DUNGEONS & DRAGONS®
LIVRO DOS MONSTROS
LIVRO DE REGRAS BÁSICAS III
v.3.5

LIVRO DOS MONSTROS

Livro de Regras Básicas III v 3.5

Baseado nas regras originais de DUNGEONS & DRAGONS®
criadas por E. Gary Gygax e Dave Arneson.

Este jogo da Wizards of the Coast® não tém Conteúdo Open Game. Nenhuma parte deste trabalho pode ser reproduzida sob qualquer forma sem permissão por escrito. Para saber mais sobre a Licença Open Game e a Licença do Sistema d20, visite www.wizards.com/d20.

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

Dungeons & Dragons e o logo da Wizards of the Coast são marcas registradas, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. O logo de d20 system é marca comercial registrada, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. Todos os personagens, nomes e características são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast, Inc. Este material está protegido pelas leis de copyright dos Estados Unidos da América. É terminantemente proibida a reprodução ou utilização não autorizada dos materiais ou ilustrações aqui contidos sem a permissão expressa e por escrita da Wizards of the Coast, Inc. Esse produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações ou pessoas reais é mera coincidência © 2000,2001, Wizards of the Coast, Inc. Todos os direitos reservados. A edição original desta obra foi publicada em inglês por Wizards of the Coast, Inc. de Seattle com o título Dungeons & Dragons Monster Manual

DEVIR LIVRARIA

CRÉDITOS

EDIÇÃO ORIGINAL

CRIAÇÃO DO LIVRO DOS MONSTROS: Skip Williams
EQUIPE DE CRIAÇÃO DO LIVRO DOS MONSTROS: Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Wiliams
CRIAÇÃO ADICIONAL: Peter Adkinson, Richard Baker, Jason Carl, William W. Connors. Sean K. Reynolds
EDITORES: Jennifer Clarke Wilkes, Jon Pickens
ASSISTENTES EDITORIAIS: Julia Martin, Jeff Quick, Rob Heinsoo, David Noonan, Penny Williams
EDITOR ADMINISTRATIVO: Kim Mohan
DIRETOR DE CRIAÇÃO PRINCIPAL DE D&D: Ed Stark
DIRETOR DE P&D DE RPG: Bill Slavicsek
DIRETOR DE CRIAÇÃO VISUAL: Jon Schindette
DIRETOR DE ARTE: Dawn Murin
ARTISTAS CONCEITUAIS DE D&D: Todd Lockwood, Sam Wood
CRIAÇÃO DO LOGO DE D&D: Matt Adelperger, Sherry Floyd
ARTE DA CAPA: Henry Higginbotham
ARTE INTERNA: Glen Angus, Carlo Arellano, Daren Bader, Tom Baxa, Carl Critchlow, Brian Despain, Tony Diterlizzi, Larry Elmore, Scott Fischer, Rebecca Guay, Paul Jaquays, Michael Kaluta, Dana Knutson, Todd Lockwood, David Martin, Matthew Mitchell, Monte Moore, RK Post, Adam Rex, Wayne Reynolds, Richard Sardinha, Brian Snoddy, Mark Tedin, Anthony Waters
DESIGNERS GRÁFICOS: Sean Glenn, Sherry Floyd
TIPÓGRAFOS: Erin Dorries, Angelika Lokotz, Nancy Walker
FOTÓGRAFO: Craig Cudnohufsky
GERENTE DE MARCA: Ryan Dancey
GERENTE DE CATEGORIA: Keith Strohm
GERENTES DE PROJETO: Larry Weiner, Josh Fischer
ESPECIALISTA EM TECNOLOGIA DIGITAL: Joe Fernandez
GERENTE DE PRODUÇÃO: Chas DeLong

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS:
Cindi Rice, Jim Lin, Richard Garfield, Skaff Elias, Andrew Finch, Jefferson L. Dunlap

---

REVISÃO DO LIVRO DOS MONSTROS: Richard Baker, Skip Williams
EQUIPE DE REVISÃO DE D&D: Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Skip Wiliams
DESENVOLVIMENTO ADICIONAL: David Eckelberry, Jennifer Clarke Wilkes, Gwendolyn F.M. Kestrel, Bill Slavicsek
REVISOR: Penny Williams
EDITOR ADMINISTRATIVO: Kim Mohan
DIRETOR DE CRIAÇÃO DE D&D: Ed Stark
DIRETOR DE P&D DE RPG: Bill Slavicsek
DIRETOR DE ARTE: Dawn Murin
ARTE DA CAPA: Henry Higginbotham
ARTE INTERNA: Glen Angus, Carlo Arellano, Daren Bader, Tom Baxa, Carl Critchlow, Brian Despain, Tony Diterlizzi, Scott Fischer, Rebecca Guay-Mitchell, Jeremy Jarvis, Paul Jaquays, Michael Kaluta, Dana Knutson, Todd Lockwood, David Martin, Raven Mimura, Matthew Mitchell, Monte Moore, Adam Rex, Wayne Reynolds, Richard Sardinha, Brian Snoddy, Mark Tedin, Anthony Waters, Sam Wood
DESIGNER GRÁFICO: Dawn Murrin
ESPECIALISTAS EM PRODUÇÃO GRÁFICA: Erin Dorries, Angelika Lokotz
FOTÓGRAFO: Craig Cudnohufsky
VICE-PRESIDENTE DE PUBLICAÇÕES: Mary Kirchoff
GERENTE DE CATEGORIA: Anthony Valterra
GERENTE DE PROJETO: Martin Durham
GERENTE DE PRODUÇÃO: Chas DeLong

OUTROS CONTRIBUIDORES EM P&D PARA A WIZARDS OF THE COAST:
Paul Barclay, Michelle Carter, Bruce Cordell, Mike Donais, Skaff Elias, Andrew Finch, Jeff Grubb, Rob Heinsoo, Christopher Perkins, Charles Ryan, Michael Selinker, Jonathan Tweet, James Wyatt

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS:
Mary Elizabeth Allen, Jefferson Dunlap, Stephen Radney-MacFarland, Liz Schuh, Andy Smith, Mat Smith, Alex Weitz

---

EDIÇÃO BRASILEIRA

COPYRIGHT©
Wizards of the Coast

TÍTULO ORIGINAL
Dungeons & Dragons: MONSTER MANUAL

COORDENAÇÃO EDITORIAL
Devir Livraria

TRADUÇÃO:
Bruno Cobbi Silva, Clarice Yusa Yamazaki, Marcelo de Souza Stefani e João Marcelo A. Boni

REVISÃO
Douglas Ricardo Guimarães e Deborah M. Fink

EDITORAÇÃO ELETRÔNICA
Tino Chagas e Gastão Esteves

DEV177550000
ISBN: 85-7532-116-1
Publicado em 07/2004

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

Dungeons & Dragons : Livro dos Monstros : Livro de Regras Básicas III : V 3.5 / Monte Cook... [et al.] ; [tradução: Marcelo de Souza Stefani, João Marcelo A. Boni e Bruno Cobbi SIlva]. — São Paulo : Devir, 2004

Outros Autores: Jonathan, SKip Williams, David Noonan, Rich Redman

Vários ilustradores.

Títulos Original: Dungeons & Dragons : Monsters Manual.

1. Jogos de Aventura 2. Jogos de Fantasia I. Cook, Monte. II Tweet, Jonathan. III. Williams, SKip. IV. Noonan, David. V. Redman, Rich.

04-5219 CDD-793.93

Índices para catálogo sistemático:

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

AGRADECIMENTOS:

D – Às broncas e ao carinho que farão muita falta.

Nós te agradecemos pelo tanto que nos ajudou. Vc. foi cedo demais.

& D3.5 – Fiz até aniversário com esse monstro! Sai zica. 1500 metros com barreiras, 400 m rasos, revezamento 4x200 m e 100 PÁGINAS em 7 dias! Novos recordes mundiais!

"Altino 151" – Com esses monstros meus monstrinhos nasceram junto!

Altão 166 – Aos amigos monstrengos: o troglodita Ricardo Pucci, o anjo caído Leandro Ventura, o gnomo inventor Rafael Lolla e à Ninfa Vanessa Gonçalves.

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 LTDA.

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

PORTUGAL
Pólo Industrial 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
Site: www.devir.pt

ESPANHA
Rambla Cataluña, 117
Pral. 2º
08008 — Barcelona
Fone: 93-238-9870
Fax: 93-415-1342
E-mail: spain@devir.es
Site: www.devir.eS

Impresso no Brasil

SUMÁRIO

Introdução 5
Capítulo 1: Monstros de A a Z 8
Capítulo 2: Animais 269
Capítulo 3: Insetos 285
Capítulo 4: Monstros com Progressão 291
Capítulo 5: Criando Monstros 296
Capítulo 6: Perícias e Talentos para Monstros 304
Capítulo 7: Glossário 306

MONSTROS POR ORDEM ALFABÉTICA

A
Aasimar (Tocado pelos Planos) 240
Abelha Gigante 285
Abocanhador Matraqueante 8
Abolete 9
Abolete Mago 16
Abominação (Yuan-ti) 263
Achaierai 10
Águia 269
Águia Gigante 11
Allip 11
Alto-Pequenino (Halfling) 158
Anão 12
Anão das Montanhas 14
Anão das Profundezas 13
Andarilho Noturno (Vulto) 256
Andro-Esfinge 114
Animal Atroz 14
Anis (Bruxa) 35
Anjo 18
Ankheg 21
Aparição 21
Aparição Tórrida 22
Aranea 23
Aranha Interplanar 23
Aranha Monstruosa 285
Arbusto Errante 24
Arconte 25
Arconte Guardião 25
Arconte Luminar 25
Arconte Mensageiro 27
Arminho 269
Arminho Atroz 14
Arraia 269
Athach 28
Avoral (Guardinal) 156
Azer 28
B
Babau (Demônio) 50
Babuíno 269
Baleia 270
Baleia azul 270
Balor (Demônio) 51
Barbazu (Diabo Barbado) 64
Barghest 29
Barghest Superior 30
Basilisco 30
Basilisco Superior Abismal 31
Bebilith (Demônio) 52
Behir 32
Beholder 32
Belker 34
Besouro Gigante 286
Bezekira (Diabo — Gato Infernal) 70
Bisão 270
Bodak 35
Bralani (Eladrin) 99
Bruxa 35
Bruxa da Noite 37
Bruxa do Mar 36
Bruxa Verde 36
Bugbear 38
Bulette 39
C
Caçador (Demônio) 53
Caçador Invisível 39
Cachalote (Baleia) 270
Cachorro 271
Cachorro de Montaria 271
Camelo 271
Cão de Guerra Nessian (Cão Infernal) 40
Cão Infernal 40
Cão Teleportador 41
Cão Yeth 41
Carcaju 272
Carcaju Atroz 14
Carniçal 42
Cauchemar (Pesadelo)
Cavalo 272
Cavalo de Guerra Leve 273
Cavalo de Guerra Pesado 272
Cavalo Leve 272
Centauro 43
Centopéia Monstruosa 287
Chuul 44
Cobra 273
Cocatriz 45
Constritor 45
Constritora (Cobra) 273
Constritora Gigante (Cobra) 273
Corcel Celestial (Unicórnio)
Cornugon (Diabo de Chifres) 65
Coruja 274
Coruja Gigante 46
Corvo 275
Couatl 47
Cria Vampírica 48
Criatura Abissal 49
Criatura Celestial 49
Crio-Esfinge 115
Crio-Hidra 162
Crocodilo 275
Crocodilo Gigante 275
Cubo Gelatinoso (Limo) 185
D
Demônio 50
Derro 59
Destrachan 60
Deva Astral (Anjo) 19
Devorador 60
Devorador de Aranhas 61
Devorador de Mentes 62
Devorador de Mentes Feiticeiro 63
Diabo 64
Diabo Barbado (Barbazu) 64
Diabo das Correntes (Kyton) 66
Diabo de Chifres (Cornugon) 65
Diabo dos Ossos (Osyluth) 68
Diabo Farpado (Hamatula) 67
Diabrete (Diabo) 68
Diago do Gelo (Gelugon) 67
Digestor 72
Dilacerador Cinzento 72
Dinonico (Dinossauro) 73
Dinossauro 73
Djinni (Gênio) 133
Doppelganger 75
Dragão Azul 78
Dragão Branco 80
Dragão de Bronze 87
Dragão de Cobre 89
Dragão de Latão 90
Dragão de Ouro 92
Dragão de Prata 94
Dragão Negro 82
Dragão Verdadeiro 76
Dragão Verde 83
Dragão Vermelho 85
Dragões Cromáticos 78
Dragões Metálicos 87
Dragonado 96
Dretch (Demônio) 53
Driade 97
Drider 98
Drow (Elfo) 108
Duergar (Anão) 14
E
Efreet (Gênio) 134
Eladrin 99
Elasmossauro (Dinossauro) 74
Elefante 275
Elemental 100
Elemental da Água 105
Elemental da Terra 106
Elemental do Ar 105
Elemental do Fogo 106
Elfo 107
Elfo Aquático 108
Elfo Cinzento 109
Elfo das Florestas 109
Elfo Selvagem 109
Ente 110
Enxame 110
Eriniyes (Diabo) 69
Escavador 113
Escorpião Monstruoso 288
Esfinge 114
Espectro 116
Esqueleto 116
Estrangulador 116
Ettercap 119
Ettin 120
F
Fada 122
Falcão 276
Fantasma 123
Fera do Caos 125
Fogo Fátuo 126
Formian 127
Formiga Gigante 288
Fungo 130
Fungo Fantasma 131
Fungo Violeta 131
G
Gafanhoto Gigante 289
Gárgula 131
Gato 276
Gato infernal (Diabo — Bezekira) 70
Gauth (Beholder) 33
Gavião-Seta 132
Gelugon (Diabo do Gelo) 67
Gênio 132
Ghaele (Eladrin) 100
Gigante 136
Gigante das Colinas 139
Gigante das Nuvens 137
Gigante das Tempestades 141
Gigante de Pedra 140
Gigante do Fogo 137
Gigante do Gelo 139
Gigante do Gelo Jarl 139
Gino-Esfinge 115
Girallon 142
Githyanki 143
Githzerai 144
Glabrezu (Demônio) 54
Gnoll 145
Gnomo 146
Gnomo da Floresta 148
Goblin 148
Golem 149
Golem de Barro 149
Golem de Carne 150
Golem de Ferro 151
Golem de Pedra 151
Golem de Pedra Maior 152
Golfinho 276
Gorgon 152
Gorila 276
Gorila Atroz 15
Gosma Ocre (Limo) 185
Grick 153
Grifo 153
Grig (Fada) 122
Grimlock 154
Guardião (Fungo) 130
Guardião Protetor 155
Guardinal 156
Guepardo 277
H
Halfling 157
Halfling das Profundezas 157
Hamatula (Diabo Farpado) 67
Harpia 159
Harpia Arqueira 160
Herói Arconte Guardião 25
Hezrou (Demônio) 54
Hidra 160
Hiena 277
Hieraco-Esfinge 116
Hipogrifo 162
Homem-Javali (Licantropo) 174
Homem-Javali Atroz (Licantropo) 174
Homem-Rato (Licantropo) 175
Homem-Tigre (Licantropo) 175
Homem-Urso (Licantropo) 176
Homúnculo 163

I
Inevitável 164
Inumano 166
J
Jann (Gênio) 135
Javali 277
Javali Atroz 15
Jumento 277
K
Kapoacinth (Gárgula) 132
Kobold 167
Kolyarut (Inevitável) 165
Kraken 168
Krenshar 169
Kuo-toa 169
Kyton (Diabo das Correntes) 66
L
Lacedon (Carniçal) 42
Lagarto 278
Lagarto Elétrico 170
Lagarto Gigante 278
Lâmia 171
Lammasu 172
Leão 278
Leão Atroz 15
Leão Marinho 173
Lêmure (Diabo) 70
Leonal (Guardinal) 157
Leopardo 278
Licantropo 173
Lich 182
Líder da Matilha (Pantera Deslocadora)
Lillend 184
Limo 185
Limo Cinzento (Limo) 186
Lívido (Carniçal) 42
Lobisomem (Licantropo) 177
Lobo 279
Lobo Atroz 16
Lobo das Estepes 187
Locathah 188
Lorde das Profundezas (Diabo) 70
Louva-a-Deus Gigante 289
Lula 279
Lula Gigante 279
M
Macaco 280
Magmin 189
Mantícora 189
Manto Negro 190
Mantor 190
Marilith (Demônio) 54
Marut (Inevitável) 164
Mastim das Sombras 191
Medusa 192
Megaraptor (Dinossauro) 74
Meio-Abissal 193
Meio-Celestial 194
Meio-Dragão 196
Meio-Elfo 107
Meio-Orc 213
Mephit 197
Mephit da Água 197
Mephit do Ar 198
Mephit do Fogo 198
Mephit do Gelo 198
Mephit do Limo 199
Mephit do Magma 199
Mephit da Poeira 200
Mephit do Sal 200
Mephit da Terra 200
Mephit do Vapor 201
Merrow (Ogro Aquático) 210
Mestiço (Yuan-ti) 264
Mímico 201
Minotauro 202
Mohrg 203
Monstro da Ferrugem 203
Morcego 280
Morcego Atroz 16
Mula 280
Múmia 204
N
Naga 206
Naga Aquática 206
Naga Espiritual 206
Naga Guardiã 207
Naga Negra 209
Nalfeshnee (Demônio) 56
Ninfa 208
Nixie (Fada) 122
O
Objeto Animado 208
Ogro 210
Ogro Bárbaro 210
Ogro Mago 211
Orc 212
Orca (Baleia) 270
Osyluth (Diabo dos Ossos) 68
Otyugh 214
P
Pantera Deslocadora 214
Pássaro Roca 215
Pégaso 216
Pesadelo 216
Phasm 217
Piro-Hidra 162
Pixie (Fada) 123
Planetário (Anjo) 19
Polvo 280
Polvo Gigante 281
Pônei 281
Pônei de Guerra 282
Povo Lagarto 218
Povo do Mar 219
Protetor Dourado 172
Pseudodragão 220
Pudim Negro (Limo) 186
Pudim Negro Ancião (Limo) 187
Puro Sangue (Yuan-ti) 265
Q
Quasit (Demônio) 57
Quimera 221
R
Rakshasa 221
Rast 222
Rastejador Noturno (Vulto) 257
Rato 282
Rato Atroz 16
Ravid 223
Remorhaz 224
Rinoceronte 282
Robgoblin 224
S
Sahuagin 225
Salamandra 227
Salteador Etéreo 228
Sapo 282
Saqueador Etéreo 229
Sátiro 229
Senhor dos Lobisomens (Licantropo) 177
Senhor das Múmias (Múmia) 205
Skum 230
Slaad 231
Slaad Azul 231
Slaad Cinza 232
Slaad da Morte 232
Slaad Verde 233
Slaad Vermelho 234
Solar (Anjo) 20
Sombra 234
Stirge 235
Súcubo (Demônio) 57
Svirfneblin (Gnomo) 147
T
Tarrasque 236
Tartaruga-Dragão 237
Tendrículo 237
Texugo 282
Texugo Atroz 17
Thoqqua 238
Tiefling (Tocado pelos Planos) 240
Tigre 283
Tigre Atroz 17
Tiranossauro (Dinossauro) 74
Titã 239
Tocado pelos Planos 240
Tojanida 241
Tríbulo Brutal 242
Tríbulo Brutal Aterrador 243
Tricerátops (Dinossauro) 75
Tritão 243
Troglodita 244
Troll 245
Tubarão 283
Tubarão Atroz 17
U
Uivante 246
Unicórnio 247
Urso Atroz 17
Urso Marrom 284
Urso Negro 284
Urso Polar 284
Urso-Coruja 248
V
Vaga-Lume Gigante 290
Vampiro 249
Vargouille 251
Verme da Carniça 252
Verme do Gelo 253
Verme Púrpura 254
Vespa Gigante 290
Víbora (Cobra) 274
Vinha Assassina 254
Vrock (Demônio) 58
Vulto Alado (Vulto) 257
Vulto Noturno 255
W
Worg 258
Wyvern 259
X
Xill 260
Xorn 260
Y
Yrthak 262
Yuan-ti 263
Z
Zelekut (Inevitável) 166
Zumbi 266

MONSTROS POR TIPO (E SUBTIPO)

Aberração: abocanhador matraqueante, abolete, athach, beholder, chuul, constritor, destrachan, devorador de mentes, drider, escavador, ettercap, fogo fátuo, gauth, ghaur, grick, mantor, mímico, monstro da ferrugem, naga, otyugh, phasm, salteador etéreo, skum, tríbulo brutal, verme da carniça.

(Água): dragão de bronze, dragão negro, mephit da água, mephit do limo.

Animal: animal atroz, animal, dinossauro, enxame de morcegos, enxame de ratos, pássaro roca.

Besta Mágica: águia gigante, ankheg, aranea, aranha interplanar, basilisco, behir, bulette, cão teleportador, cocatriz, coruja gigante, devorador de aranhas, digestor, dilacerador cinzento, dragonado, enxame de vespas abissais, esfinges, estrangulador, girallon, gorgon, grifo, hidra, hipogrifo, kraken, krenshar, lagarto elétrico, lâmia, lammasu, leão marinho, lobo das estepes, mantícora, manto negro, pantera deslocadora, pégaso, quimera, rato atroz abissal, remorhaz, saqueador etéreo, stirge, tarrasque, unicórnio, urso-coruja, verme do gelo, verme púrpura, worg, yrthak.

(Aquático): abolete, bruxa do mar, chuul, elfo aquátco, kraken, kuo-toa, leão marinho, locathah, lula, merrow, naga aquática, polvo, polvo gigante, povo do mar, sahuagin, skum, tartaruga-dragão, tubarão, tubarão atroz.

(Ar): dragão verde, fogo-fátuo, gavião-seta, gigante das nuvens, mephit da poeira, mephit do ar, mephit do gelo.

Construto: caçador, golem, guardião protetor, homúnculo, inevitável, objeto animado.

Dragão: dragão, pseudodragão, tartaruga-dragão, wyvern.

Elemental (Água): elemental da água.

Elemental (Ar): belker, caçador invisível, elemental do ar.

Elemental (Fogo): elemental do fogo, magmin, thoqqua.

Elemental (Terra): elemental da terra, thoqqua.

Elemental: belker, elemental, caçador invisível, magmin, thoqqua.

Fada: dríade, grig, nixie, ninfa, pixie, sátiro.

INTRODUÇÃO

Este é o jogo de RPG DUNGEONS & DRAGONS®, o sistema que deu origem ao gênero e definiu os padrões para a interpretação da fantasia durante mais de 30 anos.

Especificamente, você tem em mãos o *Livro dos Monstros*, que contém informações sobre centenas de criaturas, tanto hostis quanto bondosas, para serem usadas em aventuras de Dungeons & Dragons. Este livro, o *Livro do Jogador* e o *Livro do Mestre* constituem os livros básicos para D&D.

Esta introdução explica os fatores da descrição de cada criatura. Muitas vezes, será mencionado o Glossário, localizado no Capítulo 7, no final deste livro, onde são detalhadas as formas de ataque e as qualidades especiais associadas aos monstros.

A lista dos monstros organizada por Nível de Desafio está nas páginas 318 e 319, facilitando o trabalho do Mestre para adequar os encontros ao nível do grupo dos personagens dos jogadores.

COMO ENTENDER OS VERBETES

A descrição de cada monstro é organizada com o mesmo formato geral, detalhado a seguir. Para obter informações completas sobre as características dos monstros, consulte o Capítulo 7: Glossário (a partir da página 305), o *Livro do Jogador* e o *Livro do Mestre*.

BLOCO DE ESTATÍSTICAS

Esta parte da descrição de um monstro contém as informações básicas de jogo sobre a criatura.

Nome

Este é o nome pelo qual a criatura geralmente é conhecida. O texto descritivo pode fornecer outros nomes.

Tamanho e Tipo

Esta linha descreve o tipo da criatura (Gigante, por exemplo). O tipo determina como os efeitos e as magias afetam uma criatura; por exemplo, a magia *imobilizar animais* afeta somente as criaturas do tipo animal. O tipo determina certas características, como a variedade de Dado de Vida, o bônus base de ataque, os bônus base dos testes de resistência e os pontos de perícia. Para consultas rápidas, o Glossário fornece uma descrição completa das características de cada tipo e subtipo.

Esta linha também apresenta a descrição do tamanho da criatura, entre parênteses (Enorme, por exemplo). As categorias de tamanhos estão definidas no Glossário. O modificador de tamanho se aplica ao bônus de Classe de Armadura (CA) e de ataque da criatura e também a certas perícias. O tamanho de uma criatura determina a distância que ela é capaz de alcançar para desferir um ataque corporal e quanto espaço ela ocupará em um confronto (consulte Espaço/Alcance, a seguir).

Dados de Vida

Esta linha indica a quantidade e o tipo de Dados de Vida da criatura, além dos pontos de vida adicionais, se houver. Uma observação entre parênteses indica o valor médio dos pontos de vida para uma criatura com a quantidade especificada de Dados de Vida.

O total de Dados de Vida de uma criatura é considerado seu "nível" para determinar como ou se ela é afetada por algumas magias, sua taxa de cura natural, e seu limite de graduações por perícia.

Iniciativa

Esta linha fornece o modificador da criatura para os testes de Iniciativa.

Deslocamento

Esta linha fornece o deslocamento tático da criatura em terra (a distância que ela é capaz de percorrer em um ação de movimento). Se a criatura utilizar uma armadura capaz de reduzir seu deslocamento, a velocidade base estará indicada na mesma linha.

Se a criatura possuir outras formas de movimentação, elas estarão descritas após (ou no lugar) do deslocamento terrestre. Exceto quando especificado o contrário, as formas de deslocamento são naturais (e não mágicas). Consulte o Glossário para obter mais informações sobre tipos de movimento.

Classe de Armadura

A linha Classe de Armadura fornece a CA da criatura para um combate normal e inclui (entre parênteses) os detalhes sobre modificadores que influenciam este valor — geralmente tamanho, Destreza e armadura natural. As CA para toque e surpresa estão indicadas a seguir, na mesma linha.

As armaduras que uma criatura é capaz de utilizar (se houver) dependem de seu tipo, mas quase sempre a criatura saberá usar automaticamente qualquer tipo de armadura especificada em sua descrição (leve, média ou pesada) e todas as categorias mais leves.

Ataque Base/Agarrar

O número antes da barra é o bônus base de ataque da criatura (antes da aplicação de quaisquer modificadores). O Mestre geralmente não precisará deste valor, mas ele pode ser útil, especialmente se a criatura tiver os talentos Ataque Poderoso ou Especialização em Combate.

(Fogo): azer, dragão de latão, dragão de ouro, dragão vermelho, gigante do fogo, mephit do fogo, mephit do magma, mephit do vapor, piro-hidra.
(Frio): crio-hidra, dragão branco, dragão de prata, gigante do gelo, lobo das estepes, mephit do gelo, verme do gelo.
Gigante: ettin, gigante, ogro, ogro mago, troll.
(Goblinóide): bugbear, goblin, robgoblin.
Humanóide Monstruoso: bruxa, centauro, derro, doppelganger, gárgula, grimlock, harpia, kuo-toa, medusa, minotauro, sahuagin, yuan-ti.
Humanóide: anão, bugbear, elfo, githyanki, githzerai, gnoll, gnomo, goblin, halfling, kobold, locathah, orc, povo do mar, povo lagarto, robgoblin, troglodita.
(Incorpóreo): allip, aparição, espectro, fantasma, sombra.
Inseto: aranha monstruosa, centopéia monstruosa, enxame de aranhas, enxame de centopéias, enxame de gafanhotos, escorpião monstruoso, inseto gigante.
(Leal): inevitável.
Limo: cubo gelatinoso, goma ocre, limo cinzento, mephit do gelo, pudim negro.
(Metamorfo): aranea, barghest, doppelganger, licantropo, mímico, phasm.
Morto-Vivo: allip, aparição, bodak, carniçal, cria vampírica, devorador, espectro, esqueleto, fantasma, inumano, lich, lívido, mohrg, múmia, sombra, vampiro, vulto noturno, zumbi.
Planar (Água): mephit da água, mephit do limo, tojanida, tritão.
Planar (Ar): djinni, gavião-seta, mephit da poeira, mephit do ar, mephit do gelo.
Planar (Bom): anjo, arconte, eladrin, guardinal, lillend, titã.
Planar (Caótico): demônio, eladrin, fera do caos, lillend, slaadi, titã, uivante.
Planar (Fogo): azer, efreet, cão infernal, mephit do fogo, mephit do magma, mephit do vapor, rast, salamandra.
Planar (Leal): achaierai, arconte, barghest, cão infernal, diabo, formian, rakshasa, xill.
Planar (Mal): achaierai, barghest, bruxa da noite, cão infernal, cão yeth, demônio, diabo, mastim das sombras, pesadelo, rakshasa, uivador, vargouille, xill.
Planar (Nativo): aasimar, couatl, janni, rakshasa, tiefling, tritão.
Planar (Terra): mephit do sal, mephit da terra, xorn.
Planar: ravid.
Planta: arbusto errante, ente, fungo fantasma, fungo violeta, guardião, tendrículo, vinha assassina.
(Reptil): kobold, povo lagarto, troglodita.
(Terra): dragão azul, dragão de cobre, gárgula, gigante de pedra, mephit da terra, mephit do sal.

O número depois da barra é o bônus de Agarrar da criatura, utilizado quando ela executa a manobra Agarrar ou quando alguém tenta imobilizá-la. Este bônus inclui todos os modificadores que se aplicam ao teste resistido de Agarrar (bônus base de ataque, modificador de Força, modificador de tamanho e quaisquer outros aplicáveis, como um bônus racial).

Ataque

Esta linha indica o bônus do ataque único que a criatura pode executar usando uma ação de ataque regular. Na maioria das vezes, este também será o valor utilizado para os ataques de oportunidade. A linha de ataque fornece a forma de ataque (corpo a corpo ou à distância), a arma utilizada — natural ou manufaturada —, o bônus de ataque e o dano. O bônus de ataque inclui os modificadores de tamanho e Força (para ataques corpo a corpo) ou Destreza (para ataques à distância). Uma criatura que tenha o talento Acuidade com Arma pode utilizar seu modificador de Destreza para os ataques corpo a corpo.

Se a criatura utiliza ataques naturais, a arma natural indicada será primária (consulte o Glossário).

Se a criatura possuir diversas armas diferentes, as alternativas serão mencionadas, com cada ataque diferente separado pela palavra "ou".

Uma criatura é capaz de usar uma de suas armas naturais secundárias (consulte o Glossário) quando realizar uma ação de ataque, mas sofrerá uma penalidade na jogada, conforme explicado na seção Ataque Total, a seguir.

O dano infligido em cada ataque está indicado entre parênteses. Qualquer ataque sempre causará pelo menos 1 ponto de dano, mesmo que uma subtração do resultado obtido nos dados possam reduzi-lo a 0 ou menos.

Ataque Total

Esta linha indica todos os ataques físicos que a criatura desfere quando utiliza uma ação de rodada completa para executar um ataque total. Ela fornece a quantidade de ataques, a forma de ataque (corpo a corpo ou à distância), a arma, o bônus de ataque e o dano. A primeira arma mencionada será a arma primária, e seu bônus de ataque inclui os modificadores de tamanho e Força (para ataques corpo a corpo) ou Destreza (para ataques à distância). Uma criatura que tenha o talento Acuidade com Arma pode utilizar seu modificador de Destreza para os ataques corpo a corpo.

As demais armas são secundárias e seus ataques sofrem –5 de penalidade, independente da quantidade de ataques. As criaturas que adquirem o talento Ataques Múltiplos sofrem apenas –2 de penalidade nos ataques secundários.

O dano infligido em cada ataque está indicado entre parênteses. Qualquer ataque sempre causará pelo menos 1 ponto de dano, mesmo que uma subtração do resultado obtido nos dados possam reduzi-lo a 0 ou menos.

O dano do ataque primário considera o modificador total de Força da criatura (1,5 vezes seu bônus de Força quando o ataque utilizar sua única arma natural). Os ataques secundários acrescentam apenas metade do bônus de Força da criatura ao dano.

Caso um ataque tenha algum efeito especial além do dano (veneno, doença, drenar energia e assim por diante), esta informação será mencionada nesta linha.

Exceto quando especificado o contrário, as criaturas usando armas naturais infligem o dobro do dano quando obtêm um sucesso decisivo.

Armas Manufaturadas: As criaturas que utilizam espadas, arcos, lanças e similares obedecem às mesmas regras que os personagens. O bônus para os ataques com armas de duas mãos equivale a 1,5 vezes o modificador de Força da criatura (caso seja um bônus) e será citado primeiro. As armas da(s) mão(s) inábil(eis) acrescenta(m) somente metade do bônus de Força ao dano e aparecem logo em seguida.

Espaço/Alcance

Esta linha indica a quantidade de espaço ocupada pela criatura na matriz de combate e, portanto, o espaço necessário para que lute com eficácia, e também a área em que ameaça seus adversários (para ataques de oportunidade, por exemplo). O número antes da barra é o espaço ocupado pela criatura ou quantos metros um de seus lados ocupa (consulte o *Livro do Mestre* para obter mais detalhes). Por exemplo, uma criatura com espaço de 4,5 m ocupa um espaço de 3 × 3 quadrados na matriz de combate. O número depois da barra é o alcance natural da criatura. Se ela possuir alcance excepcional devido a uma arma, tentáculos ou similares, o alcance estendido e sua fonte estão indicados entre parênteses no final da linha.

Ataques Especiais e Qualidades Especiais

Muitas criaturas possuem habilidades incomuns, que podem incluir, entre outras, formas especiais de ataque, resistência ou vulnerabilidade a determinados tipos de dano e sentidos aguçados. As estatísticas dos monstros dividem estas habilidades em ataques especiais e qualidades especiais. A última categoria abrange defesas, vulnerabilidades e outras habilidades especiais que não são utilizadas para atacar. Uma habilidade especial pode ser extraordinária (Ext), similar a magia (SM) ou sobrenatural (Sob). Consulte as definições de cada habilidade especial no Glossário. Informações adicionais (quando necessárias) são fornecidas no texto descritivo da criatura.

Quando uma habilidade especial permite um teste de resistência, a variedade do teste e a CD estarão indicadas no texto descritivo. As CDs para a maioria dos testes de resistência contra habilidades especiais são calculadas da seguinte forma: 10 + 1/2 dos Dados de Vida raciais do atacante + o modificador da habilidade relevante. A CD para o teste de resistência é fornecida na descrição da criatura, assim como a habilidade usada para calcular a CD.

Testes de Resistência

Esta linha indica os modificadores para os testes de resistência de Fortitude, Reflexos e Vontade da criatura.

OS MOTIVOS DA REVISÃO

O novo sistema de DUNGEONS & DRAGONS foi lançado no ano 2000. Nos três anos que se passaram desde que o Sistema d20 revolucionou a indústria do RPG, nós reunimos toneladas de informações sobre como o jogo estava sendo utilizado. Os autores consideram que D&D é um jogo vivo, que evolui constantemente conforme as aventuras prosseguem. Usando as informações fornecidas pelos jogadores, reestruturamos o jogo desde seus fundamentos e incorporamos todas as sugestões de aperfeiçoamento para D&D e para este produto.

Se esta é a sua primeira experiência com D&D, seja bem-vindo ao maravilhoso mundo da aventura e da imaginação. Se você já conhecia as versões antigas deste livro, assegure-se que esta revisão é uma prova de nossa dedicação contínua ao aprimoramento de nossos produtos. Incluímos todas as erratas, os esclarecimentos sobre as regras e procuramos criar um sistema ainda melhor do que existia antes. Contudo, também nos certificamos que este é somente um aprimoramento do Sistema d20, e não se trata de uma nova edição do jogo. A edição revisada é compatível com todos os produtos existentes e eles podem ser usados com as novas regras com alguns pequenos ajustes.

Quais são as principais novidades do *Livro dos Monstros* revisado? O livro todo foi melhorado e refinado, em respeito às suas sugestões e para refletir com mais exatidão a forma como ele está sendo utilizado atualmente. Organizamos os verbetes de grupos de monstros em um formato único e mais simples para consulta. Novas criaturas foram adicionadas neste livro, que é maior. Versões avançadas de alguns monstros foram incluídas para desafiar os personagens de níveis mais elevados. Acrescentamos novos talentos para monstros e todas as habilidades especiais estão detalhadas no Glossário para uma consulta mais simples. Os monstros que podem ser utilizados como personagens de jogador apresentam ajustes de nível e outras informações para agilizar o processo de criação e redefinimos todos os monstros para que adquiram talentos e perícias da mesma forma que os personagens dos jogadores. Incluímos informações detalhadas sobre as regras para progredir, personalizar e criar monstros, além de outras melhorias em todo o livro, como descrições para um primeiro encontro com a criatura, listas de magias para os monstros conjuradores, estatísticas adicionais para acelerar o jogo (incluindo bônus para a manobra Agarrar e rotinas de ataque total) e exemplos prontos para serem utilizados em todas as variedades de monstros.

Olhe com atenção e utilize o sistema em suas aventuras. Esperamos que você aprecie as alterações e revisões efetuadas.

Habilidades

Esta linha indica os valores de habilidade da criatura, na ordem tradicional: For, Des, Con, Int, Sab, Car. Exceto quando especificado o contrário, presume-se que a criatura utilizou a distribuição de valores de habilidade padrão antes dos ajustes raciais (apenas valores 10 ou 11). Para determinar os ajustes raciais de habilidade de qualquer criatura, subtraia 10 dos valores de habilidade pares e 11 dos ímpares (as exceções são mencionadas na seção "Combate" da descrição). Os combatentes humanóides geralmente são construídos usando a distribuição de pontos ordinários: 13, 12, 11, 10, 9, 8.

A maioria das habilidades funciona conforme descrito no Capítulo 1 do *Livro do Jogador*, com as seguintes exceções.

Força: Conforme descrito na página 162 do *Livro do Jogador*, os quadrúpedes são capazes de carregar mais peso que os bípedes. Qualquer criatura com quatro extremidades motoras (ou mais) conseguirá suportar o mesmo peso que um quadrúpede, mesmo que não utilize, necessariamente, todos os membros em conjunto para se locomover. Por exemplo, os dragões carregam o mesmo peso que um quadrúpede.

Inteligência: Uma criatura é capaz de falar todos os idiomas mencionados em sua descrição, mais um idioma adicional a cada ponto de bônus de Inteligência. Qualquer criatura com Inteligência 3 ou superior compreende pelo menos um idioma (Comum, exceto quando especificado o contrário).

Habilidades Nulas: Algumas criaturas não possuem determinados valores de habilidade. Estas criaturas não têm um valor 0 na habilidade — ela simplesmente não é aplicável ou é inexistente. O modificador de uma habilidade nula é +0. Os demais efeitos das habilidades nulas são detalhados no Glossário.

Perícias

Esta linha indica as perícias da criatura, assim como os modificadores de cada uma (incluindo os ajustes devido aos valores de habilidade, penalidades de armadura e quaisquer bônus provenientes de talentos ou características raciais). Todas as perícias relacionadas são consideradas perícias de classe para o monstro, a menos que a criatura tenha níveis em uma classe de personagem (indicado na descrição). O tipo da criatura e o seu valor de Inteligência determinam a quantidade de pontos de perícia disponível.

A seção Perícias da descrição da criatura relaciona os bônus raciais e os demais ajustes nos modificadores de perícia para facilitar o trabalho do Mestre; estes valores não devem ser somados aos números indicados na tabela. Um asterisco (*) ao lado do valor de uma perícia e na seção Perícias do texto descritivo indica um ajuste condicional, ou seja, aplicável apenas em determinadas situações (por exemplo, uma gárgula recebe +8 de bônus adicional nos testes de Esconder-se quando está camuflado contra uma parede de pedra).

Inclinações Naturais: Algumas criaturas simplesmente não são capazes de executar determinadas atividades físicas. Os elefantes, apesar de seu valor elevado de Força, não são bons saltadores. Os crocodilos gigantes, não importa seu valor de Força, não podem escalar muito bem. Os cavalos não conseguem andar em cordas-bambas. Quando estiver óbvio que uma determinada criatura não é capaz de executar uma atividade específica, considere que ela sofre –8 de penalidade nos testes de perícias que desafiam suas inclinações naturais. Em circunstâncias extremas (um golfinho tentando um teste de Escalar, por exemplo) o Mestre pode afirmar que a criatura fracassou no teste automaticamente.

Talentos

Esta linha indica os talentos da criatura. Um monstro adquire talentos exatamente como os personagens dos jogadores — um no primeiro Dado de Vida, outro se tiver 3 DV e mais um a cada 3 DV adicionais (por exemplo, uma criatura de 9 DV poderá selecionar quatro talentos).

Muitas vezes, uma criatura terá um ou mais talentos adicionais, assinalados com a indicação ^{B}. Normalmente, elas não atenderão aos pré-requisitos para seu talento adicional. Neste caso, elas ainda conseguirão utilizá-lo. Se o Mestre desejar personalizar a criatura com novos talentos, é possível alterar os talentos normais, mas nunca os adicionais. Uma criatura não pode adquirir um talento a menos que atenda aos pré-requisitos mínimos.

Ambiente

Esta linha indica o tipo de terreno e clima onde a criatura normalmente é encontrada. Essa informação é uma tendência, não uma regra absoluta. Por exemplo, o "Ambiente" de um dragão de ouro grande ancião são as planícies quentes, mas ele também pode ser encontrado no subterrâneo, em colinas frias ou mesmo em outro plano de existência. Consulte o Capítulo 3 do *Livro do Mestre* para obter mais informações sobre tipos de terreno e climas.

Organização

Esta linha descreve os tipos de grupos formados pela criatura. Um intervalo numérico entre parênteses (como 3-5, por exemplo) indica a quantidade de adultos combatentes em cada variedade de grupo. Muitos deles também possuem um número de integrantes não combatentes, expresso como uma porcentagem da população capaz de lutar. Os espécimes não combatentes incluem os jovens, doentes, escravos ou outros indivíduos sem inclinação para um confronto. A seção Sociedade pode conter mais detalhes sobre os membros não combatentes da raça.

Se a linha de organização contiver o termo "domesticado", a criatura geralmente será encontrada na companhia de outras, quase sempre como servos ou companheiros.

Nível de Desafio

Este número indica o nível médio de um grupo de aventureiros que seria capaz de enfrentar a criatura em um encontro de dificuldade moderada. O ND considera um grupo de quatro personagens descansados (com todos os Pontos de Vida, magias e equipamentos apropriados para os seus níveis). Com alguma sorte, o grupo conseguirá superar o encontro com algum dano, mas nenhuma morte. Para obter mais informações sobre os Níveis de Desafio, consulte o *Livro do Mestre*.

Tesouro

Esta linha reflete a quantidade de riqueza que a criatura possui e está relacionada com a Tabela 3-5: Tesouro do *Livro do Mestre*. Na maioria dos casos, a criatura armazena os itens de valor em seu lar ou covil e não os transporta consigo quando viaja. As criaturas inteligentes que possuem tesouros úteis e portáteis (como itens mágicos) costumam levá-los e utilizá-los, deixando os objetos mais volumosos em casa. Consulte o Glossário para obter mais detalhes sobre como usar a linha Tesouro na descrição de cada monstro.

Tendência

Esta linha fornece a tendência mais provável da criatura. Cada descrição inclui um qualificador, que indica a abrangência da tendência indicada sobre a espécie como um todo. Consulte os detalhes no Glossário.

Progressão

Normalmente, este livro descreve apenas a versão mais comum de uma criatura (embora existam descrições de certos monstros avançados). A linha Progressão indica o potencial de ameaça e perigo que uma criatura pode alcançar, em termos de Dados de Vida adicionais (este limite não é absoluto, mas as exceções são extremamente raras). Com freqüência, as criaturas inteligentes evoluem adquirindo níveis em uma classe de personagem no lugar de apenas adicionar outro Dado de Vida.

Ajuste de Nível

Esta linha só existe na descrição das criaturas que podem ser utilizadas como personagens de jogador ou parceiros (quase sempre criaturas com Inteligência 3 ou superior e dotadas de polegares opositores). Acrescente este número ao total de Dados de Vida da criatura, incluindo seus níveis de classe, para obter seu Nível Efetivo de Personagem (NEP). O NEP de um personagem afeta a quantidade de pontos de experiência que ele adquire, o limite para atingir um novo nível e seu equipamento inicial. Consulte as páginas 172, 199 e 209 do *Livro do Mestre* para obter mais informações.

TEXTO DESCRITIVO

Cada descrição começa com uma ou duas frases que descrevem o que os jogadores percebem quando encontram o monstro pela primeira vez, seguida de uma breve descrição da criatura: o que ela faz normalmente, sua aparência e outras informações importantes a seu respeito. Seções específicas descrevem como ela luta e detalham ataques especiais, qualidades especiais, perícias e talentos.

CAPÍTULO 1: MONSTROS DE A A Z

ABOCANHADOR MATRAQUEANTE

Aberração (Média)
Dados de Vida: 4d8+24 (42 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 3 m (2 quadrados), natação 6 m
Classe de Armadura: 19 (+1 Des, +8 natural), toque 11, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +3/+3
Ataque: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1); ou toque à distância: saliva +4 (1d4 de ácido mais cegueira)
Ataque Total: Corpo a corpo: 6 mordidas +4 (dano: 1); ou toque à distância: saliva +4 (1d4 de ácido mais cegueira)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Tagarelar, saliva, agarrar aprimorado, drenar sangue, envolver, manipulação do solo
Qualidades Especiais: Amorfo, Redução de Dano 5/concussão, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +4, Von +5
Habilidades: For 10, Des 13, Con 22, Int 4, Sab 13, Car 13
Perícias: Ouvir +4, Observar +9, Natação +8
Talentos: Acuidade com Arma, Reflexos Rápidos
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 5–12 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura hedionda tem um corpo com a forma e a fluidez de uma ameba. Sua superfície tem a cor da carne humana, mas não sua consistência. Incontáveis olhos e bocas repletas de dentes formam-se e desaparecem por toda a criatura, muitas vezes dissolvendo-se em seu corpo assim que surgem.

Um abocanhador matraqueante é uma criatura horrível, aparentemente saída dos pesadelos de um lunático. Embora não seja maligna, está sempre ávida por fluidos corporais e prefere o sangue de criaturas inteligentes.

Às vezes, a disposição de olhos e bocas no corpo de um abocanhador matraqueante se parece com um rosto, mas com a mesma freqüência não há qualquer relação entre eles.

Um abocanhador matraqueante tem cerca de 9 m de comprimento e entre 90 cm e 1,20 m de altura, e pesa em torno de 100 kg.

Os abocanhadores matraqueantes conhecem o idioma Comum, mas raramente dizem qualquer coisa inteligível.

Abocanhador Matraqueante

Combate

Os abocanhadores atacam disparando linhas de carne protoplasmática, cujas pontas têm um ou mais olhos e uma boca capaz de morder seus oponentes. A criatura consegue disparar até 6 destes tentáculos a cada rodada.

Tagarelar (Sob): Assim que observa algo comestível, o abocanhador começará a tagarelar constantemente (como uma ação livre). Todas as criaturas (exceto outros abocanhadores) numa dispersão de 18 m devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 13) ou sofrerão os efeitos da magia *confusão* durante 1d2 rodadas. Este é um ataque sônico e uma compulsão (ação mental). Qualquer oponente bem-sucedido nesse teste de resistência não será mais afetado pelo tagarelar da mesma criatura durante um dia inteiro. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Saliva (Ext): A cada rodada, como uma ação livre, um abocanhador pode expelir um jato de saliva sobre um oponente num raio de 9 m. O abocanhador executa um ataque de toque à distância. Se obtiver sucesso, o ataque inflige 1d4 pontos de dano por ácido, e o alvo deve obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 18) ou ficará cego durante 1d4 rodadas. As criaturas sem olhos são imunes ao efeito cegante, mas ainda sofrem o dano por ácido. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar esta habilidade, o abocanhador matraqueante precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Drenar Sangue (Ext): Caso obtenha sucesso no teste de Agarrar (após prender a vítima), uma boca se prenderá ao oponente, infligindo automaticamente o dano da mordida e drenando seu sangue, causando 1 ponto de dano temporário de Constituição a cada rodada. A boca pode ser arrancada (mas a vítima sofre 1 ponto de dano) com um teste de Força (CD 12) bem-sucedido, ou decepada por meio da manobra Separar (a boca tem 2 pontos de vida). Uma boca decepada continuará a morder e drenar sangue durante 1d4 rodadas depois de golpeada. Qualquer criatura que tenha sua Constituição reduzida a 0 morrerá.

Envolver (Ext): Um abocanhador matraqueante poderá envolver um oponente Médio ou menor que esteja preso por três ou mais bocas. A vítima deve obter sucesso num teste de Reflexos (CD 14) ou cairá e será envolvida. Na rodada subseqüente, o abocanhador realizará doze ataques de mordida em vez de seis (cada um com +4 de bônus de ataque). A criatura envolvida não é capaz de atacar o abocanhador internamente. As bocas que estavam aprisionando a vítima estarão livres para atingir outros oponentes. A CD para o teste de resistência é baseada em Força e inclui +2 de bônus racial.

Manipulação do Solo (Sob): Como uma ação padrão, sem limite diário, um abocanhador matraqueante pode manipular as pedras e a terra em todos os quadrados adjacentes e transformá-las num terreno semelhante a areia movediça. Afetar terra, areia ou similar exige 1 rodada; pedras e rochas exigem 2 rodadas. Qualquer criatura, exceto outros abocanhadores, na área afetada precisará de uma ação equivalente a movimento para escapar ou ficará atolada (considere-a imobilizada).

Amorfo (Ext): Um abocanhador matraqueante é imune a sucessos decisivos. É impossível flanqueá-lo.

Perícias: Graças aos seus vários olhos, os abocanhadores matraqueantes recebem +4 de bônus racial nos testes de Observar.

Um abocanhador matraqueante recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

ABOLETE

As águas tranqüilas e refrescantes de súbito irrompem numa massa de tentáculos sinuosos. Eles estão presos a um peixe primitivo, com cerca de 6 m de comprimento entre a cabeça bulbosa e a cauda em forma de lua crescente. Três frestas oculares, protegidas por protuberâncias ósseas, enfileiram-se verticalmente no alto do crânio, que permanece a poucos centímetros da superfície da água enquanto o monstro se aproxima.

O abolete é um anfíbio aquático repugnante, encontrado principalmente em lagos e rios subterrâneos. Ele despreza os seres da superfície e procura destruí-los a qualquer custo.

O ventre rosado do abolete é caracterizado por quatro orifícios negro-azulados que secretam um muco acinzentado com cheiro de gordura estragada. Ele usa a cauda para se mover na água e os tentáculos para se arrastar em terra firme.

A astúcia dessas criaturas se equipara à sua crueldade, tornando-os predadores muito perigosos. Eles conhecem diversos segredos antigos e terríveis, pois adquirem o conhecimento de seus pais durante o nascimento e assimilam as memórias de todos aqueles que consomem.

Os aboletes são astutos o suficiente para não atacar de imediato os oponentes terrestres que se aproximam. Em vez disso, preferem recuar e esperar que suas presas entrem na água, quase sempre com uma aparência boa, limpa e refrescante devido aos poderes de ilusão da criatura. Os aboletes usam suas habilidades psíquicas para escravizar as demais criaturas e utilizá-las contra seus companheiros.

Os aboletes possuem órgãos reprodutivos masculinos e femininos e se reproduzem sozinhos a cada cinco anos, botando 1d3 ovos. Estes ovos chocam durante outros cinco anos antes de conceberem aboletes adultos. Embora esses filhotes sejam fisicamente maduros, eles permanecem com seus pais durante quase uma década e obedecem cegamente às suas ordens.

Os aboletes falam um idioma próprio, além de Subterrâneo e Aquan.

Abolete

	Abolete Aberração (Enorme — Aquática)	Abolete Mago, Mago de 10º Nível Aberração (Enorme — Aquática)
Dados de Vida:	8d8+40 (76 PV)	8d8+56 mais 10d4+70 (177 PV)
Iniciativa:	+1	+7
Deslocamento:	3 m (2 quadrados), natação 18 m	3 m (2 quadrados), natação 18 m
Classe de Armadura:	16 (-2 tamanho, +1 Des, +7 natural), toque 9, surpresa 15	18 (-2 tamanho, +3 Des, +7 natural), toque 11, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar:	+6/+12	+11/+28
Ataque:	Corpo a corpo: tentáculo +12 (dano: 1d6+8 mais muco)	Corpo a corpo: tentáculo +18 (dano: 1d6+9 mais muco)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 4 tentáculos +12 (dano: 1d6+8 mais muco)	Corpo a corpo: 4 tentáculos +18 (dano: 1d6+9 mais muco)
Espaço/Alcance:	4,5 m/3 m	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Escravizar, psiquismo, muco	Escravizar, psiquismo, muco, magias
Qualidades Especiais:	Subtipo (Aquático), visão no escuro 18 m, nuvem de visco	Subtipo (Aquático), visão no escuro 18 m, nuvem de visco, invocar familiar
Testes de Resistência:	Fort +7, Ref +3, Von +11	Fort +15, Ref +10, Von +15
Habilidades:	For 26, Des 12, Con 20, Int 15, Sab 17, Car 17	For 28, Des 16, Con 24, Int 20, Sab 16, Car 14
Perícias:	Concentração +16, Conhecimento (qualquer um) +13, Natação +8, Observar +16, Ouvir +16	Blefar +13, Concentração +25, Conhecimento (arcano) +15, Conhecimento (história) +15, Conhecimento (masmorras) +25, Conhecimento (planos) +15, Decifrar Escrita +15, Diplomacia +6, Disfarces +2 (+4 atuando), Identificar Magia +20, Intimidar +4, Natação +8, Observar +17, Ouvir +15, Procurar +10, Sentir Motivação +15, Sobrevivência +3 (+5 seguindo rastros em outros planos ou no subterrâneo)
Talentos:	Magias em Combate, Prontidão, Vontade de Ferro	Escrever Pergaminho, Foco em Magia (encantamento), Foco em Magia (ilusão), Fortitude Maior, Ignorar Componentes Materiais, Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante, Magias em Combate, Potencializar Magia, Reflexos Rápidos
Ambiente:	Subterrâneo	Subterrâneo
Organização:	Solitário, ninhada (2-4) ou ninhada escravagista (1d3+1 mais 7-12 skum)	Solitário
Nível de Desafio:	7	17
Tesouro:	Dobro do padrão	Dobro do padrão
Tendência:	Geralmente Leal e Mau	Geralmente Leal e Mau
Progressão:	9-16 DV (Enorme); 17-24 DV (Imenso)	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	—	—

Combate

Um abolete ataca chicoteando com seus tentáculos longos e pegajosos, mas prefere lutar à distância usando seus poderes de ilusão.

Escravizar (Sob): Três vezes por dia, um abolete pode tentar escravizar qualquer ser vivo em um raio de 10 metros. A vítima deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 17) ou será afetada por um efeito similar à magia *dominar pessoa* conjurada por um feiticeiro de 16º nível. Uma criatura escravizada obedecerá aos comandos telepáticos do abolete (mas não lutará em seu lugar) e permanecerá assim até ser alvo da magia *remover maldição*; é possível realizar um novo teste de resistência a cada 24 horas para libertar-se do controle. O efeito também será dissipado caso o abolete seja morto ou afaste-se 1,5 km ou mais de sua vítima. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

***Psiquismo* (SM):** Sem Limite — *imagem persistente* (CD 18), *imagem programada* (CD 19), *miragem arcana* (CD 18), *padrão hipnótico* (CD 15), *parede ilusória* (CD 17), *projetar imagem* (CD 20), *véu* (CD 19). Nível de conjurador efetivo: 16º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Muco (Ext): O golpe do tentáculo de um abolete pode provocar uma angústia terrível. A vítima atingida deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 19) ou sua pele se transformará gradualmente numa membrana fina, translúcida e oleosa ao longo dos próximos 1d4+1 minutos. Uma criatura transformada deverá permanecer imersa em água fria e fresca ou sofrerá 1d12 pontos de dano a cada 10 minutos. O muco reduz seu bônus de armadura natural em 1 (nunca inferior a 0). A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

A magia *remover doença*, conjurada antes que a transformação se complete, devolverá a criatura ao normal. Depois disso, apenas as magias *cura completa* e *cura completa em massa* podem reverter a transformação.

Nuvem de Visco (Ext): Um abolete submerso é capaz de cercar-se com uma nuvem viscosa de 30 centímetros de espessura. Qualquer criatura que tenha contato ou inale esta substância precisa obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 19) ou perderá a capacidade de respirar fora da água durante as próximas três horas. A criatura afetada morrerá sufocada em 2d6 minutos caso seja removida da água. A cada novo contato com a nuvem de visco, a vítima deve obter sucesso no teste de resistência de Fortitude ou a duração do efeito será renovada. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: Um abolete recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídos ou ameaçados. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas o abolete deve se deslocar em linha reta.

Achaierai

ABOLETE MAGO

Entre as tumbas e masmorras aquáticas onde vivem, os senhores dos aboletes concentram seus esforços no estudo da magia, com o objetivo de adquirir a supremacia. Seu grande poder lhes assegura um lugar entre os mestres de todas as criaturas subterrâneas. Entretanto, essas criaturas devotadas aos seus estudos arcanos gastam a maior parte de suas longas vidas isoladas.

Combate

A CD para o teste de resistência do ataque de muco de um abolete mago (CD 21) e de sua nuvem de visco (CD 21) são ajustadas de acordo com seu valor superior de Constituição. A CD para o teste de resistência de sua habilidade escravizar (CD 16) é reduzida pelo seu valor inferior de Carisma, bem como as CDs para os testes de resistência de suas habilidades psíquicas: *imagem persistente* (CD 17), *imagem programada* (CD 18), *miragem arcana* (CD 17), *padrão hipnótico* (CD 14), *parede ilusória* (CD 16), *projetar imagem* (CD 19), *véu* (CD 18). Nível de conjurador efetivo: 16º.

O abolete mago utiliza diversas magias, como *deslocamento*, *invisibilidade maior* e *muralha de energia* para se proteger enquanto assume o controle de seus inimigos com suas magias e habilidades inatas.

Magias de Mago Preparadas (4/6/5/4/4/3; CD para o teste de resistência 15 + nível da magia): 0 — *detectar magia* (2), *pasmar*, *resistência*; 1º — *alarme*, *armadura arcana*, *enfeitiçar pessoa*, *leque cromático*, *mísseis mágicos* (2); 2º — *astúcia da raposa*, *escuridão*, *força do touro*, *nublar*, *ver o invisível*; 3º — *deslocamento*, *dissipar magia*, *relâmpago*, *vôo*; 4º — *assassino fantasmagórico*, *invisibilidade maior*, *pele rochosa*, *vidência*; 5º — *imobilizar monstro*, *muralha de energia*, *relâmpago* potencializado.

ACHAIERAI

Extra-Planar (Grande — Mal, Planar, Leal)
Dados de Vida: 6d8+12 (39 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura: 20 (–1 tamanho, +1 Des, +10 natural), toque 10, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar: +6/+14
Ataque: Corpo a corpo: garra +9 (dano: 2d6+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +9 (dano: 2d6+4) e bicada +4 (dano: 4d6+2)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Nuvem negra
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, RM 19
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +6, Von +7
Habilidades: For 19, Des 13, Con 14, Int 11, Sab 14, Car 16
Perícias: Diplomacia +5, Equilíbrio +10, Escalar +13, Esconder-se +6, Furtividade +10, Observar +11, Ouvir +11, Saltar +21, Sentir Motivação +11
Talentos: Ataque em Movimento, Esquiva, Mobilidade
Ambiente: Campo de Batalha Infernal do Aqueronte
Organização: Solitário ou bando (5–8)
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: 7–12 DV (Grande); 13–18 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Uma criatura grande se equilibra em quatro patas semelhantes a estacas. Seu corpo é semelhante ao de um pássaro, arredondado e roliço, do tamanho de um pônei pequeno, coberto com penas que variam de cor entre marrom e vermelho. Suas garras enormes e seu bico ameaçador brilham como se fossem feitos de metal polido.

Os achaierai são aves robustas de 4,5 m de altura, incapazes de voar, que habitam o plano de Aqueronte e apenas ocasionalmente são encontradas em outros locais. Eles são maus, inteligentes e predatórios, com um gosto especial para torturar suas vítimas.

Os achaierai falam o idioma Infernal e pesam cerca de 375 kg.

Combate

Num combate corporal, os achaierai golpeiam com duas de suas quatro patas e atacam com seu poderoso bico. Eles usam o talento Ataque em Movimento para golpear com velocidade e sair do alcance antes que o inimigo consiga revidar.

As armas naturais dos achaierai, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Nuvem Negra (Ext): Três vezes por dia, um achaierai é capaz de expelir uma nuvem sufocante de fumaça tóxica negra. Qualquer criatura (exceto outros achaierai) num raio de 3 metros sofre instantaneamente 2d6 pontos de dano; além disso, deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou ficará sob efeito da magia *insanidade* (16º nível de conjurador), durante 3 horas. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

ÁGUIA GIGANTE

Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida: 4d10+4 (26 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 3 m (2 quadrados), vôo 24 m (médio)
Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 12, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +4/+12
Ataque: Corpo a corpo: garra +7 (dano: 1d6+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +7 (dano: 1d6+4) e mordida +2 (1d8+2)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, evasão
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +7, Von +3
Habilidades: For 18, Des 17, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 10
Perícias: Conhecimento (natureza) +2, Ouvir +6, Sentir Motivação +4, Observar +15, Sobrevivência +3
Talentos: Investida Aérea, Prontidão
Ambiente: Montanhas temperadas
Organização: Solitário, casal ou ninhada (5–12)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente Neutro e Bom
Progressão: 5–8 DV (Grande); 9–12 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +2 (parceiro)

Águia Gigante

As águias gigantes são aves de rapina inteligentes e de visão aguçada que algumas vezes se associam com as criaturas boas.

Elas atacam as criaturas que parecem ameaçadoras, em especial se estiverem com a intenção de saquear seus ninhos em busca de ovos ou filhotes, que podem ser vendidos por um bom preço em várias regiões civilizadas. É possível treinar as águias jovens e elas são valorizadas como montarias aladas.

Uma águia gigante comum tem cerca de 3 metros de altura e a envergadura das asas atinge até 6 metros. Elas lembram suas primas menores em quase todos os aspectos, exceto pelo tamanho, e pesam cerca de 250 kg.

As águias gigantes falam os idiomas Comum e Auran.

Combate

Uma águia gigante normalmente ataca de grandes alturas, mergulhando para o solo com uma velocidade incrível. Quando não pode mergulhar, utiliza suas poderosas garras e seu bico afiado para golpear a cabeça ou os olhos do alvo.

Uma águia gigante solitária normalmente estará caçando ou patrulhando as proximidades do seu ninho, e quase sempre ignora as criaturas que não pareçam ameaçadoras. Um casal atacará em conjunto, mergulhando seqüencialmente para afastar os invasores; elas lutarão até a morte para defender seus ninhos ou filhotes.

Evasão (Ext): Sempre que a águia gigante se tornar alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ela não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência.

Perícias: As águias gigantes recebem +4 de bônus racial nos testes de Observar.

Como Treinar uma Águia Gigante

Embora sejam inteligentes, as águias gigantes devem ser treinadas antes que possam transportar um cavaleiro em combate. Para ser treinada, a águia gigante deve ter uma atitude amigável em relação ao amestrador (o que pode ser conseguido obtendo sucesso em um teste de Diplomacia). Treinar uma águia gigante amigável exige seis semanas de trabalho e um teste bem-sucedido de Adestrar Animais (CD 25). Para se cavalgar uma águia gigante é necessário utilizar uma sela exótica. A criatura pode voar enquanto transporta um cavaleiro, mas este não pode atacar a menos que obtenha sucesso em um teste de Cavalgar.

Os ovos das águias valem 2.500 PO cada; os filhotes valem 4.000 PO cada. Um treinador profissional cobra 1.000 PO para cuidar ou treinar uma águia gigante.

Capacidade de Carga: A carga leve para uma águia gigante é 150 kg; a carga média varia entre 151–300 kg; a carga pesada entre 301–450 kg.

ALLIP

Morto-Vivo (Médio — Incorpóreo)
Dados de Vida: 4d12 (26 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: Vôo 9 m (perfeito) (6 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+1 Des, +4 deflexão), toque 15, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +2/—
Ataque: Corpo a corpo: toque incorpóreo +3 (dano: 1d4 pontos de dano de Sabedoria)
Ataque Total: Corpo a corpo: toque incorpóreo +3 (dano: 1d4 pontos de dano de Sabedoria)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Murmúrio, enlouquecer, drenar Sabedoria
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de incorpóreo, resistência à expulsão +2, características de morto-vivo
Testes de Resistência: Fort +1, Ref +2, Von +4
Habilidades: For —, Des 12, Con —, Int 11, Sab 11, Car 18
Perícias: Esconder-se +8, Intimidar +7, Observar +7, Ouvir +7, Procurar +4, Sobrevivência +0 (+2 seguindo rastros)
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos

Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro e Mau
Progressão: 5–12 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

A criatura flutuando à sua frente parece algo saído de um pesadelo. Sua silhueta é vagamente humanóide, mas trata-se de uma forma sem traços físicos, distorcida e carregada de insanidade. Da cintura para baixo, ela se desfaz em vapor, deixando um tênue rastro de névoa por onde passa.

Um allip é o conjunto dos vestígios espectrais de alguém que se suicidou devido à loucura que lhe afligiu em vida. Estas criaturas só desejam vingança e caçam impiedosamente os responsáveis por sua insanidade.

Os allip são incapazes de falar de forma compreensível.

Allip

Combate

Os allip são incapazes de causar qualquer tipo de dano físico, embora talvez não tenham consciência disso. Eles continuam a investir contra seus oponentes, apesar de não lhes causarem nenhum ferimento.

Murmúrio (Sob): O allip resmunga e lamenta consigo mesmo constantemente, criando um efeito hipnótico. Qualquer criatura sã num raio de 18 metros deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 16) ou será afetada por um efeito similar à magia *hipnotismo* durante 2d4 rodadas. Este é um efeito sônico e uma compulsão de ação mental. Qualquer oponente bem-sucedido no teste de resistência não será afetado pelo murmúrio do mesmo allip durante um dia inteiro. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Enlouquecer (Sob): Qualquer conjurador que tentar atingir um allip com efeitos ou habilidades de detecção de pensamentos, controle mental ou telepatia entrará em contato direto com a mente torturada e ensandecida da criatura, sofrendo 1d4 pontos de dano temporário de Sabedoria.

Drenar Sabedoria (Sob): Um allip causa 1d4 pontos de dano permanente de Sabedoria sempre que atinge um oponente com seu toque incorpóreo. A cada ataque bem-sucedido, ele adquire 5 pontos de vida temporários.

ANÃO

Atarracada, larga e extremamente musculosa, a figura à sua frente pode não ser alta, mas não ostenta menos força física ou imponência. Vestindo uma armadura de metal e portando um machado de batalha, o humanóide possui pele morena clara, bochechas coradas e olhos brilhantes, com cabelos negros e barba e bigode cuidadosamente arrumados.

Os anões são guerreiros nobres, que se destacam na forjaria, na escultura e na arte da guerra. Em geral, eles são austeros, determinados e muito honrados.

As roupas da raça favorecem tons de terra e costumam ser simples e práticas. Sua pele pode ser bem escura, mas sempre com uma tonalidade amorenada. Os cabelos podem ser negros, grisalhos ou castanhos. Os anões possuem em média 1,2 m de altura e pesam tanto quanto humanos adultos.

Os anões preferem gastar seu tempo construindo obras-primas em pedra, aço e metais preciosos. Eles forjam armas duradouras, criam jóias muito belas e lapidam gemas excelentes. No entanto, todos consideram ofensivo ostentar a riqueza, portanto somente alguns usam mais de uma peça como adorno.

Os anões falam o idioma Anão. A maioria dos viajantes da raça que está fora de seus territórios (comerciantes, mercenários ou aventureiros) aprende o idioma Comum, enquanto os guerreiros das cidades anãs aprendem o idioma Goblin para conseguirem interrogar e espionar os habitantes malignos das cavernas profundas.

A maioria dos anões encontrada além dos territórios da raça pertence à classe combatente.

Combate

Os anões são especialistas em combate: eles usam o meio ambiente de modo eficaz e lançam ataques em grupo bem planejados. Raramente usam magias em combate, uma vez que a raça tem poucos magos e feiticeiros (mas os clérigos anões se entregam ao combate com tanto fervor quanto seus aliados combatentes). Caso tenham tempo para se preparar, tentarão construir alçapões e outras armadilhas com pedras. Além do machado de guerra anão e do machado de arremesso, os anões sabem usar martelos de guerra, picaretas, arcos curtos, bestas pesadas e maças.

Características de Anão (Ext): Os anões possuem as seguintes características raciais.

— +2 de Constituição, –2 de Carisma.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento base terrestre de um anão é de 6 m. Entretanto, eles podem se mover com este deslocamento mesmo que estejam vestindo armaduras médias ou pesadas ou estejam portando uma carga média ou pesada.

— Visão no escuro até 18 m.

— Ligação com pedras: Esta habilidade concede +2 de bônus racial aos anões em testes de Procurar para identificar trabalhos incomuns de alvenaria, como paredes deslizantes, armadilhas de pedra, construções recentes (mesmo erguidas para se igualar às antigas), superfícies rochosas instáveis, tetos de pedra que podem desabar e similares. Qualquer material que não seja rochoso, mas esteja disfarçado como uma rocha, também é considerado um trabalho incomum de alvenaria. Um anão que passar a 3 metros de um trabalho incomum de alvenaria pode realizar um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente; ele também é capaz de utilizar essa perícia para localizar armadilhas construídas com pedras como um ladino. Os anões conseguem intuir a profundidade subterrânea com a mesma naturalidade que um ser humano é capaz de distinguir acima e abaixo. Os anões possuem um sexto sentido relacionado a trabalhos em pedra e metal, uma habilidade inata que é utilizada e desenvolvida freqüentemente em suas moradas subterrâneas.

— Familiaridade com Armas: Os anões consideram o machado de guerra anão e o urgrosh anão (consulte o Capítulo 7 do *Livro do Jogador*) como armas comuns, em vez de armas exóticas.

— Estabilidade: O corpo dos anões é excepcionalmente estável. Um anão recebe +4 de bônus em testes de habilidade realizados para resistir a um encontrão ou imobilização quando estiver em pé sobre chão firme (mas não quando estiver escalando, voando, cavalgando ou qualquer outra situação sem contato direto e firme com o solo).

— +2 de bônus racial nos testes de resistência a veneno. *Não está incluso nas estatísticas acima.

— +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias e efeitos similares a magia. *Não está incluso nas estatísticas acima.

— +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra orcs (incluindo meio-orcs) e goblinóides (goblins, robgoblins e bugbear).

	Combatente Anão de 1° Nível Humanóide (Médio — Anão)	Combatente Duergar de 1° Nível Humanóide (Médio — Anão)
Dados de Vida:	1d8+2 (6 PV)	1d8+5 (9 PV)
Iniciativa:	+0	+0
Deslocamento:	6 m vestindo uma brunea (4 quadrados); deslocamento base 6 m	6 m vestindo uma cota de malha (4 quadrados); deslocamento base 6 m
Classe de Armadura:	16 (+4 brunea, +2 escudo pesado), toque 10, surpresa 16	17 (+5 cota de malha, +2 escudo pesado), toque 10, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar:	+1/+2	+1/+2
Ataque:	Corpo a corpo: machado de guerra anão +3 (dano: 1d10+1; dec. ×3); ou à distância: arco curto +1 (dano: 1d6; dec. ×3)	Corpo a corpo: martelo de guerra +2 (dano: 1d8+1; dec. ×3); ou à distância: besta leve +1 (dano: 1d8; dec. 19–20)
Ataque Total:	Corpo a corpo: machado de guerra anão +3 (dano: 1d10+1; dec. ×3); ou à distância: arco curto +1 (dano: 1d6; dec. ×3)	Corpo a corpo: martelo de guerra +2 (dano: 1d8+1; dec. ×3); ou à distância: besta leve +1 (dano: 1d8; dec. 19–20)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Características de anão	Características de duergar, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, características de anão	Visão no escuro 18 m, características de duergar
Testes de Resistência:	Fort +4*, Ref +0*, Von –1*	Fort +4*, Ref +0*, Von –1*
Habilidades:	For 13, Des 11, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 6	For 13, Des 11, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 4
Perícias:	Avaliação +2, Ofícios (forjaria) +2, Ofícios (escultura) +2, Ouvir +2, Observar +2	Avaliação +2, Ofícios (forjaria) +2, Ofícios (alvenaria) +2, Ouvir +3, Furtividade –4, Observar +2
Talentos:	Foco em Arma (machado de guerra anão)	Vitalidade
Ambiente:	Montanhas temperadas (anões das profundezas: Subterrâneo)	Subterrâneo
Organização:	Equipe (2–4), esquadrão (11–20 mais 2 sargentos de 3° nível e 1 líder de 3°–6° nível) ou clã (30–100, mais 30% de não combatentes, mais 1 sargento de 3° nível para cada 10 adultos, 5 tenentes de 5° nível e 3 capitães de 7° nível)	Equipe (2–4), esquadrão (9–16 mais 3 sargentos de 3° nível e 1 líder de 3°–8° nível) ou clã (20–80, mais 25% de não combatentes, mais 1 sargento de 3° nível para cada 5 adultos, 3–6 tenentes de 6° nível e 1–4 capitães de 9° nível)
Nível de Desafio:	1/2	1
Tesouro:	Padrão de moedas; dobro de bens; padrão de itens	Padrão de moedas; dobro de bens; padrão de itens
Tendência:	Freqüentemente Leal e Bom (anões das profundezas: Geralmente Leal e Neutro ou Neutro)	Freqüentemente Leal e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+0	+1

— +4 de bônus de esquiva na CA contra monstros do tipo gigante (como ogros, trolls e gigantes das colinas).

— +2 de bônus racial nos testes de Avaliação relacionados a objetos de metal ou pedra.

— +2 de bônus racial nos testes de Ofícios relacionados a objetos de metal ou pedra.

— Idiomas Automáticos: Comum, Anão. Idiomas Adicionais: Gigante, Gnomo, Goblin, Orc, Terran, Subterrâneo.

— Classe Favorecida: Guerreiro.

O combatente anão apresentado acima possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Anão

Sociedade dos Anões

Os anões preferem viver em cidades subterrâneas, construídas nos arredores de minas, mas alguns vivem em postos avançados na superfície. Encravadas nas rochas sólidas, essas cidades exigem séculos para serem terminadas, mas resistem durante eras. A sociedade dos anões é organizada em clãs, com linhagens familiares distintas entre eles. Um clã é comandado por um líder hereditário, geralmente um rei ou rainha que é descendente direto do fundador do clã. Os anões são muito leais à família, ao clã, ao monarca e às pessoas em geral; quando há conflitos com outras raças, até mesmo os anões mais relutantes escolherão lutar ao lado de sua espécie. Esses vínculos auxiliaram a raça a sobreviver durante gerações às guerras contra as criaturas malignas que habitam o subterrâneo.

Uma comunidade anã terá uma quantidade equivalente a quase 30% da população guerreira em habitantes incapazes de combater (geralmente os idosos, os jovens e alguns adultos); existem tantas anãs quanto anões, e elas são aceitas em qualquer parte da sociedade, inclusive como guerreiras.

Em geral, os clãs se concentram em um ou dois tipos de ofício, como forjaria, armeiro ou armoreiro, joalheria, engenharia ou escultura. Para evitar uma especialização exagerada, alguns jovens aprendizes são treinados por outros clãs; esta prática também ajuda a consolidar a união. Como os anões são muito longevos, seu aprendizado pode exigir muitos anos, talvez invadindo a vida adulta.

O principal deus dos anões é Moradin, responsável pela criação da raça e o patrono dos ferreiros e outros artesãos especializados.

Sub-Raças

A informação fornecida anteriormente diz respeito aos anões das colinas, a variedade mais comum da raça. Existem três sub-raças principais, que possuem as seguintes diferenças:

ANÃO DAS PROFUNDEZAS

Esses anões vivem em locais muito profundos e são pouco solícitos com as demais raças. Eles têm a mesma altura dos demais membros da raça, mas são

mais esguios. A coloração da pele é avermelhada e seus olhos grandes, azuis bem claros, não possuem o brilho característico da raça. Os cabelos variam do vermelho intenso até o castanho claro. Eles têm pouco contato com os habitantes da superfície e negociam com os anões das colinas e das montanhas para obter mercadorias em seu lugar. Eles conhecem o idioma Anão e Goblin e, às vezes, Dracônico e Subterrâneo.

Características de Anão das Profundezas (Ext): Estas características complementam as dos anões das colinas, exceto quando especificado o contrário.

— Os bônus raciais nos testes de resistência contra magias e efeitos similares a magia aumentam para +3.

— O bônus racial nos testes de resistência de Fortitude contra venenos aumenta para +3.

— Visão no escuro até 27 m.

— Sensibilidade à Luz (Ext): Os anões das profundezas ficam pasmos sob luz intensa do sol ou no raio de efeito da magia *luz do dia*.

DUERGAR

Também conhecidos como anões cinzentos, esses seres malignos habitam o Subterrâneo.

A maioria dos duergar é careca (mesmo as mulheres) e suas roupas são tecidas de modo a camuflá-los nas pedras. Em suas comunidades, eles podem utilizar jóias, mas elas sempre serão opacas. A raça está em constante guerra contra os anões e ocasionalmente se alia a outras raças subterrâneas.

Os duergar reverenciam Laduguer, um deus amargurado que exige trabalho constante. Eles falam os idiomas Anão e Subterrâneo.

Características de Duergar (Ext): Estas características complementam as dos anões das colinas, exceto quando especificado o contrário.

— –4 de Carisma ao invés de –2.

— Visão no escuro até 36 m.

— Imunidade a paralisia, fantasmas e veneno. Esta característica substitui o bônus racial de +2 dos anões das colinas nos testes de resistência contra veneno.

— +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias e habilidades similares a magia.

— Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *aumentar pessoa* e *invisibilidade* como um mago com o dobro do nível de classe do duergar (3º nível de conjurador, no mínimo); estas habilidades só afetam o duergar e seu equipamento.

— Sensibilidade à Luz: Os duergar ficam pasmos sob luz intensa do sol ou no raio de efeito da magia *luz do dia*.

— +4 de bônus racial nos testes de Furtividade.

— +1 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

— Idiomas Automáticos: Comum, Anão, Subterrâneo. Idiomas Adicionais: Dracônico, Gigante, Goblin, Orc, Terran. Esta característica substitui os idiomas automáticos e adicionais dos anões das colinas.

— Classe Favorecida: Guerreiro.

— Ajuste de Nível: +1.

— Ao contrário de outras raças de anões, os duergar não possuem familiaridade com o machado de guerra anão e o urgrosh anão.

O combatente duergar apresentado acima possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Nível de Desafio: Os duergar com níveis em classes de PdM possuem ND equivalente ao seu nível de personagem. Os duergar com níveis em classes de PdJ possuem ND equivalente ao seu nível de personagem +1.

ANÃO DAS MONTANHAS

Os anões das montanhas vivem mais afastados da superfície que os anões das colinas, porém mais próximos que os anões das profundezas. Eles atingem 1,35 m de altura e possuem pele e cabelo mais claros que os anões das colinas, mas compartilham a mesma aparência geral. Eles alegam que foram os primeiros anões a serem criados e que toda a raça descende deles, uma atitude que contribui para o seu isolamento.

ANIMAL ATROZ

Os animais atrozes são versões maiores, mais fortes e mais resistentes dos animais normais. Em geral sua aparência é mais feroz e pré-histórica, ou mesmo demoníaca.

ARMINHO ATROZ

Animal (Médio)
Dados de Vida: 3d8 (13 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 16 (+4 Des, +2 natural), toque 14, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +2/+4
Ataque: Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d6+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d6+3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Adesão, drenar sangue
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +7, Von +4
Habilidades: For 14, Des 19, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 11
Perícias: Esconder-se +8, Ouvir +3, Furtividade +8, Observar +5
Talentos: Acuidade com Arma[B], Prontidão, Sorrateiro
Ambiente: Colinas temperadas
Organização: Solitário ou casal
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 4–6 DV (Médio); 7–9 (Grande)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura esguia e peluda tem o corpo mais comprido que a altura de um humano. Sua cabeça tem a forma de uma cunha e ostenta chifres curtos; ela tem quatro patas curtas e cauda atarracada. Seus movimentos são ágeis e muito rápidos.

Os arminhos atrozes são criaturas agressivas, quase maníacas, com uma energia inesgotável. Chegam a atingir 3 m de comprimento e pesar 350 kg.

Combate

Os arminhos atrozes espreitam suas presas no escuro e saltam sobre elas, usando garras e presas.

Adesão (Ext): Caso o arminho atinja o oponente com sua mordida, poderá cravar sua poderosa mandíbula na vítima, causando o dano da mordida automaticamente a cada rodada, até a vítima se libertar. Um arminho nessa situação perde seu bônus de Destreza na CA, que será reduzida para CA 12.

Um arminho preso a uma vítima pode ser agarrado ou atingido com uma arma. Para removê-lo através da manobra Agarrar, o oponente deve obter sucesso em um teste resistido de Agarrar.

Drenar Sangue (Ext): Um arminho atroz drena sangue, causando 2d4 pontos de dano temporário de Constituição a cada rodada que permanecer preso ao corpo da vítima.

CARCAJÚ ATROZ

Animal (Grande)
Dados de Vida: 5d8+23 (45 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escalar 3 m
Classe de Armadura: 16 (–1 tamanho, +3 Des, +4 natural), toque 12, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +3/+13
Ataque: Corpo a corpo: garra +8 (dano: 1d6+6)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +8 (dano: 1d6+6) e mordida +3 (dano: 1d8+3)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Fúria
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +7, Von +5
Habilidades: For 22, Des 17, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 10

Perícias: Escalar +14, Ouvir +7, Observar +7
Talentos: Prontidão, Rastrear[B], Vitalidade
Ambiente: Florestas frias
Organização: Solitário ou casal
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 6–15 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura grande e atarracada tem a cabeça em forma de cunha e o corpo coberto por uma pelagem grossa e emaranhada. Suas patas são curtas e grossas, e as garras de seus pés são como picaretas.

Dizem que estas criaturas de temperamento violento já atacaram vilarejos, destruindo o gado e as despensas. Elas possuem a reputação de não temer absolutamente nada. Os carcajús atrozes atingem cerca de 3,6 m de comprimento e pesam até 1.000 kg.

Combate

O carcajú atroz ataca seus oponentes com ousadia, sem temer as demais criaturas.

Fúria (Ext): Se um carcajú atroz sofrer dano em combate, entrará imediatamente em um estado de fúria destruidora, com efeitos no seu turno subseqüente, golpeando e mordendo sem controle até que morra ou elimine seu oponente. Ele recebe +4 de Força, +4 de Constituição e –2 na CA. A criatura é incapaz de interromper sua fúria voluntariamente.

Perícias: Um carcajú atroz recebe +8 de bônus racial nos seus testes de Escalar e sempre pode 'escolher 10' nos testes desta perícia, mesmo se estiver com pressa ou sob ameaça.

GORILA ATROZ

Animal (Grande)
Dados de Vida: 5d8+13 (35 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escalar 4,5 m
Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, +2 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +3/+13
Ataque: Corpo a corpo: garra +8 (dano: 1d6+6)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +8 (dano: 1d6+6) e mordida +3 (dano: 1d8+3)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Dilacerar 2d6+9
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +6, Von +5
Habilidades: For 22, Des 15, Con 14, Int 2, Sab 12, Car 7
Perícias: Escalar +14, Ouvir +5, Furtividade +4, Observar +6
Talentos: Prontidão, Vitalidade
Ambiente: Florestas quentes
Organização: Solitário ou companhia (5–8)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 6–15 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Este gorila gigantesco e selvagem tem o tamanho aproximado de um ogro, mas é ainda mais musculoso. Seu peito é largo e o corpo é coberto por uma pelagem grossa e negra. Os braços são longos e o focinho é grande. Ele parece bem equipado com suas garras e dentes.

Os gorilas atrozes são territoriais e podem atacar qualquer coisa que enxerguem. Possuem cerca de 2,7 m de altura e pesam de 400 a 600 kg.

Combate

Os gorilas atrozes atacam qualquer coisa que invada seu território, até mesmo outros gorilas. Caso a armadura do oponente detenha os ataques do gorila atroz, ele tentará Agarrar e imobilizar a criatura e então dilacerar sua carne.

Dilacerar (Ext): Um gorila atroz que atingir um oponente com ambas as garras se prenderá ao seu corpo e rasgará sua carne. Este ataque inflige automaticamente 2d6+12 pontos de dano.

Perícias: Os gorilas atrozes recebem +8 de bônus racial nos seus testes de Escalar e sempre podem 'escolher 10' nos testes desta perícia, mesmo se estiverem com pressa ou sob ameaça.

JAVALI ATROZ

Animal (Grande)
Dados de Vida: 7d8+21 (52 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, +6 natural), toque 9, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +5/+17
Ataque: Corpo a corpo: presas +12 (dano: 1d8+12)
Ataque Total: Corpo a corpo: presas +12 (dano: 1d8+12)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Ferocidade
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +5, Von +8
Habilidades: For 27, Des 10, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 8
Perícias: Ouvir +8, Observar +8
Talentos: Prontidão, Tolerância, Vontade de Ferro
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário ou manada (5–8)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 8–16 DV (Grande); 17–21 (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Este javali gigantesco possui um dorso arqueado da altura de um humano. Ele tem uma carapaça cheia de nódoas na cabeça e nas costas, presas reluzentes e olhos pequenos, furiosos e demoníacos.

Os javalis atrozes são onívoros e passam a maior parte do tempo fuçando, como os porcos comuns. Entretanto, eles atacam furiosamente qualquer coisa que se aproximar. Os javalis atrozes atingem até 3,6 m de comprimento e pesam 1.000 kg.

Combate

Um javali atroz investe contra seu oponente e tenta rasgá-lo com suas presas.

Ferocidade (Ext): Um javali atroz é um combatente tenaz que continua a lutar sem penalidades mesmo que esteja incapacitado ou morrendo.

LEÃO ATROZ

Animal (Grande)
Dados de Vida: 8d8+24 (60 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, +2 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +6/+17
Ataque: Corpo a corpo: garra +13 (dano: 1d6+7)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +13 (dano: 1d6+7) e mordida +7 (dano: 1d8+3)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, bote, rasgar 1d6+3
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +8, Von +7
Habilidades: For 25, Des 15, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 10
Perícias: Esconder-se +2, Ouvir +7, Furtividade +5, Observar +7
Talentos: Corrida, Foco em Arma (garra), Prontidão
Ambiente: Planícies quentes
Organização: Solitário, casal ou bando (6–10)
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 9–16 DV (Grande); 17–24 (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Este leão imenso tem uma juba curta e pelagem fulva, mas aí termina sua semelhança com o animal comum. Esta criatura monstruosa tem protuberâncias ósseas nos olhos e nos ombros e uma crista afiada ao longo da espinha dorsal.

Os leões atrozes são caçadores pacientes, assim como seus primos menores, mas capazes de abater presas maiores. Eles chegam a atingir 4,5 m de comprimento e pesar até 1.750 kg.

Combate

Um leão atroz persegue sua presa, salta sobre ela e ataca com suas garras e mordida, enquanto rasga o corpo da vítima com as patas traseiras. Muitas vezes saltam sobre criaturas maiores que eles.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o leão atroz precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar seu ataque de rasgar.

Bote (Ext): Se um leão atroz usar a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada, incluindo seus dois ataques de Rasgar.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +12, dano 1d6+3.

Perícias: Os leões atrozes recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade.* Em áreas de grama alta ou matagal, o bônus de Esconder-se aumenta para +8.

LOBO ATROZ

Animal (Grande)
Dados de Vida: 6d8+18 (45 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura: 14 (–1 tamanho, +2 Des, +3 natural), toque 11, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +4/+15
Ataque: Corpo a corpo: mordida +11 (dano: 1d8+10)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +11 (dano: 1d8+10)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Imobilização
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +7, Von +6
Habilidades: For 25, Des 15, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 10
Perícias: Esconder-se +0, Ouvir +7, Furtividade +4, Observar +7, Sobrevivência +2*
Talentos: Corrida, Foco em Arma (mordida), Prontidão, Rastrear[B]
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário ou matilha (5–8)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 7–18 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Este imenso lobo cinzento é tão grande quanto um cavalo. Ele possui olhos flamejantes e uma pelagem abundante.

Os lobos atrozes são eficientes caçadores em grupo, que matam o que conseguirem apanhar. Sua coloração pode ser cinza malhada ou negra e atingem 2,7 m de comprimento, pesando 400 kg.

Combate

Os lobos atrozes preferem atacar em matilhas, cercando e flanqueando o inimigo sempre que possível.

Imobilização (Ext): Um lobo atroz que atinja o oponente com sua mordida pode iniciar a manobra Imobilização como uma ação livre (+11 de modificador no teste) sem a necessidade do ataque de toque e sem provocar ataques de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode reagir e tentar imobilizar o lobo atroz.

Perícias: Um lobo atroz recebe +2 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Ouvir, Furtividade e Observar. *Ele também recebe +4 de bônus racial em testes de Sobrevivência se estiver rastreando através do Faro.

MORCEGO ATROZ

Animal (Grande)
Dados de Vida: 4d8+12 (30 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), vôo 12 m (bom)
Classe de Armadura: 20 (–1 tamanho, +6 Des, +5 natural), toque 15, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +3/+10
Ataque: Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d8+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d8+4)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Sentido Cego 12 m
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +10, Von +6
Habilidades: For 17, Des 22, Con 17, Int 2, Sab 14, Car 6
Perícias: Esconder-se +4, Ouvir +12*, Furtividade +11, Observar +8*
Talentos: Prontidão, Sorrateiro
Ambiente: Desertos temperados
Organização: Solitário ou colônia (5–8)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 5–12 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Este morcego aterrorizante é tão grande quanto um cavalo e suas asas de couro têm a envergadura de um grande dragão. A maior parte do tronco é recoberta com uma pelagem emaranhada, revelando placas de armadura óssea em certos pontos.

Estes predadores noturnos se agitam com facilidade e costumam tentar matar ou expulsar quaisquer criaturas que encontram. Um morcego atroz tem 4,5 m de envergadura e pesa cerca de 100 kg.

Combate

Os morcegos atrozes mergulham rapidamente dos céus sobre as presas desatentas.

Sentido Cego (Ext): Os morcegos atrozes utilizam a eco-localização para determinar a posição exata de criaturas num raio de 12 m. Os oponentes terão camuflagem total contra o morcego, a menos que ele realmente consiga enxergá-los.

Perícias: Os morcegos atrozes recebem +4 de bônus racial nos testes de Observar e Ouvir. Esses bônus serão perdidos caso o Sentido Cego seja anulado.

RATO ATROZ

Animal (Pequeno)
Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escalar 6 m
Classe de Armadura: 15 (+1 tamanho, +3 Des, +1 natural), toque 14, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +0/–4
Ataque: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d4 mais doença)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d4 mais doença)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Doença
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +5, Von +3
Habilidades: For 10, Des 17, Con 12, Int 1, Sab 12, Car 4
Perícias: Escalar +11, Esconder-se +8, Ouvir +4, Furtividade +4, Observar +4, Natação +11
Talentos: Acuidade com Arma[B], Prontidão
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou bando (11–20)
Nível de Desafio: 1/3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 2–3 DV (Pequeno); 4–6 (Médio)
Ajuste de Nível: —

Este rato enorme parece maior e mais feroz que a maioria dos cachorros. Ele tem a pelagem grossa e emaranhada, olhos malévolos e uma cauda comprida e desprovida de pêlos.

Os ratos atrozes são carniceiros onívoros, mas atacam para defender seus ninhos e territórios. Podem atingir até 1,2 m de comprimento e pesam mais de 25 kg.

Combate

Um bando de ratos atrozes atacará com destemor, mordendo e roendo com seus incisivos afiados.

Doença (Ext): Febre imunda — transmissão através da mordida, teste de Fortitude (CD 11), período de incubação 1d3 dias; dano: 1d3 pontos de dano temporário de Destreza e 1d3 pontos de dano temporário de Constituição. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: Os ratos atrozes recebem +8 de bônus racial nos testes de Natação. Eles possuem +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre podem 'escolher 10' nestes testes, mesmo que estejam com pressa ou ameaçados.

Os ratos atrozes usam seu modificador de Destreza para os testes de Escalar e Natação.

TEXUGO ATROZ

Animal (Médio)
Dados de Vida: 3d8+15 (28 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escavar 3 m
Classe de Armadura: 16 (+3 Des, +3 natural), toque 13, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +2/+4
Ataque: Corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d4+2)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +4 (dano: 1d4+2) e mordida –1 (dano: 1d6+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Fúria
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +6, Von +4
Habilidades: For 14, Des 17, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 10
Perícias: Ouvir +6, Observar +6
Talentos: Prontidão, Rastrear[B], Vitalidade
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário ou bando (2–5)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 4–9 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura atarracada e musculosa é coberta por uma pelagem grossa e desalinhada. Suas pernas robustas terminam em pés com garras e seu focinho pontudo exibe uma boca larga, repleta de dentes pontiagudos.

Estas criaturas ferozes não toleram invasores. Elas são incapazes de escavar através de rocha sólida, mas conseguem penetrar praticamente qualquer outro material menos resistente. Ao escavar, um texugo atroz normalmente deixa para trás um túnel de 1,5 m de diâmetro que pode ser utilizado por outras criaturas, a menos que o material escavado seja muito instável.

O texugo atroz tem entre 1,5 a 2,1 m de comprimento e seu peso alcança 250 quilos.

Combate

O texugo atroz ataca usando suas garras e presas afiadas.

Fúria (Ext): Se um texugo atroz sofrer dano em combate, entrará imediatamente em um estado de fúria destruidora, com efeitos no seu turno subseqüente, golpeando e mordendo sem controle até que morra ou elimine seu oponente. Ele recebe +4 de Força, +4 de Constituição e –2 na CA. A criatura é incapaz de interromper sua fúria voluntariamente.

TIGRE ATROZ

Animal (Grande)
Dados de Vida: 16d8+48 (120 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (–1 tamanho, +2 Des, +6 natural), toque 11, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +12/+24
Ataque: Corpo a corpo: garra +20 (dano: 2d4+8)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +20 (dano: 2d4+8) e mordida +14 (dano: 2d6+4)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, bote, rasgar 2d4+4
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +13, Ref +12, Von +11
Habilidades: For 27, Des 15, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 10
Perícias: Esconder-se +7*, Saltar +14, Ouvir +6, Furtividade +11, Observar +7, Natação +10
Talentos: Arma Natural Aprimorada (garra), Arma Natural Aprimorada (mordida), Corrida, Foco em Arma (garra), Prontidão, Sorrateiro
Ambiente: Florestas quentes
Organização: Solitário ou casal
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 17–32 DV (Grande); 33–48 (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Este imenso felino monstruoso tem quase a mesma altura, nas quatro patas, que um ser humano de pé. Seu corpo é comprido, com listras largas e suas patas têm o tamanho de broqueis.

Os tigres atrozes caçam praticamente qualquer coisa que se mova. Eles espreitam pacientemente uma refeição em potencial, atacando assim que a criatura baixar a guarda. Eles chegam a atingir 3,6 m de comprimento e podem pesar até 3.000 kg.

Combate

Um tigre atroz persegue sua presa, salta sobre ela e ataca com suas garras e mordida, enquanto rasga o corpo da vítima com as patas traseiras.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o tigre atroz precisa atingir um oponente com sua garra ou mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar seu ataque de rasgar.

Bote (Ext): Caso um tigre atroz use a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada, incluindo seus dois ataques de Rasgar.

Rasgar (Ext): Bônus de ataque corpo a corpo: +18, dano: 2d4+4.

Perícias: Os tigres atrozes recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade. *Em áreas de grama alta ou matagal, o bônus em Esconder-se aumenta para +8.

TUBARÃO ATROZ

Animal (Enorme — Aquático)
Dados de Vida: 18d8+66 (147 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: Natação 18 m (12 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (–2 tamanho, +2 Des, +7 natural), toque 10, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +13/+27
Ataque: Corpo a corpo: mordida +18 (dano: 2d8+9)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +18 (dano: 2d8+9)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, engolir
Qualidades Especiais: Faro aguçado
Testes de Resistência: Fort +14, Ref +13, Von +12
Habilidades: For 23, Des 15, Con 17, Int 1, Sab 12, Car 10
Perícias: Ouvir +12, Observar +11, Natação +14
Talentos: Arma Natural Aprimorada (mordida), Foco em Arma (mordida), Vitalidade (4)
Ambiente: Aquático frio
Organização: Solitário ou cardume (2–5)

Nível de Desafio: 9
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 19–32 DV (Enorme); 33–54 (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Este enorme monstro marinho possui um corpo hidrodinâmico, com uma barbatana triangular sobre o dorso, uma boca repleta de dentes, bastante recuada em relação ao focinho pontudo, e uma cauda simétrica em forma de lua crescente.

Os tubarões atrozes atacam qualquer coisa semelhante a alimento, mesmo criaturas maiores que eles. Estes peixes monstruosos podem atingir 7,5 m de comprimento e pesar mais de 20 toneladas.

Combate

Os tubarões atrozes atacam com suas mandíbulas poderosas, devorando pequenas criaturas num único golpe.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o tubarão atroz precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a habilidade engolir na rodada seguinte.

Engolir (Ext): Um tubarão atroz pode engolir um adversário aprisionado com um teste bem-sucedido de Agarrar. A criatura deve pertencer à uma categoria de tamanho inferior ao tubarão (ou menor). Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 2d6+6 pontos de dano por esmagamento, mais 1d8+4 pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo do tubarão. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando armas leves cortantes ou perfurantes), causando 25 pontos de dano ao sistema digestivo do tubarão (CA 13). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura; qualquer outro oponente terá de abrir seu próprio caminho.

O estômago do tubarão é capaz de comportar duas criaturas Grandes, oito Médias ou Pequenas, trinta e duas Miúdas ou quinhentas e doze Minúsculas ou menores.

Faro Aguçado (Ext): O tubarão atroz é capaz de perceber criaturas pelo Faro num raio de 54 m e detectar sangue na água a uma distância de até 1,5 quilômetro.

Perícias: Um tubarão atroz recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

URSO ATROZ

Animal (Grande)
Dados de Vida: 12d8+51 (105 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (–1 tamanho, +1 Des, +7 natural), toque 10, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +9/+23
Ataque: Corpo a corpo: garra +19 (dano: 2d4+10)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +19 (dano: 2d4+10) e mordida +13 (dano: 2d8+5)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado

Urso Atroz

Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +12, Ref +9, Von +9
Habilidades: For 31, Des 13, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 10
Perícias: Ouvir +10, Observar +10, Natação +13
Talentos: Corrida, Foco em Arma (garra), Prontidão, Tolerância, Vitalidade
Ambiente: Florestas frias
Organização: Solitário ou casal
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 13–16 DV (Grande); 17–36 (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Este urso enorme possui sobrancelhas ósseas e garras do tamanho de foices, e um brilho selvagem e destrutivo em seus olhos frios e penetrantes.

Os ursos atrozes são onívoros e geralmente não importunam as criaturas que tentam evitá-los, mas defenderão agressivamente a carcaça de uma presa ou outra fonte de alimento. Ele não hesitará em destruir qualquer coisa que possa abrigar alimento.

Um urso atroz comum tem 3,6 m de comprimento e pesa 4.000 kg.

Combate

Um urso atroz ataca dilacerando a carne do adversário com suas garras.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o urso atroz precisa atingir o oponente com sua garra. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

ANJO

Os anjos são uma raça de celestiais, seres que vivem nos Planos Exteriores de tendência boa. Os celestiais são completamente imbuídos de bondade — cada fibra de seus corpos e almas é baseada nesse conceito. Eles são os inimigos naturais dos demônios e diabos (as criaturas dos reinos infernais).

Os anjos podem possuir qualquer tendência bondosa. Os anjos Leais e Bons vêm do plano de Celéstia, os Neutros e Bons habitam o Elísio ou as Terras Selvagens, e os Caóticos e Bons são provenientes de Arbórea. Não importa sua tendência, os anjos nunca mentem, trapaceiam ou roubam. Sua honra é impecável em tudo o que fazem e muitas vezes eles demonstram serem os celestiais mais confiáveis e diplomáticos.

Todos os anjos são abençoados com aparências atraentes, embora suas verdadeiras formas variem bastante.

Estas criaturas falam Celestial, Infernal e Dracônico, embora possam se comunicar com praticamente qualquer criatura graças à sua habilidade "Idiomas".

Combate

Embora sejam honrados e benevolentes, os anjos não hesitam em reforçar seus argumentos com suas armas e demais poderes quando necessário. Embora não apreciem o combate, eles não hesitam em levar a batalha ao inimigo. Em combate, a maioria dos anjos utiliza sua mobilidade e sua capacidade de atacar à distância.

Características de Anjo: Um anjo possui as seguintes características (exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura).

— Visão no escuro a até 18 m e visão na penumbra.

— Imunidade a ácido, frio e petrificação.

— Resistência a eletricidade 10 e a fogo 10.

— +4 de bônus racial nos testes de resistência contra venenos.

— *Aura de Proteção (Sob)*: Esta habilidade concede +4 de bônus de deflexão na CA e +4 de bônus de resistência nos testes de resistência contra os ataques ou efeitos provenientes de seres malignos a todas as criaturas num raio de 6 m do anjo. Além disso, funciona como os efeitos combinados de um *círculo mágico contra o mal* e de um *globo de invulnerabilidade menor*, ambos com raio de 6 m (nível de conjurador equivalente ao número de DV do anjo). Esta aura pode ser dissipada, mas o anjo pode recriá-la como uma ação livre em seu próximo turno (os benefícios defensivos do círculo não estão incluídos no bloco de estatísticas do anjo).

— *Idiomas (Sob)*: Todos os anjos podem se comunicar com qualquer criatura que possua um idioma, como se estivessem utilizando a magia *idiomas* (nível de conjurador equivalente aos DV do anjo). Esta habilidade permanece ativa continuamente.

ANJO, DEVA ASTRAL

Extra-Planar (Médio — Anjo, Planar, Bem)
Dados de Vida: 12d8+48 (102 PV)
Iniciativa: +8
Deslocamento: 15 m (10 quadrados), vôo 30 m (bom)
Classe de Armadura: 29 (+4 Des, +15 natural), toque 14, surpresa 25
Ataque Base/Agarrar: +12/+18
Ataque: Corpo a corpo: *maça pesada do rompimento +3* +21 (dano: 1d8+12 mais atordoamento) ou pancada +18 (dano: 1d8+9)
Ataque Total: Corpo a corpo: *maça pesada do rompimento +3* +21/+16/+11 (dano: 1d8+12 mais atordoamento) ou pancada +18 (dano: 1d8+9)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, atordoamento
Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/mal, visão no escuro 18 m, visão na penumbra, imunidade a ácido, frio e petrificação, aura de proteção, resistência a eletricidade 10 e fogo 10, Resistência à Magia 30, idiomas, esquiva sobrenatural
Testes de Resistência: Fort +14 (+18 contra venenos), Ref +12, Von +12
Habilidades: For 22, Des 18, Con 18, Int 18, Sab 18, Car 20
Perícias: Arte da Fuga +19, Concentração +19, Diplomacia +22, Esconder-se +19, Furtividade +19, Intimidar +20, Observar +23, Ofícios ou Conhecimento (três quaisquer) +19, Ouvir +23, Sentir Motivação +19, Usar Cordas +4 (+6 para amarrar)
Talentos: Ataque Poderoso, Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Trespassar
Ambiente: Qualquer plano de tendência boa
Organização: Solitário, par ou esquadrão (3–5)
Nível de Desafio: 14
Tesouro: Nenhuma moeda; dobro dos bens; padrão dos itens
Tendência: Sempre Bom (qualquer)
Progressão: 13–18 DV (Médio); 19–36 DV (Grande)
Ajuste de Nível: +8

Uma bela criatura humanóide, muito alta, com longas asas emplumadas e um corpo ágil e gracioso, brilha com um poder interior que torna difícil observá-la diretamente.

Os devas astrais protegem outros seres menores de tendência boa e ajudam sempre que possível. Eles são os defensores especiais dos viajantes planares, bem como das criaturas poderosas que assumiram causas benéficas.

Um deva astral tem cerca de 2,25 m de altura e pesa cerca de 125 kg.

Combate

Os devas astrais não temem de forma alguma o combate corporal. Eles são adversários dedicados quando é necessário enfrentar as forças do mal com suas fabulosas *maças pesadas do rompimento +3*.

As armas naturais de um deva astral, bem como quaisquer outras que utilize, são consideradas sagradas para ignorar a Redução de Dano.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *ajuda, aura sagrada* (CD 23), *chama contínua, destruição sagrada* (CD 19), *detectar o mal, discernir mentiras* (CD 19), *dissipar magia, dissipar o mal* (CD 20), *invisibilidade* (pessoal), *metamorfosear* (pessoal), *palavra sagrada* (CD 22), *remover doença* (CD 18), *remover maldição* (CD 18), *remover medo* (CD 16), *viagem planar* (CD 22); 7/dia — *curar ferimentos leves* (CD 16), *ver o invisível*; 1/dia — *barreira de lâminas* (CD 21), *cura completa* (CD 21). Nível de Conjurador: 12º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Atordoamento (Sob): Caso um deva astral atinja um oponente duas vezes na mesma rodada com sua maça, a vítima deverá obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 22) ou ficará atordoada durante 1d6 rodadas. A CD para o teste de resistência é baseada em Força.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Os devas astrais conservam seu bônus de Destreza na CA mesmo quando são surpreendidos e não podem ser flanqueados, exceto por ladinos de 16º nível ou superior. Ele pode flanquear personagens com esta habilidade como se fosse um ladino de 12º nível.

ANJO, PLANETÁRIO

Extra-Planar (Grande — Anjo, Planar, Bem)
Dados de Vida: 14d8+70 (133 PV)
Iniciativa: +8
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 27 m (bom)
Classe de Armadura: 32 (–1 tamanho, +4 Des, +19 natural), toque 13, surpresa 28
Ataque Base/Agarrar: +14/+25
Ataque: Corpo a corpo: *espada larga +3* +23 (dano: 3d6+13; dec. 19–20) ou pancada +20 (dano: 2d8+10)
Ataque Total: Corpo a corpo: *espada larga +3* +23/+18/+13 (dano: 3d6+13; dec. 19–20) ou pancada +20 (dano: 2d8+10)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, magias
Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/mal, visão no escuro 18 m, visão na penumbra, imunidade a ácido, frio e petrificação, aura de proteção, resistência a eletricidade 10 e fogo 10, Resistência à Magia 30, idiomas
Testes de Resistência: Fort +14 (+18 contra venenos), Ref +13, Von +15
Habilidades: For 25, Des 19, Con 20, Int 22, Sab 23, Car 22
Perícias: Arte da Fuga +21, Concentração +22, Diplomacia +25, Esconder-se +17, Furtividade +21, Intimidar +23, Observar +23, Ofícios ou Conhecimento (quatro quaisquer) +23, Ouvir +23, Procurar +23, Sentir Motivação +23, Usar Cordas +4 (+6 para amarrar)
Talentos: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Separar Aprimorado, Trespassar
Ambiente: Qualquer plano de tendência boa
Organização: Solitário ou par
Nível de Desafio: 16
Tesouro: Nenhuma moeda; dobro dos bens; padrão dos itens
Tendência: Sempre Bom (qualquer)
Progressão: 15–21 DV (Grande); 22–42 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

A criatura assemelha-se a um humano extremamente alto e musculoso, calvo, com pele esmeralda e asas brancas emplumadas.

Os planetários são os magníficos generais dos exércitos celestiais. Eles também auxiliam mortais poderosos em cruzadas pelo bem, principalmente aquelas que envolvem batalhas contra seres das profundezas. Um planetário tem cerca de 2,7 m de altura e pesa em torno de 250 kg.

Combate

A despeito de seu vasto arsenal de poderes mágicos, os planetários adoram se engajar em combates corporais, brandindo suas *espadas largas +3*. Em especial, estes celestiais apreciam confrontar as criaturas abissais.

As armas naturais de um planetário, bem como quaisquer outras que utilize, são consideradas sagradas para ignorar a Redução de Dano.

Regeneração: Um planetário sofre dano normal de armas de tendência maligna e magias e efeitos com o descritor [Mal].

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *chama contínua, destruição sagrada* (CD 20), *dissipar magia, falar com os mortos* (CD 19), *invisibilidade* (pessoal), *remover doença* (CD 19), *remover maldição* (CD 19), *remover medo* (CD 17), *restauração menor* (CD 18); 3/dia — *barreira de lâminas* (CD 22), *coluna de chamas* (CD 21), *metamorfosear* (pessoal), *ondas da fadiga, palavra de poder, atordoar, reviver os mortos*; 1/dia — *enfeitiçar monstros*

em massa (CD 24), *ondas da exaustão, restauração aprimorada* (CD 23), *terremoto* (CD 24). Nível de Conjurador: 17º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

As seguintes habilidades estarão sempre ativas sobre o planetário, como as magias homônimas (Nível de Conjurador: 17º): *detectar armadilhas, detectar o mal, discernir mentiras* (CD 20), *ver o invisível, visão da verdade*. Elas podem ser dissipadas, mas o planetário será capaz de reativá-las no turno subseqüente como uma ação livre.

Magias: Os planetários são capazes de conjurar magias divinas como clérigos de 17º nível, com acesso a dois entre os seguintes domínios: Ar, Destruição, Bem, Ordem e Guerra (mais quaisquer outros provenientes de sua divindade). As CDs para os testes de resistência são baseadas em Sabedoria.

Magias de Clérigo Preparadas (6/8/8/7/7/6/6/4/3/2; CD para o teste de resistência: 16 + nível da magia): 0 — *criar água, detectar magia, orientação, resistência* (2), *virtude*; 1º — *auxílio divino* (2), *benção* (2), *causar medo, escudo da fé, escudo entrópico, infligir ferimentos leves**; 2º — *ajuda**, *consagrar, esplendor da águia, força do touro* (2), *imobilizar pessoa, tendência em arma, vigor do urso*; 3º — *invocar criaturas* III, *luz do dia, muralha de vento, oração* (2), *praga**, *purgar invisibilidade*; 4º — *expulsão, infligir ferimentos críticos**, *invocar criaturas* IV, *neutralizar venenos* (2), *proteção contra a morte*; 5º — *cancelar encantamento, círculo da destruição**, *dissipar o mal, força dos justos, marca da justiça, viagem planar*; 6º — *banimento, banquete de heróis, cura completa, curar ferimentos moderados em massa, dissipar magia maior, doença plena**; 7º — *ditado, desintegrar**, *palavra sagrada, regeneração*; 8º — *aura sagrada**, *curar ferimentos graves em massa, escudo da ordem*; 9º — *implosão, invocar criaturas* IX (bem)*.

* Magias de domínio. Domínios: Destruição e Bem.

ANJO, SOLAR

Extra-Planar (Grande — Anjo, Planar, Bem)
Dados de Vida: 22d8+110 (209 PV)
Iniciativa: +9
Deslocamento: 15 m (10 quadrados), vôo 45 m (bom)
Classe de Armadura: 35 (–1 tamanho, +5 Des, +21 natural), toque 14, surpresa 30
Ataque Base/Agarrar: +22/+35
Ataque: Corpo a corpo: *espada larga dançarina +5* +35 (dano: 3d6+18; dec. 19–20) ou pancada +30 (dano: 2d8+13); ou à distância: *arco longo composto +2* (bônus de For +5) +28 (dano: 2d6+7; dec. × 3 mais flecha assassina)
Ataque Total: Corpo a corpo: *espada larga dançarina +5* +35/+30/+25/+20 (3d6+18/19–20) ou pancada +30 (2d8+13); ou à distância: *arco longo composto +2* (bônus de For +5) +28/+23/+18/+13 (2d6+7/×3 mais flecha assassina)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, magias
Qualidades Especiais: Redução de Dano 15/épica e mal, visão no escuro 18 m, visão na penumbra, imunidade a ácido, frio e petrificação, aura de proteção, regeneração 15, resistência a eletricidade 10 e fogo 10, Resistência à Magia 32, idiomas
Testes de Resistência: Fort +18 (+22 contra venenos), Ref +18, Von +20
Habilidades: For 28, Des 20, Con 20, Int 23, Sab 25, Car 25
Perícias: Arte da Fuga +30, Concentração +30, Diplomacia +34, Esconder-se +26, Furtividade +30, Identificar Magias +31, Observar +32, Ofícios ou Conhecimento (cinco quaisquer) +33, Ouvir +32, Sentir Motivação +32, Sobrevivência +7 (+9 seguindo rastros), Usar Cordas +5 (+7 para amarrar)
Talentos: Ataque Poderoso, Esquiva, Iniciativa Aprimoradá, Mobilidade, Rastrear, Separar Aprimorado, Trespassar, Trespassar Maior
Ambiente: Qualquer plano de tendência boa
Organização: Solitário ou par
Nível de Desafio: 23
Tesouro: Nenhuma moeda; dobro dos bens; padrão dos itens
Tendência: Sempre Bom (qualquer)
Progressão: 23–33 DV (Grande); 34–66 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

A criatura assemelha-se a um humano gigantesco, de constituição poderosa, com olhos brilhantes cor de topázio, pele prateada (ou dourada) e asas brancas luminosas.

Os solares são os anjos mais poderosos entre sua espécie e geralmente atuam como os braços direitos de alguma divindade ou como campeões de cruzadas cósmicas com objetivos benéficos maiores (como eliminar um tipo específico de obstáculo ou maldade). A voz de um solar é profunda e imponente. A criatura tem cerca de 2,7 m de altura e pesa cerca de 250 kg.

Combate

Os solares são poderosos campeões do bem. Apenas os abissais mais poderosos podem ser comparados a estas criaturas. Ainda mais temíveis que suas *espadas largas dançarinas +5*, seus *arcos longos compostos +2* são capazes de criar qualquer tipo de flecha assassina quando são retesados.

As armas naturais de um solar, bem como quaisquer outras que utilize, são consideradas sagradas para ignorar a Redução de Dano.

Regeneração: Um solar sofre dano normal de armas épicas e profanas e de magias e efeitos com o descritor [Mal].

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *ajuda, âncora dimensional, animar objetos, aprisionamento* (CD 26), *chama contínua, comunhão, destruição sagrada* (CD 21), *dissipar magia maior, falar com os mortos* (CD 20), *invisibilidade* (pessoal), *invocar criaturas* VII, *metamorfosear* (pessoal), *ondas da fadiga, palavra de poder, atordoar, remover doença* (CD 20), *remover maldição* (CD 20), *remover medo* (CD 18), *resistência a energia, restauração menor*; 3/dia — , *barreira de lâminas* (CD 23), *cura completa* (CD 23), *enfeitiçar monstros em massa* (CD 25), *ondas da exaustão, permanência, ressurreição, terremoto* (CD 25); 1/dia — *desejo, palavra de poder, cegar, palavra de poder, matar, rajada prismática* (CD 24), *restauração maior* (CD 24). Nível de Conjurador: 20º. As CDs dos testes de resistência são baseadas em Carisma.

As seguintes habilidades estarão sempre ativas sobre o solar, como as magias homônimas (Nível de Conjurador: 20º): *detectar armadilhas, detectar o mal, discernir mentiras* (CD 21), *ver o invisível, visão da verdade*. Elas podem ser dissipadas, mas o solar será capaz de reativá-las no turno subseqüente como uma ação livre.

Magias: Os solares são capazes de conjurar magias divinas como clérigos de 20º nível, com acesso a dois entre os seguintes domínios: Ar, Destruição, Bem, Ordem e Guerra (mais quaisquer outros provenientes de sua divindade). As CDs para os testes de resistência são baseadas em Sabedoria.

Magias de Clérigo Preparadas (6/8/8/8/7/7/6/6/5/5; CD para o teste de resistência 17 + nível da magia): 0 — *criar água, detectar magia, orientação* (2), *resistência* (2); 1º — *auxílio divino* (2), *benção* (2), *causar medo, escudo da fé, escudo entrópico, névoa obscurecente**; 2º — *arma espiritual**, *consagrar, esplendor da águia, força do touro* (2), *tendência em arma, vigor do urso* (2); 3º — *círculo mágico contra o mal, luz do dia, muralha de vento, oração* (2), *proteção contra energia, purgar invisibilidade, roupa encantada**; 4º — *expulsão* (2), *neutralizar venenos* (2), *poder divino**, *proteção contra a morte* (2); 5º — *cancelar encantamento, controlar os ventos**, *dissipar o mal, força dos justos* (2), *símbolo da dor, viagem planar*; 6º — *banimento, banquete de heróis, corrente de relâmpagos**, *curar ferimentos moderados em massa, destruir mortos-vivos, palavra de recordação*; 7º — *controlar o clima**, *destruição, ditado, palavra sagrada, passeio etéreo, regeneração*; 8º — *aura sagrada, ciclone**, *curar ferimentos graves em massa* (2), *tempestade de fogo*; 9º — *cura completa em massa, forma etérea, grupo de elementais* (ar)*, *milagre, tempestade da vingança*.

* Magias de domínio. Domínios: Ar e Guerra.

ANKHEG

Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida: 3d10+12 (28 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escavar 6 m
Classe de Armadura: 18 (–1 tamanho, +9 natural), toque 9, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +3/+12
Ataque: Corpo a corpo: mordida +7 (dano: 2d6+7/+1d4 de ácido)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +7 (dano: 2d6+7/+1d4 de ácido)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, cuspir ácido
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, sentido sísmico 18 m
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +3, Von +2
Habilidades: For 21, Des 10, Con 17, Int 1, Sab 13, Car 6
Perícias: Escalar +8, Observar +3, Ouvir +6
Talentos: Prontidão, Vitalidade
Ambiente: Planícies quentes
Organização: Solitário ou enxame (2–4)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 4 DV (Grande); 5–9 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Um enorme inseto segmentado com pernas delgadas, cada uma terminanda em uma garra afiada, emerge do chão em uma explosão de rochas e poeira. Uma carapaça quitinosa marrom e resistente protege todo o seu corpo, e olhos negros cintilantes observam acima das suas mandíbulas poderosas.

O ankheg é um monstro subterrâneo que aprecia carne fresca. Ele possui seis patas, e alguns indivíduos são amarelos em vez de marrons. Eles têm aproximadamente 3 m de comprimento e pesam cerca de 400 kg.

O ankheg usa suas patas e mandíbulas para cavar. Geralmente não constroem túneis aproveitáveis, mas podem fazê-lo, escavando com metade do deslocamento. Freqüentemente, escavam um túnel sinuoso, com até 12 metros de profundidade, nos solos férteis de bosques e fazendas. Esses túneis têm aproximadamente 1,5 m de largura e altura e percorrem entre 18 e 45 metros ([1d10+5]×3). As extremidades ocas do túnel funcionam como locais temporários para dormir, comer ou hibernar.

Os ankheg podem comer matéria orgânica decomposta, mas preferem carne fresca. Embora um ankheg faminto possa matar um fazendeiro, a criatura é muito útil para a agricultura. Os complexos subterrâneos destas bestas mágicas criam passagens no subsolo para o ar e a água das chuvas. Além disso, seu esterco é rico em nutrientes.

Combate

Os ankheg costumam espreitar a 2 ou 3 m abaixo da superfície até que suas antenas detectem a aproximação de alguma presa. Quando isso ocorre, ele investe violentamente contra a vítima (considere um ataque de Investida, embora o ankheg não precise se deslocar 3 m antes de atacar).

Os enxames de ankheg dividem o mesmo território, mas as criaturas não colaboram entre si. Quando atacam em grupo, cada uma escolherá um alvo diferente. Caso não existam presas suficientes, dois ankheg podem selecionar o mesmo alvo e disputá-lo num cabo-de-guerra.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o ankheg precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso seja ferido após aprisionar uma vítima, ele recuará para o túnel mais próximo, usando seu deslocamento normal (e não o deslocamento para escavar), carregando a vítima consigo.

Cuspir Ácido (Ext): Um jato com 9 metros de alcance, uma vez a cada 6 horas, que causa 4d4 pontos de dano por ácido; um teste de resistência de Reflexos (CD 14) bem-sucedido reduzirá o dano à metade. Este ataque esgota as reservas enzimáticas do ankheg durante 6 horas. É impossível cuspir ou causar dano por ácido durante esse período. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Os ankheg não costumam utilizar esta habilidade, exceto em situações desesperadoras ou frustrantes. Na maioria das vezes, os ankheg somente cospem ácido quando seus pontos de vida são reduzidos a menos da metade ou quando não conseguem agarrar um oponente.

Ankheg

APARIÇÃO

Esta criatura é uma figura sinistra e espectral envolta em trevas. Ela é completamente desprovida de características específicas, exceto pelo brilho vermelho incandescente de seus olhos.

	Aparição Morto-vivo (Médio — Incorpóreo)	Aparição Tórrida Morto-vivo (Grande — Incorpóreo)
Dados de Vida:	5d12 (32 PV)	16d12 (104 PV)
Iniciativa:	+7	+13
Deslocamento:	Vôo 18 m (bom) (12 quadrados)	Vôo 18 m (bom) (12 quadrados)
Classe de Armadura:	15 (+3 Des, +2 deflexão), toque 15, surpresa 12	25 (–1 tamanho, +9 Des, +7 deflexão), toque 25, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+2/–	+8/–
Ataque:	Corpo a corpo: toque incorpóreo +5 (dano: 1d4 mais 1d6 pontos de dano de Constituição)	Corpo a corpo: toque incorpóreo +16 (dano: 2d6 mais 1d8 pontos de dano de Constituição)
Ataque Total:	Corpo a corpo: toque incorpóreo +5 (dano: 1d4 mais 1d6 pontos de dano de Constituição)	Corpo a corpo: toque incorpóreo +16 (dano: 2d6 mais 1d8 pontos de dano de Constituição)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Drenar Constituição, cria	Drenar Constituição, cria
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, vulnerabilidade à luz do dia, incorpóreo, resistência à expulsão +2, características de morto-vivo, aura antinatural	Visão no escuro 18 m, vulnerabilidade à luz do dia, incorpóreo, detectar vida 18 m, características de morto-vivo, aura antinatural
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +4, Von +6	Fort +5, Ref +14, Von +14
Habilidades:	For —, Des 16, Con —, Int 14, Sab 14, Car 15	For —, Des 28, Con —, Int 17, Sab 18, Car 24
Perícias:	Diplomacia +6, Esconder-se +11, Intimidar +10, Ouvir +12, Procurar +10, Sentir Motivação +8, Observar +12, Sobrevivência +2 (+4 rastreando)	Diplomacia +9, Esconder-se +24, Intimidar +26, Conhecimento (religião) +22, Ouvir +25, Procurar +22, Sentir Motivação +23, Observar +25, Sobrevivência +4 (+6 rastreando)
Talentos:	Iniciativa Aprimorada [B], Lutar às Cegas, Prontidão [B], Reflexos de Combate	Arma Natural Aprimorada (toque incorpóreo), Ataque em Movimento, Esquiva, Iniciativa Aprimorada [B], Lutar às Cegas, Mobilidade, Prontidão [B], Reflexos de Combate
Ambiente:	Qualquer	Qualquer
Organização:	Solitário, gangue (2–5) ou turba (6–11)	Solitário
Nível de Desafio:	5	11
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Leal e Mau	Sempre Leal e Mau
Progressão:	6–10 DV (Médio)	17–32 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—	—

As aparições são criaturas incorpóreas nascidas do mal e das trevas. Elas desprezam todas as coisas vivas, assim como a luz que as protege.

Em alguns casos, a silhueta horripilante de uma aparição parece envolta por uma armadura ou brandindo certos tipos de armas. Isto não afeta a CA ou as capacidades de combate da criatura, apenas reflete a forma que ela tinha em vida.

Uma aparição tem o tamanho de um ser humano, enquanto uma aparição tórrida é quase do tamanho de um ogro. Ambas são incorpóreas e não têm peso.

Elas falam o idioma Comum e Infernal.

Aparição

Combate

As duas variedades de aparições compartilham as seguintes habilidades.

Aura anti-natural (Sob): Quaisquer animais, domesticados ou selvagens, são capazes de sentir a presença anti-natural das aparições num raio de 9 m. Eles não se aproximarão voluntariamente e entrarão em pânico caso sejam forçados; eles permanecem apavorados enquanto ficarem na área.

Vulnerabilidade à Luz do Dia (Ext): As aparições ficam absolutamente sem poderes sob a luz solar natural (mas não sob a magia *luz do dia*) e a evitam.

APARIÇÃO

Enfrentar uma aparição corpo a corpo é muito perigoso, em função de seu toque mortífero.

Drenar Constituição (Sob): Qualquer criatura viva atingida pelo toque incorpóreo de uma aparição deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou sofrerá 1d6 pontos de dano permanente de Constituição. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma. A aparição adquire 5 PV temporários para cada ataque bem-sucedido.

Cria (Sob): Qualquer humanóide morto por uma aparição se tornará uma delas depois de 1d4 rodadas. Seu corpo se mantém intacto e inerte, mas o espírito de livrará do corpo, sofrendo a transformação. A cria se erguerá sob o comando da aparição que a gerou e permanecerá escravizada até ser destruída. A cria perde todas as habilidades que tinha em vida.

APARIÇÃO TÓRRIDA

As aparições mais antigas e malévolas espreitam nas profundezas de templos esquecidos e outras ruídas assombradas. São capazes de sentir a aproximação de seres vivos, que lhes fornecem alimento. Apesar do seu tamanho, uma aparição tórrida possui uma agilidade sobrenatural e combina seu talento Ataque em Movimento com o seu alcance natural para atacar com extrema eficácia, mergulhando de volta nas sombras — ou para o interior das paredes.

Detectar Vida (Sob): Uma aparição tórrida pressente e localiza todos os seres vivos num raio de 18 m, como se tivesse a habilidade percepção às cegas. Elas também percebem o poder dessas fontes de vida automaticamente, semelhante a magia *visão da morte*.

Drenar Constituição (Sob): Qualquer criatura viva atingida pelo toque incorpóreo de uma aparição tórrida deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 25) ou sofrerá 1d8 pontos de dano permanente de Constituição. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma. A aparição tórrida adquire 5 PV temporários para cada ataque bem-sucedido.

Cria (Sob): Qualquer humanóide morto por uma aparição tórrida se tornará uma aparição depois de 1d4 rodadas. Seu corpo se mantém intacto e inerte, mas o espírito de livrará do corpo, sofrendo a transformação. A cria se erguerá sob o comando da aparição que a gerou e permanecerá escravizada até ser destruída. A cria perde todas as habilidades que tinha em vida.

ARANEA

Besta Mágica (Média — Metamorfo)
Dados de Vida: 3d10+6 (22 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 15 m (10 quadrados), escalar 7,5 m
Classe de Armadura: 13 (+2 Des, +1 natural), toque 12, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar: +3/+3
Ataque: Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d6 mais veneno); ou à distância: teia +5
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d6 mais veneno); ou à distância: teia +5
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Veneno, magias, teia
Qualidades Especiais: Mudar forma, visão no escuro 18 m, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +5, Von +4
Habilidades: For 11, Des 15, Con 14, Int 14, Sab 13, Car 14
Perícias: Arte da Fuga +5, Concentração +8, Escalar +14, Observar +6, Ouvir +6, Saltar +13
Talentos: Acuidade com Arma, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro[B]
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário ou colônia (3–6)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Padrão de moedas; dobro de bens; padrão de itens
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +4

A criatura parece uma aranha monstruosa, mas possui dois pequenos braços humanóides sob as mandíbulas.

A aranea é um metamorfo aracnídeo e inteligente, com poderes de feiticeiro. Em sua forma natural, ela se assemelha a uma aranha gigante, com uma protuberância no tórax pouco maior que um torso humano. Dois braços pequenos, cada um com cerca de 60 cm, são visíveis sob as mandíbulas. Cada um deles possui uma mão com quatro dedos com múltiplas articulações e um polegar opositor.

Uma aranea pesa cerca de 75 kg. A protuberância em suas costas aloja seu cérebro.

As araneas falam os idiomas Comum e Silvestre.

Combate

As araneas evitam o combate físico e usam suas teias e magias sempre que possível. Quando o combate é inevitável, elas inicialmente tentam imobilizar ou distrair os oponentes mais agressivos. As araneas muitas vezes capturam seus adversários para exigir um resgate posteriormente.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial: 1d6 pontos de dano temporário de Força; dano secundário: 2d6 pontos de dano temporário de Força.

Magias: As araneas conjuram magias como feiticeiros de 3º nível. Elas preferem magias de ilusão e encantamento, mas evitam magias relacionadas ao fogo.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/6; CD para o teste de resistência 12 + nível da magia): 0 — *detectar magia, luz, pasmar, resistência, som fantasma*; 1º — *armadura arcana, imagem silenciosa, sono.*

Teia (Ext): Seja na forma aracnídea ou na forma híbrida (veja adiante), as araneas são capazes de expelir teia seis vezes por dia. A emissão da substância equivale a um ataque com uma rede, mas seu alcance máximo é de 15 m, com incremento de distância de 3 m. O ataque é eficaz contra alvos Grandes ou menores. A teia prende o alvo no lugar e impede qualquer movimentação.

Uma criatura enredada pode escapar da teia obtendo sucesso num teste de Arte da Fuga (CD 20) ou rompendo-a com um teste Força (CD 26) — ambos exigem uma ação de rodada completa. A teia possui 6 Pontos de Vida e sofre o dobro do dano por fogo.

Mudar Forma (Sob): A forma natural das araneas é quase idêntica à de uma aranha monstruosa Média, mas elas são capazes de assumir duas outras formas. A primeira é um humanóide específico de tamanho Pequeno ou Médio; a criatura sempre terá a mesma aparência e características ao adotar esta forma, do mesmo modo que um licantropo. Na forma humanóide, a aranea é incapaz de utilizar sua mordida, suas teias ou seu veneno.

A segunda forma é um híbrido humanóide-aracnídeo Médio. Nesta forma, a criatura pode se disfarçar como um humanóide Médio à primeira vista, mas um teste bem-sucedido de Observar (CD 18) revelará suas presas e fiandeiras. Nesta forma, a aranea conserva sua mordida, suas teias e seu veneno, mas também pode usar armaduras e empunhar armas. Como híbrido, o deslocamento da criatura é 9 m (6 quadrados).

A aranea permanecerá na forma escolhida até que resolva assumir outra. As mudanças de forma não podem ser dissipadas e ela não assume a forma original quando morre. Caso a aranea esteja na forma híbrida ou humanóide, a magia *visão da verdade* revelará ao conjurador sua forma aracnídea genuína.

Perícias: As araneas recebem +2 de bônus racial nos testes de Saltar, Ouvir e Observar. Elas recebem +8 de bônus racial nos seus testes de Escalar e sempre podem 'escolher 10' nos testes desta perícia, mesmo se estiverem com pressa ou sob ameaça.

ARANHA INTERPLANAR

Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida: 5d10+15 (42 PV)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escalada 6 m
Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 12, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +5/+12
Ataque: Corpo a corpo: picada +7 (dano: 1d6+4 mais veneno)
Ataque Total: Corpo a corpo: picada +7 (dano: 1d6+4 mais veneno)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Veneno

Aranha Interplanar

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, passo etéreo, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +7, Von +2
Habilidades: For 17, Des 17, Con 16, Int 7, Sab 13, Car 10
Perícias: Escalar +11, Furtividade +11, Observar +4
Talentos: Foco em Habilidade (Veneno), Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Colinas quentes
Organização: Solitário ou enxame (2–5)
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 6–8 DV (Grande); 9–15 (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Estas criaturas são idênticas a tarântulas gigantes, com exceção de sua grande cabeça e suas marcas multicoloridas em branco, cinza e preto sobre as patas e o dorso. Seus oito olhos são brancos e prateados.

As aranhas interplanares são predadoras agressivas, capazes de se deslocar rapidamente entre os planos Etéreo e Material para atacar seus oponentes.

Uma aranha interplanar comum tem cerca de 2,5 m de comprimento e chega a pesar 350 kg.

Essas criaturas são incapazes de falar.

Combate

As aranhas interplanares vivem e caçam no Plano Material. No entanto, depois que a aranha encontrar sua presa, ela viajará para o Plano Etéreo para atacar, tentando surpreender suas vítimas. A aranha avança para o Plano Material, morde sua presa, então recua rapidamente para o Plano Etéreo.

Passeio Etéreo (Sob): Uma aranha interplanar é capaz de viajar do Plano Etéreo para o Material como uma ação livre, e fazer o caminho inverso como uma ação de movimento (ou durante uma ação de movimento). Em todos os demais aspectos, esta habilidade é idêntica a magia *passeio etéreo* (15º nível de conjurador).

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 17); dano inicial e secundário: 1d8 pontos de dano temporário de Constituição. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: A aranha interplanar recebe +8 de bônus racial nos seus testes de Escalar e sempre pode 'escolher 10' nos testes desta perícia, mesmo se estiver com pressa ou sob ameaça.

ARBUSTO ERRANTE

Planta (Grande)
Dados de Vida: 8d8+24 (60 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), natação 6 m
Classe de Armadura: 20 (1 tamanho, +11 natural), toque 9, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar: +6/+15
Ataque: Corpo a corpo: pancada +11 (dano: 2d6+5)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +11 (dano: 2d6+5)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, constrição 2d6+7
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade à eletricidade, visão na penumbra, características de planta, resistência a fogo 10
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +2, Von +4
Habilidades: For 21, Des 10, Con 17, Int 7, Sab 10, Car 9
Perícias: Esconder-se +3*, Ouvir +8, Furtividade +8
Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (pancada), Vontade de Ferro
Ambiente: Pântanos temperados
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 6
Tesouro: 1/10 moedas; 50% bens; 50% itens
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 9–12 DV (Grande); 13–24 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +6

Essa criatura parece um amontoado de folhas e vinhas com uma forma rudemente humanóide. Ela tem o corpo na forma de um barril, seus tentáculos se assemelham a cipós e suas pernas a raízes. Ela não parece ter uma cabeça.

O arbusto errante, algumas vezes chamado somente de errante, parece ser um amontoado de vegetação apodrecida. Na verdade, eles são plantas inteligentes e carnívoras.

Seu cérebro e órgãos sensoriais se localizam em seu "tórax".

O arbusto errante é quase totalmente invisível e silencioso em seu ambiente natural, e freqüentemente captura seus adversários de surpresa. Eles podem ficar parcialmente submersos em um pântano raso, aguardando com paciência que alguma criatura atravesse o lugar. Os arbustos errantes se movem com facilidade através da água e existem rumores sobre seus ataques silenciosos e inesperados em acampamentos noturnos de viajantes.

Os aventureiros contam histórias sobre arbustos errantes se movendo durante intensas tempestades elétricas, sem se desviar dos golpes diretos dos relâmpagos.

O corpo de um errante tem 2,4 m de diâmetro e cerca de 1,8 m de altura quando a criatura permanece ereta. Eles chegam a pesar 2 toneladas.

Combate

Um arbusto errante esmaga ou sufoca seus oponentes com dois enormes apêndices.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o errante precisa atingir um oponente com seus dois ataques de pancada. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a constrição.

Constrição (Ext): Um arbusto errante causa 2d6+7 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste de Agarrar.

Imunidade à eletricidade (Ext): Os arbustos errantes não sofrem dano por eletricidade. Em vez disso, qualquer ataque elétrico (como *toque chocante* ou *relâmpago*) desferido contra um arbusto errante lhe concede 1d4 pontos temporários de Constituição. Esses pontos são perdidos à razão de 1 ponto a cada hora.

Perícias: Os arbustos errantes recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se, Ouvir e Furtividade. *Eles recebem +12 de bônus em testes de Esconder-se quando estão em áreas pantanosas ou florestas.

Arbusto Errante

ARCONTE

Os arcontes são celestiais do plano de Celéstia. Eles assumiram a tarefa de proteger o plano e também se consideram os guardiões de tudo o que é inocente ou desprovido de maldade. São inimigos naturais dos abissais (criaturas dos planos inferiores), em especial dos demônios.

Estas criaturas falam Celestial, Infernal e Dracônico, embora possam se comunicar com praticamente qualquer criatura graças à sua habilidade "Idiomas".

Combate

Os arcontes jamais atacam sem serem provocados (embora sua lealdade e bondade exageradas muitas vezes façam com que se irritem com facilidade). Eles evitam ferir outras criaturas sempre que possível, usando magias inofensivas ou ataques e armas que causam dano por contusão. Entretanto, um arconte enfurecido pode se tornar a personificação da vingança, não importa a tendência de seu adversário.

Os arcontes geralmente preferem encarar os inimigos de frente, caso seja prudente, mas se estiverem em desvantagem, farão o possível para equilibrar as suas chances (muitas vezes empregando táticas de guerrilha ou mantendo-se à distância e utilizando magia antes de se envolver na batalha).

Características de Arconte: Um arconte possui as seguintes características (exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura).

— Visão no escuro a até 18 m e visão na penumbra.

— *Aura de Ameaça (Sob)*: Uma aura de justiça envolve os arcontes quando lutam ou ficam enfurecidos. Qualquer criatura hostil num raio de 6 m deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade para anular o efeito. A CD para o teste de resistência varia de acordo com o tipo do arconte, é baseada em Carisma, e inclui +2 de bônus racial. As criaturas que fracassarem no teste sofrem –2 de penalidade em todas as jogadas de ataques, na CA e nos testes de resistência durante 24 horas ou até que consigam golpear o arconte que gerou a aura. Uma criatura que resistiu ou anulou o efeito não pode ser afetada novamente pela aura do mesmo arconte durante 24 horas.

— Imunidade a eletricidade e petrificação.

— +4 de bônus racial nos testes de resistência contra venenos.

— *Círculo Mágico Contra o Mal (Sob)*: O efeito de um *círculo mágico contra o mal* sempre envolve um arconte (o nível de conjurador é equivalente aos Dados de Vida da criatura). Os benefícios defensivos do círculo não estão incluídos no bloco de estatísticas do arconte.

— *Teletransporte (Sob)*: Os arcontes podem utilizar *teletransporte maior* sem limite diário, semelhante a magia (Nível de Conjurador: 14º), mas a criatura só pode transportar a si mesma e até 25 kg de objetos.

— *Idiomas (Sob)*: Todos os arcontes podem se comunicar com qualquer criatura que possua um idioma, como se estivessem utilizando a magia *idiomas* (Nível de Conjurador: 14º). Esta habilidade está sempre ativada.

ARCONTE LUMINAR

Extra-Planar (Pequeno — Arconte, Planar, Bem, Leal)
Dados de Vida: 1d8 (4 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: Vôo 18 m (perfeito) (12 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+1 tamanho, +4 natural), toque 11, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +1/–8
Ataque: Toque à distância: raio de luz +2 (dano: 1d6)
Ataque Total: Toque à distância: 2 raios de luz +2 (dano: 1d6)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Habilidades similares a magia
Qualidades Especiais: Aura de ameaça, Redução de Dano 10/mal e mágica, visão no escuro 18 m, imunidade a eletricidade e petrificação, círculo mágico contra o mal, teletransporte, idiomas
Testes de Resistência: Fort +2 (+6 contra venenos), Ref +2, Von +2
Habilidades: For 1, Des 11, Con 10, Int 6, Sab 11, Car 10
Perícias: Concentração +4, Conhecimento (planos) +2, Diplomacia +4, Observar +4, Ouvir +4, Sentir Motivação +4
Talentos: Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Sete Paraísos Escalonados de Celéstia
Organização: Solitário, par ou esquadrão (3–5)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Leal e Bom
Progressão: 2–4 DV (Pequeno)
Ajuste de Nível: —

Uma esfera de luz brilhante flutua em sua direção.

Os arcontes luminares surgem como globos flutuantes de luz que brilham como uma tocha. Apenas a sua destruição pode extinguir este brilho, embora eles possam tentar disfarçá-lo.

Os arcontes liminares são muito amistosos e sempre estão dispostos a fornecer o auxílio que puderem. No entanto, seus corpos são somente esferas gasosas, e eles são fracos demais para prestar qualquer ajuda física. Os arcontes luminares possuem vozes musicais e suaves.

Combate

Um arconte luminar tem poucos motivos para envolver-se em um combate corporal. Em geral, ele se aproximará o suficiente para afetar os inimigos com sua aura de ameaça e então disparará seus raios de luz. Estes arcontes preferem se concentrar num único oponente, na esperança de reduzir a quantidade de inimigos rapidamente.

Aura de Ameaça (Sob): Vontade CD 12 anula.

Raio de Luz (Ext): Os raios de luz de um arconte luminar possuem alcance de 10 m. Este ataque ignora qualquer tipo de Redução de Dano.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *ajuda, detectar o mal, chama contínua*. Nível de Conjurador: 3º.

ARCONTE GUARDIÃO

A criatura é um humanóide de constituição poderosa e cabeça de cachorro, que parece ao mesmo tempo sereno e prestes a entrar em ação, com uma espada larga embainhada às costas e uma expressão que indica inteligência e cautela.

Os arcontes guardiões se parecem com humanos musculosos, mas com a cabeça de cachorros. Eles buscam defender os inocentes e os indefesos contra todo tipo de mal.

Seus ombros largos e punhos grossos tornam estas criaturas combatentes eficazes. Da mesma forma, suas pernas poderosas demonstram que inimigos fugitivos não chegarão muito longe.

Combate

Os arcontes guardiões sempre lutam com determinação. Eles preferem atacar com suas armas naturais, mas ocasionalmente desembainham suas espadas largas.

As armas naturais de um arconte guardião, bem como quaisquer outras que utilize, são consideradas sagradas e ordeiras para ignorar a Redução de Dano.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *ajuda, chama contínua, detectar o mal, mensagem*. Nível de Conjurador: 6º.

Aura de Ameaça: Vontade CD 16 anula.

Mudar Forma (Sob): Estes arcontes são capazes de assumir qualquer forma canina de tamanho Pequeno a Grande. Enquanto estiver na forma canina, o arconte guardião perde sua mordida, sua pancada e o uso de sua espada larga, mas adquire a mordida da forma que escolher. Para os propósitos desta habilidade, os caninos incluem qualquer animal semelhante a um cão ou lobo com o tipo animal.

Perícias: *Enquanto estiver na forma canina, o arconte guardião recebe +4 de bônus de circunstância em testes de Esconder-se e Sobrevivência.

Herói Arconte Guardião

O herói arconte guardião é um poderoso campeão da justiça, devotado à perseguição e à destruição do mal em todas as suas formas.

Combate

Com o tempo, os heróis arcontes guardiões desenvolveram afeição por suas armas. Eles preferem usar suas *espadas largas sagradas* em vez de sua mordida ou pancada.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *ajuda, chama contínua, detectar o mal, mensagem*. Nível de Conjurador: 6º.

	Arconte Guardião Extra-Planar (Médio — Arconte, Planar, Bem, Leal)	Herói Arconte Guardião Extra-Planar (Médio — Arconte, Planar, Bem, Leal)
Dados de Vida:	6d8+6 (33 PV)	6d8+18 mais 11d10+33 (143 PV)
Iniciativa:	+4	+4
Deslocamento:	12 m (8 quadrados)	9 m usando armadura completa (6 quadrados); deslocamento base 12 m
Classe de Armadura:	19 (+9 natural), toque 10, surpresa 19	30 (+9 natural, +11 *armadura completa* +3), toque 10, surpresa 30
Ataque Base/Agarrar:	+6/+8	+17/+22
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +8 (dano: 1d8+2) ou espada longa +8 (dano: 2d6+3; dec. 19–20)	Corpo a corpo: *espada longa de ferro frio* +2 +25 (dano: 2d6+9; dec. 19–20) ou mordida +22 (dano: 1d8+5)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +8 (dano: 1d8+2) e pancada +3 (dano: 1d4+1) ou espada longa +8/+3 (dano: 2d6+3; dec. 19–20) e mordida +3 (dano: 1d8+1)	Corpo a corpo: *espada longa de ferro frio* +2 +25/+20/+15/+10 (dano: 2d6+9; dec. 19–20) e mordida +17 (dano: 1d8+2); ou mordida +22 (dano: 1d8+5) e pancada +17 (dano: 1d4+2)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Habilidades similares a magia	Destruir o mal, magias, habilidades similares a magia, expulsar mortos-vivos 6/dia
Qualidades Especiais:	Aura de ameaça, mudar forma, Redução de Dano 10/mal, visão no escuro 18 m, imunidade a eletricidade e petrificação, círculo mágico contra o mal, faro, Resistência à Magia 16, teletransporte, idiomas	Aura de ameaça, mudar forma, Redução de Dano 10/mal, visão no escuro 18 m, imunidade a eletricidade e petrificação, círculo mágico contra o mal, habilidades de paladino, faro, Resistência à Magia 27, teletransporte, idiomas
Testes de Resistência:	Fort +6 (+10 contra venenos), Ref +5, Von +6	Fort +18 (+22 contra venenos), Ref +11, Von +13
Habilidades:	For 15, Des 10, Con 13, Int 10, Sab 13, Car 12	For 21, Des 10, Con 16, Int 8, Sab 14, Car 16
Perícias:	Concentração +10, Diplomacia +3, Esconder-se +9*, Furtividade +9, Observar +10, Ouvir +10, Saltar +15, Sentir Motivação +10, Sobrevivência +10* (+12 seguindo rastros)	Cavalgar +14, Concentração +20, Diplomacia +19, Esconder-se +2*, Observar +10, Ouvir +10, Saltar +0, Sentir Motivação +19, Sobrevivência +2*
Talentos:	Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Rastrear	Combate Montado, Foco em Arma (espada larga), Iniciativa Aprimorada, Investida Montada, Liderança, Rastrear
Ambiente:	Sete Paraísos Escalonados de Celéstia	Sete Paraísos Escalonados de Celéstia
Organização:	Solitário, par ou esquadrão (3–5)	Solitário ou acompanhado por um dragão de bronze adolescente
Nível de Desafio:	4	16
Tesouro:	Nenhuma moeda; dobro de bens; padrão de itens	Padrão
Tendência:	Sempre Leal e Bom	Sempre Leal e Bom
Progressão:	7–9 DV (Médio); 10–18 DV (Grande)	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+5	+5

Aura de Ameaça (Sob): A CD para o teste de resistência contra a aura de ameaça do herói arconte guardião (CD 18) é ajustada de acordo com seu valor superior de Carisma.

Destruir o Mal (Sob): Três vezes por dia, o herói arconte guardião pode desferir um ataque corporal normal com +3 de bônus, infligindo 11 pontos de dano adicionais contra um inimigo maligno.

Mudar Forma (Sob): Estes arcontes são capazes de assumir qualquer forma canina de tamanho Pequeno a Grande. Enquanto estiver na forma canina, o arconte guardião perde sua mordida, sua pancada e o uso de sua espada larga, mas adquire a mordida da forma que escolher. Para os propósitos desta habilidade, os caninos incluem qualquer animal semelhante a um cão ou lobo com o tipo animal.

Perícias: *Enquanto estiver em forma canina, o herói arconte guardião recebe +4 de bônus de circunstância em testes de Esconder-se e Sobrevivência.

Habilidades de Paladino: Aura de coragem, aura do bem, *detectar o mal*, graça divina, saúde divina, cura pelas mãos (33 pontos/dia), *remover doença* 2/semana, montaria especial (dragão de bronze adolescente).

Magias de Paladino Preparadas (2/2; CD para o teste de resistência 12 + nível da magia): 1º — *auxílio divino, proteção contra o mal*; 2º — *força do touro, esplendor da águia*.

Inventário: Armadura de batalha +3, espada larga de ferro frio +2.

A Montaria do Herói Arconte Guardião

Ao longo de suas aventuras, diversos heróis arcontes guardiões tornam-se amigos de dragões de bronze, que podem prestar serviços como montarias. A relação entre essas criaturas e seus cavaleiros celestiais supera o vínculo especial entre um paladino e sua montaria. O dragão e o arconte são amigos e aliados naturais, como seria esperado de dois serviçais poderosos da justiça cósmica. O dragão de bronze adolescente recebe 2 DV adicionais, 4 pontos de Força, mais 4 pontos de armadura natural, evasão aprimorada e um acréscimo de +3 m em todas as suas formas de deslocamento. Entretanto, o dragão não é capaz de comandar outras criaturas de sua espécie como fazem as montarias dos paladinos.

Arcontes Guardiões Como Personagens

Os personagens arcontes guardiões possuem as seguintes características raciais.

— +4 de Força, +2 de Constituição, +2 de Sabedoria, +2 de Carisma.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento base terrestre de um arconte guardião é 12 m.

— Dado de Vida Racial: Um arconte guardião começa com seis níveis de extra-planar, que fornecem 6d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +6 e bônus base para os testes de resistência de Fort +5, Ref +5 e Von +5.

— Perícias Raciais: Os níveis de extra-planar de um arconte guardião lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 9 × (8 + modificador de Int). Suas perícias de classe são Concentração, Esconder-se, Saltar, Ouvir, Furtividade, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência.

— Talentos Raciais: Os níveis de extra-planar de um arconte guardião lhe concedem 3 talentos.

— +9 de bônus de armadura natural.

— Armas Naturais: Mordida (1d8) e pancada (1d4).

— Características de Arconte (veja acima): Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, aura de ameaça (Vontade CD 15 + modificador de Car do personagem), imunidade a eletricidade e petrificação, +4 de bônus racial nos testes de resistência contra venenos, círculo mágico contra o mal, teletransporte, idiomas.

— Ataques Especiais: Habilidades similares a magia.

— Qualidades Especiais: Mudar forma, Redução de Dano 10/mal, faro, Resistência à Magia igual a 16 + níveis de classe.

Nível de Desafio: 14
Tesouro: Nenhuma moeda; dobro de bens; padrão de itens
Tendência: Sempre Leal e Bom
Progressão: 13–18 DV (Médio); 19–36 DV (Grande)
Ajuste de Nível: +8

Semelhante a um elfo alado e verde claro, de beleza e bondade sobrenaturais, a criatura ergue uma enorme trombeta de prata e entoa uma melodia penetrante e comovente.

Os arcontes mensageiros servem como mensageiros e arautos celestiais, embora suas capacidades marciais sejam consideráveis. Cada um deles carrega uma trombeta brilhante de prata com cerca de 1,8 m.

Combate

Os arcontes mensageiros desprezam o combate físico e preferem aniquilar rapidamente seus adversários com seus poderes mágicos, para continuar a cumprir seus deveres. Entretanto, quando um combate se prolonga demais, eles soam suas trombetas e atacam com furor.

As armas naturais de um arconte mensageiro, bem como quaisquer outras que utilize, são consideradas sagradas e ordeiras para ignorar a Redução de Dano.

— Idioma Automático: Celestial. Idiomas Adicionais: Comum, Dracônico, Infernal.
— Classe Favorecida: Ranger.
— Ajuste de Nível: +5.

ARCONTE MENSAGEIRO

Extra-Planar (Médio — Arconte, Planar, Bem, Leal)
Dados de Vida: 12d8+72 (126 PV)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), vôo 27 m (bom)
Classe de Armadura: 27 (+3 Des, +14 natural), toque 13, surpresa 24
Ataque Base/Agarrar: +12/+17
Ataque: Corpo a corpo: *espada larga +4* +21 (dano: 2d6+11; dec. 19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: *espada larga +4* +21/+16/+11 (dano: 2d6+11; dec. 19–20)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, magias, trombeta
Qualidades Especiais: Aura de ameaça, Redução de Dano 10/mal e mágica, visão no escuro 18 m, imunidade a eletricidade e petrificação, círculo mágico contra o mal, Resistência à Magia 29, teletransporte, idiomas
Testes de Resistência: Fort +14 (+18 contra venenos), Ref +11, Von +11
Habilidades: For 20, Des 17, Con 23, Int 16, Sab 16, Car 16
Perícias: Adestrar Animais +18, Arte da Fuga +18, Atuação (instrumentos de sopro) +18, Cavalgar +20, Concentração +21, Conhecimento (qualquer um) +18, Diplomacia +20, Furtividade +18, Observar +18, Ouvir +18, Sentir Motivação +18, Usar Cordas +3 (+5 para amarrar)
Talentos: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Trespassar
Ambiente: Sete Paraísos Escalonados de Celéstia
Organização: Solitário, par ou esquadrão (3–5)

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *chama contínua, detectar o mal, mensagem*. Nível de Conjurador: 12º.

Aura de Ameaça (Sob): Vontade CD 21 anula.

Magias: Os arcontes mensageiros são capazes de conjurar magias divinas como clérigos de 14º nível, com acesso a dois entre os seguintes domínios: Ar, Destruição, Bem, Ordem e Guerra (mais quaisquer outros provenientes de sua divindade). As CDs para os testes de resistência são baseadas em Sabedoria.

Magias de Clérigo Preparadas (6/7/7/6/5/4/4/3; CD 13 + nível da magia): 0 — *detectar magia, ler magias, luz, purificar alimentos, resistência* (2); 1º — *benção* (2), *escudo da fé, favor divino* (2), *proteção contra o caos**, *santuário*; 2º — *ajuda**; *força do touro* (2), *consagrar, restauração menor, sabedoria da coruja* (2); 3º — *círculo mágico contra o caos**, *luz do dia, proteção contra energia* (2), *purgar invisibilidade, roupa encantada*; 4º — *destruição sagrada**, *expulsão, imunidade a magia, neutralizar venenos, poder divino*; 5º — *curar ferimentos leves em massa, dissipar o mal**, *reviver os mortos, viagem planar*; 6º — *banimento, barreira de lâminas**, *cura completa, destruir mortos-vivos*; 7º — *curar ferimentos graves em massa, ditado**, *palavra sagrada*.

* Magias de domínio. Domínios: Bem e Ordem.

Trombeta (Sob): A trombeta de um mensageiro produz uma música de beleza dilacerante e pureza total, e se ele desejar, reverência paralisante. Todas as criaturas (exceto arcontes) num raio de 30 m devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 19) ou ficarão paralisados durante 1d4 rodadas. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma. O arconte também pode transformar sua trombeta numa *espada larga +4* como uma ação livre.

Caso seja roubada, a trombeta se tornará um pedaço inútil de metal até que o arconte consiga recuperá-la. A desgraça se abaterá sobre qualquer ladrão encontrado com esses artefatos.

ATHACH

Aberração (Enorme)
Dados de Vida: 14d8+70 (133 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 10,5 m vestindo um gibão de peles (7 quadrados); deslocamento base 15 m
Classe de Armadura: 20 (–2 tamanho, +1 Des, +3 gibão de peles, +8 natural), toque 9, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar: +10/+26
Ataque: Corpo a corpo: maça-estrela +16 (dano: 3d6+8); ou à distância: rocha +9 (dano: 2d6+8)
Ataque Total: Corpo a corpo: maça-estrela +12/+7 (dano: 3d6+8), 2 maças-estrela +12 (dano: 3d6+4) e mordida +12 (dano: 2d8+4 mais veneno); ou à distância: rocha +5 (dano: 2d6+8) e 2 rochas +5 (dano: 2d6+4)
Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais: Veneno
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +5, Von +10
Habilidades: For 26, Des 13, Con 21, Int 7, Sab 12, Car 6
Perícias: Escalar +9, Observar +7, Ouvir +7, Saltar +18
Talentos: Ataque Poderoso, Combater com Múltiplas Armas, Foco em Arma (mordida), Prontidão, Trespassar
Ambiente: Colinas temperadas
Organização: Solitário, gangue (2–4) ou tribo (7–12)
Nível de Desafio: 8
Tesouro: 1/2 de moedas; dobro de bens; padrão de itens
Tendência: Freqüentemente Caótico e Mau
Progressão: 15–28 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +5

A criatura é um gigante corpulento, vestindo trapos e peles surradas. Há um terceiro braço brotando do seu peito. Sua boca larga e salivante exibe presas curvas que se projetam do maxilar inferior. Seus olhos são miúdos, o nariz é pequeno e as orelhas são assimétricas: uma é enorme e a outra, minúscula.

Athach

O athach é uma criatura bípede monstruosa de aspecto grotesco. Imensamente forte, um athach é capaz de reduzir seus oponentes a uma pasta ensangüentada de carne e ossos destroçados.

Um athach raramente toma banho e por isso exala um odor particularmente desagradável. Um adulto ultrapassa os 5,5 m de altura e pesa mais de 2 toneladas.

Os athach apreciam quaisquer tipos de pedras preciosas, gemas e cristais. Eles costumam adornar seus dedos roliços com braceletes, os pulsos com colares e todo tipo de jóias, onde quer que sirvam. Também sabe-se que eles passam horas sentados, polindo e admirando suas jóias. As únicas outras coisas que atraem a atenção de um athach são comida e violência. Eles odeiam os gigantes das colinas e, exceto quando estão em menor número, atacam essas criaturas à primeira vista. Eles temem todos os outros tipos de gigantes e a maioria das demais criaturas Enormes.

Os athach falam um dialeto grosseiro, derivado do idioma Gigante.

Combate

Os athach sempre investem para o combate corporal, a menos que seus adversários estejam fora de seu alcance; neste caso, eles arremessam rochas. Algumas vezes, tentam atropelar os adversários que estejam usando armaduras para alcançar os integrantes desprotegidos na retaguarda do grupo. Durante seus primeiros ataques, o athach golpeará qualquer um indiscriminadamente. Algumas rodadas depois, ele tentará se concentrar nos oponentes que o atingiram com mais freqüência e tentará morder a criatura que lhe causou mais pontos de dano.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida, teste de resistência de Fortitude (CD 22); dano inicial: 1d6 pontos de dano temporário de Força; dano secundário: 2d6 pontos de dano temporário de Força. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

AZER

Extra-Planar (Médio — Planar, Fogo)
Dados de Vida: 2d8+2 (11 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 6 m vestindo uma loriga segmentada (4 quadrados); deslocamento base 9 m
Classe de Armadura: 23 (+1 Des, +6 natural, +4 loriga segmentada, +2 escudo pesado), toque 11, surpresa 22
Ataque Base/Agarrar: +2/+3
Ataque: Corpo a corpo: martelo de guerra +3 (dano: 1d8+1; dec. ×3 e 1 por fogo); ou à distância: lança curta +3 (dano: 1d6+1 e 1 por fogo)
Ataque Total: Corpo a corpo: martelo de guerra +3 (dano: 1d8+1; dec. ×3 e 1 por fogo); ou à distância: lança curta +3 (dano: 1d6+1 e 1 por fogo)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Calor
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade ao fogo, Resistência à Magia 13, vulnerabilidade a frio
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +4, Von +4
Habilidades: For 13, Des 13, Con 13, Int 12, Sab 12, Car 9
Perícias: Avaliação +6, Escalar +0, Esconder-se +0, Observar +6, Ofícios (dois quaisquer) +6, Ouvir +6, Procurar +6, Saltar –6
Talentos: Ataque Poderoso
Ambiente: Plano Elemental do Fogo
Organização: Solitário, par, equipe (3–4), esquadrão (11–20 mais 2 sargentos de 3º nível e 1 líder de 3º–6º nível) ou clã (30–100 mais 50% de não Combatentes, mais 1 sargento de 3º nível para cada 20 adultos, 5 tenentes de 5º nível e 3 capitães de 7º nível)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Padrão de moedas; dobro de bens (apenas não inflamáveis); padrão de itens (apenas não inflamáveis)
Tendência: Sempre Leal e Neutro
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +4

A criatura parece um anão com cabelo e barba compostos de chamas. Sua pele tem a cor do bronze e parece ter sido forjada em metal.

Os azer são criaturas similares aos anões, nativos do Plano Elemental do Fogo. Eles costumam vestir saiotes de latão, bronze ou cobre, e falam os idiomas Ígneo e Comum.

Combate

Os azer combatem brandindo lanças de ponta larga e martelos de combate de excelente qualidade. Quando estão desarmados, tentam agarrar seus oponentes.

Embora sejam pouco amistosos e taciturnos, os azer raramente iniciarão um combate, exceto para aliviar seus oponentes das gemas que tanto adoram. Quando são ameaçados, eles lutarão até a morte, mas reconhecem o valor de capturar prisioneiros.

Calor (Ext): Os corpos dos azer são extremamente quentes e causam dano adicional durante ataques desarmados. Suas armas de metal também conduzem este calor.

Subtipo (Fogo) (Ext): Imunidade ao fogo, sofre o dobro do dano causado por frio, exceto quando obtiver sucesso no teste de resistência.

Sociedade dos Azer

Os azer possuem uma sociedade extremamente organizada, onde cada membro tem um lugar específico. O estado sempre tem prioridade sobre os indivíduos. Os nobres azer são extremamente fortes e ostentam poder absoluto. Os azer residem em fortalezas de bronze, localizadas no seu plano natal, e raramente visitam outros planos em busca de pedras preciosas. Eles odeiam os efreeti, com quem travam uma eterna guerra por território e escravos.

Azers Como Personagens

Raramente, numa espécie tão ordeira, um azer abandona o governo absolutista de sua raça. Estes exploradores tendem a ser guerreiros tenazes, que se ofendem com facilidade.

Os personagens azer possuem as seguintes características raciais.

— +2 de Força, +2 de Destreza, +2 de Constituição, +2 de Sabedoria, –2 de Carisma.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento base de um azer é 9 m.

— Visão no escuro: Os azer podem enxergar 18 m na escuridão.

— Dado de Vida Racial: Um azer começa com dois níveis como extra-planar, que fornecem 2d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +2 e bônus base para os testes de resistência de Fort +3, Ref +3 e Von +3.

— Perícias Raciais: Os níveis como extra-planar de um azer lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 5 × (8 + modificador de Int). Suas perícias de classe são Avaliação, Escalar, Esconder-se, Ofícios, Ouvir, Procurar e Observar, Saltar.

— Talentos Raciais: Os níveis como planar de um azer lhe concedem 1 talento.

— +6 de bônus de armadura natural.

— Ataques Especiais (veja acima): Calor.

— Qualidades Especiais (veja acima): Imunidade ao fogo, Resistência à Magia igual a 13 + níveis de classe, vulnerabilidade a frio.

— Idiomas Automáticos: Comum, Ígneo. Idiomas Adicionais: Abissal, Aquan, Auran, Celestial, Infernal, Terran.

— Classe Favorecida: Guerreiro.

— Ajuste de Nível: +4.

Azer

BARGHEST

Um monstro aterrorizante, com pelagem azulada, garras longas e afiadas e um brilho de inteligência demoníaca em seus olhos tenebrosos e cintilantes salta das sombras.

Um barghest é um abissal lupino, que pode assumir a forma de um lobo ou de um goblin. Em sua forma natural, assemelham-se a híbridos entre goblin e lobo, com mandíbulas terríveis e garras afiadas. Os barghest viajam para o Plano Material para alimentar-se de sangue e almas, tornando-se mais fortes.

Quando são filhotes, os barghest são quase indistinguíveis dos lobos, exceto pelo seu tamanho e suas garras. À medida que crescem, ficam mais fortes e maiores, e sua pele escurece para um vermelho-azulado, finalmente tornando-se completamente azul. Um barghest adulto, como o descrito acima, atinge cerca de 1,80 m de comprimento e pesa 90 kg. Os olhos do barghest emitem uma luz alaranjada quando ele fica amedrontado, irritado ou tenso.

Os barghest falam os idiomas Goblin, Worg e Infernal.

Combate

Os barghest podem usar suas garras e mordida, independente da sua forma atual. Geralmente, eles desprezam todas as variedades de armas. Embora apreciem matar, não gostam de confrontos diretos e atacam de surpresa sempre que possível. No início do combate, os barghest conjuram *desespero esmagador* e *enfeitiçar monstro* para desequilibrar os oponentes, tentando permanecer afastados do contingente principal de inimigos.

As armas naturais dos barghest, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas profanas e ordeiras para ignorar a Redução de Dano. Suas armas naturais também são consideradas mágicas para este propósito.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *confundir detecção* (CD 14), *fúria* (CD 15), *levitação*, *piscar*; 1/dia — *desespero esmagador* (CD 16), *enfeitiçar monstro* (CD 16), *porta dimensional*. Nível de Conjurador equivalente aos DV do barghest. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Devorar (Sob): Quando um barghest elimina um oponente humanóide, pode devorar o cadáver, sorvendo tanto a carne como a força vital da vítima, usando uma ação de rodada completa. Isso destruirá completamente o corpo da vítima e impedirá qualquer tipo de reencarnação ou ressurreição que exija partes do cadáver. Há 50% de chance que as magias *desejo*, *milagre* ou *ressurreição verdadeira* ainda consigam restaurar a vida de uma vítima devorada. Faça apenas um teste para cada criatura destruída. Se o resultado indicar uma falha, ela não poderá ser ressuscitada por qualquer magia mortal.

Um barghest aumenta seus Dados de Vida consumindo cadáveres desta forma. Para cada três corpos que devorar, ele adquire 1 Dado de Vida e seus valores de Força, Constituição e armadura natural aumentam em 1. Seus bônus de ataque e de testes de resistência aumentam de acordo com o normal para um extra-planar com seus Dados de Vida, e ele adquire pontos de perícia, talentos e acréscimos nos valores

Barghest

	Barghest Extra-Planar (Médio — Mal, Planar, Leal, Metamorfo)	Barghest Superior Extra-Planar (Grande — Mal, Planar, Leal, Metamorfo)
Dados de Vida:	6d8+6 (33 PV)	9d8+27 (67 PV)
Iniciativa:	+6	+6
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	18 (+2 Des, +6 natural), toque 12, surpresa 16	20 (–1 tamanho, +2 Des, +9 natural), toque 11, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar:	+6/+9	+9/+18
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +9 (dano: 1d6+3)	Corpo a corpo: mordida +13 (dano: 1d8+5)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +9 (dano: 1d6+3) e 2 garras +4 (dano: 1d4+1)	Corpo a corpo: mordida +13 (dano: 1d8+5) e 2 garras +8 (dano: 1d6+2)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Habilidades similares a magia, devorar	Habilidades similares a magia, devorar
Qualidades Especiais:	Mudar forma, Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, faro	Mudar forma, Redução de Dano 10/mágica, visão no escuro 18 m, faro
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +7, Von +7	Fort +9, Ref +8, Von +10
Habilidades:	For 17, Des 15, Con 13, Int 14, Sab 14, Car 14	For 20, Des 15, Con 16, Int 18, Sab 18, Car 18
Perícias:	Blefar +11, Diplomacia +6, Disfarces +2 (+4 atuando), Esconder-se +11*, Furtividade +10, Intimidar +13, Observar +11, Ouvir +11, Procurar +11, Saltar +12, Sentir Motivação +11, Sobrevivência +11 (+13 seguindo rastros)	Acrobacia +16, Blefar +16, Concentração +15, Diplomacia +8, Disfarces +4 (+6 atuando), Escalar +17, Esconder-se +10*, Furtividade +14, Intimidar +18, Observar +16, Ouvir +16, Saltar +21, Sentir Motivação +16, Sobrevivência +16 (+18 seguindo rastros)
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Rastrear, Reflexos de Combate	Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Rastrear, Reflexos de Combate
Ambiente:	Eternidade Gélida da Geena	Eternidade Gélida da Geena
Organização:	Solitário ou matilha (3–6)	Solitário ou matilha (3–6)
Nível de Desafio:	4	5
Tesouro:	Dobro do padrão	Dobro do padrão
Tendência:	Sempre Leal e Mau	Sempre Leal e Mau
Progressão:	Especial (veja adiante)	Especial (veja adiante)
Ajuste de Nível:	—	—

de habilidade normalmente. O barghest só progride consumindo os cadáveres de criaturas cujos Dados de Vida ou quantidade de níveis sejam iguais ou superiores ao seu. Um barghest que atinja 9 DV imediatamente transforma-se em um barghest superior ao completar o processo.

Mudar Forma (Sob): Um barghest é capaz de assumir a forma de um goblin ou de um lobo como uma ação padrão. Na forma goblinóide, a criatura é incapaz de utilizar suas armas naturais quando portar armas, mas consegue usar armaduras. Na forma de lobo, ele perde o uso de suas garras, mas conserva a mordida.

Passos Sem Pegadas (Ext): Um barghest em forma de lobo pode caminhar sem deixar rastros (como a magia) como uma ação livre.

Perícias: *Enquanto estiver na forma lupina, o barghest recebe +4 de bônus de circunstância nos testes de Esconder-se.

BARGHEST SUPERIOR

Um barghest que alcance 9 Dados de Vida através da habilidade devorar (descrita acima) se tornará um barghest superior. Estas criaturas são capazes de assumir a forma de uma criatura goblinóide Grande (cerca de 2,5 m de altura e pesando 200 kg) ou de um lobo atroz. Na forma de goblin, um barghest superior não consegue usar suas armas naturais quando portar armas, mas consegue usar armaduras. Na forma de lobo atroz, o barghest superior perde o uso de suas garras, mas conserva a mordida.

Um barghest superior pode atingir no máximo 18 DV através da habilidade devorar.

Habilidades Similares a Magia: Além das habilidades similares a magia que todos os barghest possuem, um barghest superior adquire as seguintes. Sem limite — *esfera de invisibilidade*; 1/dia — *força do touro em massa, aumentar em massa*. Nível de Conjurador equivalente aos DV do barghest superior.

Combate

Algumas vezes, o barghest superior usará uma arma mágica de duas mãos no lugar de suas garras, o que lhe permite desferir vários ataques no mesmo turno (bônus de ataque +13/+8). Ele ainda pode executar um ataque de mordida (bônus de ataque +8) por rodada. A CD para os testes de resistência contra as habilidades similares a magia de um barghest superior será 14 + nível da magia.

BASILISCO

A criatura assemelha-se a um réptil truculento com oito patas. Fileiras de espinhos ósseos projetam-se das suas costas, e seus olhos brilham com uma fantasmagórica luminescência verde-claro.

O basilisco é um réptil monstruoso capaz de petrificar as criaturas vivas com um mero olhar. Sobreviver a um encontro com estas criaturas exige uma preparação cuidadosa ou uma sorte considerável.

Os basiliscos são encontrados em quase todo tipo de clima e também em áreas subterrâneas. Eles tendem a se abrigar em tocas rasas, cavernas escuras e outros locais bem protegidos. Algumas vezes, a entrada do covil de um basilisco se distingue pela presença de estátuas ou esculturas de pedra extremamente realistas; na verdade, tratam-se das vítimas anteriores do olhar petrificante da criatura. Os basiliscos são onívoros e con-

Basilisco

	Basilisco Besta Mágica (Média)	Basilisco Superior Abissal Extra-Planar (Grande — Besta Mágica Avançada, Planar)
Dados de Vida:	6d10+12 (45 PV)	18d10+90 (189 PV)
Iniciativa:	–1	–1
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)	6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura:	16 (–1 Des, +7 natural), toque 9, surpresa 16	17 (–1 Des, –1 tamanho, +7 natural), toque 8, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar:	+6/+8	+18/+29
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +8 (dano: 1d8+3)	Corpo a corpo: mordida +25 (dano: 2d8+10)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +8 (dano: 1d8+3)	Corpo a corpo: mordida +25 (dano: 2d8+10)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Olhar petrificante	Olhar petrificante, destruir o bem
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, visão na penumbra	Resistência a frio 10 e fogo 10, Redução de Dano 10/mágico, visão no escuro 18 m, visão na penumbra, RM 23
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +4, Von +3	Fort +18, Ref +12, Von +8
Habilidades:	For 15, Des 8, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 11	For 24, Des 8, Con 21, Int 3, Sab 10, Car 15
Perícias:	Esconder-se +0*, Observar +7, Ouvir +7	Esconder-se +0*, Observar +10, Ouvir +10
Talentos:	Fortitude Maior, Lutar às Cegas, Prontidão	Arma Natural Aprimorada (mordida), Foco em Arma (mordida), Fortitude Maior, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro
Ambiente:	Desertos quentes	Camadas Infinitas do Abismo
Organização:	Solitário ou colônia (3–6)	Solitário ou colônia (3–6)
Nível de Desafio:	5	12
Tesouro:	Nenhum	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	7–10 DV (Médio); 11–18 DV (Grande)	—
Ajuste de Nível:	—	—

seguem consumir suas vítimas petrificadas. Eles são ótimos guardiões, caso seja possível dispor dos recursos mágicos ou monetários para capturar e manter um deles.

O corpo do basilisco geralmente é marrom escuro, mas sua barriga é amarelada. Algumas espécies possuem um pequeno chifre recurvado na ponta do focinho. O corpo de um basilisco adulto atinge 2 m de comprimento, além da cauda, que pode medir entre 1,5 e 2,10 m. A criatura pesa cerca de 150 kg.

Basilisco Superior Abissal

Combate

Os basiliscos dependem do seu ataque visual e mordem apenas quando seus inimigos se aproximam. Embora tenha oito patas, seu metabolismo vagaroso lhe confere uma relativa lentidão; dessa forma, eles evitam o gasto desnecessário de energia. Os intrusos que fugirem de um basilisco em vez de lutar, enfrentarão no máximo uma perseguição desinteressada.

Estas criaturas tendem a passar a maior parte do tempo imóveis, aguardando suas presas, que abrangem pequenos mamíferos, pássaros, répteis e criaturas similares. Quando não estão caçando, os basiliscos descansam ou digerem sua última refeição em seus covis. Algumas vezes, estas criaturas se reúnem em pequenas colônias para o acasalamento ou mesmo para criar uma defesa comum em territórios hostis. Estas colônias atacarão os intrusos em conjunto.

Olhar Petrificante (Sob): Transforma os alvos em pedra permanentemente, alcance de 9 m; Fortitude (CD 13) anula. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Perícias: *A coloração escura do basilisco, bem como sua habilidade de permanecer imóvel durante longos períodos de tempo, lhe conferem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se em ambientes naturais.

BASILISCO SUPERIOR ABISSAL

Os aventureiros podem encontrar estas monstruosidades do submundo em seu ambiente nativo, os desertos abandonados do Abismo, ou invocados a serviço de algum feiticeiro tenebroso. Os serviçais dos lordes demônios aproveitam os basiliscos superiores como guardas e batedores.

Combate

A CD para o teste de resistência do olhar petrificante do basilisco superior abissal (CD 21) é ajustada devido ao seu número maior de Dados de Vida e ao valor superior de Carisma.

As armas naturais dos basiliscos superiores abissais são consideradas armas mágicas para ignorar a Redução de Dano.

Destruir o Bem (Sob): Uma vez por dia, um basilisco abissal pode executar um ataque corporal regular, infligindo 18 pontos de dano adicionais contra um inimigo Bom.

BEHIR

Besta Mágica (Enorme)
Dados de Vida: 9d10+45 (94 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escalar 4,5 m
Classe de Armadura: 20 (–2 tamanho, +1 Des, +11 natural), toque 9, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar: +9/+25
Ataque: Corpo a corpo: mordida +15 (dano: 2d4+12)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +15 (dano: 2d4+12)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Sopro, constrição 2d8+8, agarrar aprimorado, rasgar 1d4+4, engolir
Qualidades Especiais: Não pode ser imobilizado, visão no escuro 18 m, imunidade à eletricidade, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +11, Ref +7, Von +5
Habilidades: For 26, Des 13, Con 21, Int 7, Sab 14, Car 12
Perícias: Escalar +16, Esconder-se +5, Observar +4, Ouvir +4, Sobrevivência +2
Talentos: Ataque Poderoso, Prontidão, Rastrear, Trespassar
Ambiente: Colinas quentes
Organização: Solitário ou casal
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 10–13 DV (Enorme); 14–27 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

À primeira vista a criatura parece ser uma enorme serpente com carapaça, deslizando pelo chão a uma velocidade impressionante. Em seguida, sem desacelerar, ela revela doze patas dobradas sob seu corpo e corre para atacar.

O behir é um monstro semelhante a uma enorme serpente que pode deslizar como uma cobra ou usar seus seis pares de patas para correr com grande velocidade.

Um behir possui cerca de 12 m de comprimento e pesa quase duas toneladas. Se preferir, a criatura pode fechar as patas ao longo do seu corpo delgado e rastejar como uma cobra. Suas cores variam do azul marinho até o azul escuro, com listras marrom-acinzentadas; o ventre é azul claro. Os pares de chifres curvados sobre a cabeça têm um aspecto ameaçador, mas são usados para limpar as escamas da criatura, não para lutar.

Os behir nunca são amistosos com os dragões e não aceitarão conviver com nenhuma espécie dessa raça. Caso um deles invada o território do behir, ele fará o possível para expulsá-lo; caso não consiga, sairá em busca de um novo lar. Um behir nunca invadirá voluntariamente o território de um dragão.

Os behir falam o idioma Comum.

Behir

Combate

Em geral, o behir primeiro morderá e agarrará sua vítima, para depois engoli-la ou esmagá-la (usando a constrição). Suas garras somente podem ser usadas contra os adversários aprisionados pela criatura. Quando estiver cercado por uma quantidade muito grande de inimigos, ele usará seu sopro.

Sopro (Sob): Rajada de eletricidade de 6 m, uma vez a cada 10 rodadas; 7d6 pontos de dano, Reflexos (CD 19) para reduzir o dano à metade.

Constrição (Ext): Um behir causa 2d8+8 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste de Agarrar. Ele também pode desferir seis ataques de rasgar contra um inimigo aprisionado.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o behir precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar as habilidades engolir ou contrição na rodada seguinte.

Rasgar (Ext): Seis garras, corpo a corpo: bônus de ataque +15, dano 1d4+4.

Engolir (Ext): Um behir pode engolir um oponente aprisionado com um teste bem-sucedido de Agarrar. Somente criaturas Médias ou menores são afetadas. Se o behir conseguir engolir um oponente, poderá utilizar seu talento Trespassar para morder e agarrar outra vítima.

Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 2d8+8 pontos de dano por esmagamento, mais 8 pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo do behir. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando armas leves cortantes ou perfurantes), causando 25 pontos de dano ao sistema digestivo do behir (CA 15). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura; qualquer outro oponente terá de abrir seu próprio caminho.

O estômago do behir é capaz de comportar duas criaturas Médias, oito Pequenas, trinta e duas Miúdas ou 128 Mínimas ou menores.

Perícias: Um behir recebe +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode 'escolher 10' nestes testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado.

BEHOLDER

Flutuando à sua frente, há um corpo esférico com um olho central que não pisca, e uma boca enorme repleta de dentes afiados como adagas. Há diversos olhos menores, presos a hastes flexíveis que saem da parte superior do globo.

Os beholder são criaturas saídas de pesadelos. Também chamados de "esferas de muitos olhos" ou "olhos tiranos", esses monstros são adversários mortíferos. Eles falam sua própria língua e o idioma Comum.

Combate

A arma primária do beholder e do gauth é uma série de raios ópticos mortais.

Raios Ópticos (Sob): Cada um dos olhos menores de um beholder é capaz de disparar um raio mágico a cada rodada como uma ação livre. Durante a mesma rodada, a criatura conseguirá direcionar apenas dois (gauth) ou três (beholder) raios ópticos sobre os alvos que estejam no mesmo arco de 90º (superior, dianteiro, posterior, esquerdo, direito ou inferior). Os demais olhos precisam ser direcionados para outros arcos, se houver alvos disponíveis, ou não farão nada durante essa rodada. Uma vez por rodada, o beholder é capaz de girar seu corpo para mudar as direções e os arcos atingidos por seus olhos.

Cada um dos olhos gera um efeito similar a uma magia (Nível de Conjurador: 8º para o gauth e 14º para o beholder), mas obedece as regras para raios (consulte Mirando uma Magia, pág. 175 do *Livro do Jogador*).

Visão 360º (Ext): Os beholder são extremamente alertas e cautelosos. Seus diversos olhos lhe concedem +4 de bônus racial nos testes de Observar e Procurar, e eles não podem ser flanqueados.

Vôo (Ext): O corpo dos beholder flutua naturalmente. Esta característica lhes permite voar com deslocamento de 6 m, e também confere o efeito queda suave (como a magia), de alcance pessoal e permanente.

GAUTH

Aberração (Média)
Dados de Vida: 6d8+18 (45 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 1,5 m (1 quadrado), vôo 6 m (bom)
Classe de Armadura: 19 (+2 Des, +7 natural), toque 12, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +4/+3
Ataque: Toque à distância: raios ópticos +6 e corpo a corpo: mordida –2 (dano: 1d6–1)
Ataque Total: Toque à distância: raios ópticos +6 e corpo a corpo: mordida –2 (dano: 1d6–1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Raios ópticos, olhar atordoante
Qualidades Especiais: Visão 360°, visão no escuro 18 m, vôo
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +4, Von +9
Habilidades: For 8, Des 14, Con 16, Int 15, Sab 15, Car 13
Perícias: Conhecimento (arcano) +11, Esconder-se +11, Observar +17, Ouvir +4, Procurar +15, Sobrevivência +2 (+4 seguindo rastros)
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Prontidão[B], Vontade de Ferro
Ambiente: Colinas frias
Organização: Solitário, casal ou aglomerado (3–6)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Leal e Mau
Progressão: 7–12 DV (Médio); 13–18 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

O gauth, às vezes chamado de beholder menor, é um globo de 1,2 m dominado por um olho central. Seis olhos menores projetam-se de hastes na parte superior de seu corpo. Trata-se de uma criatura voraz e tirânica que tenta obter vantagem de qualquer coisa menor que ela, e muitas vezes ataca os aventureiros apenas para usurpar seus tesouros.

Raios Ópticos (Sob): Cada um dos seis raios ópticos de um gauth assemelha-se a uma magia lançada por um conjurador de 8º nível. Cada raio óptico tem alcance de 30 m e a CD para o teste de resistência será 14. As CDs são baseadas em Carisma. Os seis raios ópticos incluem:

Sono: Semelhante à magia homônima, mas afetará uma única criatura com qualquer quantidade de Dados de Vida (Vontade anula). Os gauth preferem utilizar esse raio contra guerreiros e outras criaturas fisicamente poderosas.

Infligir Ferimentos Moderados: Idêntico à magia homônima, inflige 2d8+8 pontos de dano (Vontade reduz à metade).

Dissipar Magia: Este efeito é similar à variante "dissipar um alvo" da magia homônima. O teste de dissipar do gauth será 1d20+8.

Raio Ardente: Idêntico à magia homônima, inflige 4d6 pontos de dano de fogo (sem teste de resistência). Um gauth só cria um raio de fogo a cada ativação dessa habilidade.

Paralisia: O alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou ficará paralisado durante 2d10 minutos.

Exaustão: Idêntico à magia *raio da exaustão* (sem teste de resistência).

Olhar Atordoante (Sob): O alvo fica atordoado durante 1 rodada, alcance 9 m, Vontade anula (CD 14). A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma. Qualquer criatura que fite o olho central do gauth será alvo desse ataque. Como a ativação dos raios ópticos é uma ação livre, ele pode usar uma ação padrão para direcionar seu olhar atordoante contra um adversário e atacar com todos os raios ópticos que estão direcionados para seus inimigos ao mesmo tempo.

BEHOLDER

Aberração (Grande)
Dados de Vida: 11d8+44 (93 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 1,5 m (1 quadrado), vôo 6 m (bom)
Classe de Armadura: 26 (–1 tamanho, +2 Des, +15 natural), toque 11, surpresa 24
Ataque Base/Agarrar: +8/+12
Ataque: Toque à distância: raios ópticos +9 e corpo a corpo: mordida +2 (dano: 2d4)
Ataque Total: Toque à distância: raios ópticos +9 e corpo a corpo: mordida +2 (dano: 2d4)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Raios ópticos
Qualidades Especiais: Visão 360°, cone antimagia, visão no escuro 18 m, vôo
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +5, Von +11
Habilidades: For 10, Des 14, Con 18, Int 17, Sab 15, Car 15
Perícias: Conhecimento (arcano) +17, Esconder-se +12, Observar +22, Ouvir +18, Procurar +21, Sobrevivência +2 (+4 seguindo rastros)
Talentos: Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Prontidão[B], Vontade de Ferro
Ambiente: Colinas frias
Organização: Solitário, casal ou aglomerado (3–6)
Nível de Desafio: 13
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Geralmente Leal e Mau
Progressão: 12–16 DV (Grande); 17–33 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Beholder

Um beholder é uma orbe com 2,7 m de diâmetro, dominado por um olho central e uma mandíbula enorme, repleta de dentes. Dez olhos menores projetam-se de hastes no topo da esfera corporal.

Combate

Com freqüência, os beholder atacam sem qualquer provocação. A despeito de sua força limitada, em geral eles saltam no meio de um grupo de oponentes de modo a utilizar todos os efeitos disponíveis em seus diversos olhos. Quando estão próximos do inimigo, os beholder procuram causar o máximo de problema e confusão possível.

Raios Ópticos (Sob): Cada um dos dez raios ópticos de um beholder é similar a uma magia lança-

da por um conjurador de 14º nível. Cada raio tem alcance de 45 m e a CD para o teste de resistência será 17. As CDs são baseadas em Carisma. Os dez raios ópticos incluem:

Enfeitiçar Monstro: O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou será afetado pela magia homônima. Os beholder utilizam este raio para confundir seus oponentes, em geral no início do combate. A criatura solicita às vítimas enfeitiçadas que contenham seus aliados ou permaneçam fora do confronto.

Enfeitiçar Pessoa: O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou será afetado pela magia homônima. Os beholder utilizam este raio de forma semelhante ao raio *enfeitiçar monstro*.

Desintegrar: O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou será afetado pela magia homônima. Os beholder reservam este raio para qualquer inimigo que considerem uma ameaça grave.

Medo: Semelhante à magia homônima, mas afetará apenas uma criatura. O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade para resistir. Os beholder preferem disparar esse raio contra guerreiros e outras criaturas poderosas no início da batalha, anulando as táticas dos oponentes.

Dedo da Morte: O alvo deve realizar um teste de resistência de Fortitude ou será aniquilado de forma idêntica à magia homônima. Caso obtenha sucesso, o alvo sofre 3d6+13 pontos de dano. Os beholder utilizam esse raio para eliminar rapidamente os adversários mais perigosos.

Carne para Pedra: O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou será afetado pela magia homônima. Os beholder utilizam este raio contra os conjuradores. Eles também costumam dispará-lo contra qualquer criatura de aparência interessante (depois da luta, o beholder levará a estátua para seu covil como objeto de decoração).

Infligir Ferimentos Moderados: Idêntico à magia homônima; causa 2d8+10 pontos de dano (Vontade reduz à metade).

Sono: Semelhante à magia homônima, mas afetará uma única criatura com qualquer quantidade de Dados de Vida (Vontade anula). Os beholder preferem utilizar esse raio contra guerreiros e outras criaturas fisicamente poderosas. Eles sabem que os demais oponentes conseguirão acordar estas vítimas facilmente, mas isso exigirá algum tempo, o suficiente para adiar um contra-ataque eficaz.

Lentidão: Semelhante à magia homônima, mas afetará apenas uma criatura. O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade para resistir. Esse raio costuma ser disparado contra os mesmos alvos dos raios *desintegrar*, *carne para pedra* ou *dedo da morte*: caso os primeiros não tenham eliminado o inimigo, este raio pelo menos o atrasará.

Telecinésia: O beholder é capaz de mover objetos ou criaturas que tenham até 165 kg. É possível resistir ao efeito obtendo sucesso em um teste de resistência de Vontade.

Cone Antimagia (Sob): O olho central de um beholder emite continuamente um cone antimagia de 45 m. Ele é idêntico à magia *campo antimagia* (Nível de Conjurador: 14º). Todos os poderes e efeitos mágicos e sobrenaturais dentro do alcance do cone são anulados — até mesmo os próprios raios ópticos do beholder. Uma vez por rodada, durante seu turno, o beholder precisa decidir se o cone estará ativo ou não (é possível desativar o cone fechando seu olho central).

Sociedade dos Beholder

Os beholder são agressivos, detestáveis e ambiciosos, atacando ou dominando as demais criaturas sempre que possível. Eles demonstram uma intolerância xenófoba e odeiam todos os seres diferentes deles. A descrição básica de um beholder engloba uma grande quantidade de subespécies. Alguns são cobertos com placas quitinosas sobrepostas, outros possuem uma couraça lustrosa ou tentáculos oculares semelhantes a serpentes; alguns têm articulações de crustáceos. No entanto, mesmo uma diferença simples como a cor da pele ou o tamanho do olho central são suficientes para transformar dois grupos de beholder em inimigos mortais. Cada beholder declara que a sua própria espécie ou forma é o "verdadeiro ideal de um beholder", e os demais são meras cópias deformadas que devem ser aniquiladas.

Os beholder geralmente escavam covis subterrâneos usando seus raios de *desintegrar*. O estilo arquitetônico dos beholder enfatiza as construções verticais: um covil geralmente é constituído de vários tubos paralelos, com os aposentos localizados uns acima dos outros. Os beholder preferem locais inacessíveis, que os inimigos da superfície alcançariam somente com extrema dificuldade.

BELKER

Elemental (Grande — Ar, Planar)
Dados de Vida: 7d8+7 (38 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 15 m (perfeito)
Classe de Armadura: 22 (–1 tamanho, +5 Des, +8 natural), toque 14, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +5/+11
Ataque: Corpo a corpo: asa +9 (dano: 1d6+2)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 asas +9 (dano: 1d6+2), mordida +4 (dano: 1d4+1) e 2 garras (dano: 1d3+1)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Garras de fumaça
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de elemental, forma gasosa
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +10, Von +2
Habilidades: For 14, Des 21, Con 13, Int 6, Sab 11, Car 11
Perícias: Furtividade +9, Observar +7, Ouvir +7
Talentos: Acuidade com Arma, Ataques Múltiplos, Prontidão
Ambiente: Plano Elemental do Ar
Organização: Solitário, par ou revoada (3–4)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente Neutro e Mau
Progressão: 8–10 DV (Grande); 11–21 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Uma nuvem de fumaça escura move-se contra o vento, mudando de forma conforme se aproxima. Subitamente, a névoa explode numa criatura demoníaca composta de fuligem e vento, com grandes asas de morcego, garras e uma boca ameaçadora.

Os belker são criaturas do Plano Elemental do Ar. São compostos principalmente de fumaça. Embora sejam indubitavelmente malignos, são muito reclusos e geralmente não se interessam pelos assuntos alheios.

A forma alada de um belker torna sua aparência distintamente demoníaca. Entretanto, devido à sua natureza semigasosa, a criatura muda de forma cada vez que é atingida por uma rajada de vento. Ela tem cerca de 2 m de comprimento e pesa 4 kg.

Os belker falam o idioma Auran.

Belker

Combate

Na maioria das vezes, o belker luta usando suas garras e asas terríveis e sua dolorosa mordida.

Garras de Fumaça (Ext): Quando estiver na forma gasosa (veja a seguir), um belker consegue engolfar seus oponentes, lançando-se sobre eles e preenchendo o ar ao seu redor com fumaça; é possível envolver uma criatura de tamanho Médio ou inferior sem provocar ataques de oportunidade. O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou inalará parte da criatura. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição. A fumaça dentro da vítima se solidifica na forma de uma garra, que rasgará os órgãos internos, infligindo 3d4 pontos de dano por rodada. A criatura afetada pode realizar outro teste de resistência de Fortitude a cada rodada subseqüente para expelir esta ameaça gasosa.

Forma Gasosa (Sob): Os belker passam a maior parte do tempo num estado semi-sólido, mas são capazes de assumir a forma de fumaça quando quiserem. É possível alterar sua forma uma vez por rodada como uma ação livre, mas o belker somente permanecerá assim durante 20 rodadas por dia, no máximo. Um belker na forma gasosa adquire vôo 15 m (perfeito). Esta habilidade é idêntica à magia *forma gasosa* (Nível do Conjurador: 7º).

Perícias: Os belker recebem +4 de bônus racial nos testes de Furtividade.

BODAK

Morto-Vivo (Médio — Planar)
Dados de Vida: 9d12 (58 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 20 (+2 Des, +8 natural), toque 12, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +4/+5
Ataque: Corpo a corpo: pancada +6 (dano: 1d8+1)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +6 (dano: 1d8+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Olhar mortífero
Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/ferro frio, visão no escuro 18 m, imunidade a eletricidade, resistência a ácido 10 e fogo 10, características de morto-vivo, vulnerabilidade à luz solar
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +5, Von +7
Habilidades: For 13, Des 15, Con —, Int 6, Sab 12, Car 12
Perícias: Furtividade +10, Observar +11, Ouvir +11
Talentos: Esquiva, Foco em Arma (pancada), Iniciativa Aprimorada, Prontidão
Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo
Organização: Solitário ou gangue (2–4)
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 10–13 DV (Médio); 14–27 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura é um humanóide acinzentado, completamente desprovido de pêlos, com uma cabeça alongada semelhante a um crânio, sem nariz e com olhos brancos e vazios.

Bodak

Os bodak são os restos mortais reanimados de humanóides destruídos pelo toque do mal absoluto.

Um bodak conserva vislumbres de sua vida passada e pode falar o idioma Comum (ou qualquer outra linguagem humanóide).

Combate

Os bodak preferem se aproximar de suas vítimas lentamente, permitindo que seu olhar as afete primeiro.

Olhar Mortífero (Sob): Morte, alcance de 9 m, Fortitude (CD 15) anula. Os humanóides mortos por esta habilidade se transformarão em um bodak após 24 horas. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Vulnerabilidade à Luz Solar (Ext): Os bodak abominam a luz do sol, pois o menor contato queima sua carne impura. A cada rodada de exposição direta aos raios do sol, a criatura sofrerá 1 ponto de dano.

BRUXA

As bruxas são criaturas horríveis, cujo amor pela maldade se compara apenas à sua aparência terrível.

Embora pareçam estar sempre conspirando e planejando para obter poder ou alcançar um objetivo malévolo, as bruxas costumam espalhar o mal por prazer. Elas são capazes de oferecer sua magia negra e seus conhecimentos das coisas decadentes a serviço de um ser maligno superior, mas raramente permanecerão fiéis. Elas se voltarão contra seu mestre se houver a mínima chance de tomarem seu poder para si.

Apesar das bruxas de tipos diferentes serem únicas em suas aparências e comportamento, elas têm muito em comum. Todas parecem velhinhas cuja postura curvada oculta um poder e astúcia aterradores. Suas faces são marcadas por rugas e pelo peso da crueldade, mas seus olhos refletem vilania e esperteza. Suas unhas longas são fortes como aço e afiadas como facas.

As bruxas falam os idiomas Gigante e Comum.

Combate

As bruxas são tremendamente fortes, naturalmente resistentes à magia e conjuradoras capazes. Com freqüência, elas formam convenções. Uma convenção, em geral, terá uma bruxa de cada tipo, para se beneficiar de poderes que estariam além das capacidades individuais de cada membro.

ANIS

Humanóide Monstruoso (Grande)
Dados de Vida: 7d8+14 (45 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 20 (–1 tamanho, +1 Des, +10 natural), toque 10, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar: +7/+18
Ataque: Corpo a corpo: garra +13 (dano:1d6+7)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +13 (dano: 1d6+7) e mordida +8 (dano: 1d6+3)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, rasgar (dano:1d6+7), dilacerar (dano: 2d6+10), habilidades similares a magia
Qualidades Especiais: Redução de Dano 2/concussão, visão no escuro 18 m, Resistência à Magia 19
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +6, Von +6
Habilidades: For 25, Des 12, Con 14, I nt 13, Sab 13, Car 10
Perícias: Blefar +8, Diplomacia +2, Disfarces +0 (atuação +2), Esconder-se +5, Intimidar +2, Ouvir +10, Observar +10
Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Fortitude Maior
Ambiente: Pântanos frios
Organização: Solitário ou convenção (3 bruxas de qualquer tipo, mais 1–8 ogros e 1–4 gigantes malignos)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Caótico e Mau
Progressão: Conforme a classe do personagem
Ajuste de Nível: —

Essa criatura se parece com uma mulher anciã, porém é absurdamente alta. Sua pele é azul escura e seus cabelos são pretos e imundos.

A anis é apavorante e talvez seja a mais terrível das bruxas. Muitas vezes ela utiliza sua habilidade *transformação momentânea* para assumir a forma de um humano excepcionalmente alto, um gigante musculoso ou um ogro.

Sua altura atinge 2,4 m e ele pesa em torno de 163 kg.

Combate

Embora sejam fisicamente poderosas, essas bruxas não preferem confrontos diretos, mas tentam separar e confundir seus inimigos antes do combate. Elas adoram se fingir de plebeus ou pessoas amigáveis para instilar em suas vítimas um falso senso de segurança e depois atacá-las.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a anis precisa atingir um oponente Grande ou menor com sua garra. Ela poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +13, dano 1d6+7. Uma anis é capaz de atacar um inimigo preso na manobra Agarrar com suas duas garras sem sofrer penalidades.

Dilacerar (Ext): Uma anis que atingir um oponente com as duas garras se prenderá ao se corpo e rasgará sua carne. Este ataque causa 2d6+10 pontos de dano automaticamente.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *transformação momentânea* e *névoa*. Nível de conjurador: 8º.

BRUXA VERDE

Humanóide Monstruoso (Médio)
Dados de Vida: 9d8+9 (49 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados) , natação 9 m
Classe de Armadura: 22 (+1 Des, +11 Natural), toque 11, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar: +9/+13
Ataque: Corpo a corpo: garra +13 (dano: 1d4+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +13 (dano: 1d4+4)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, fraqueza, mimetismo
Qualidades Especiais: Visão no escuro 27 m, Resistência à Magia 18
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +7, Von +7
Habilidades: For 19, Des 12, Con 12, Int 13, Sab 13, Car 14
Perícias: Concentração +7, Ofícios ou Conhecimento (qualquer um) +7, Esconder-se +9, Ouvir +11, Observar +11, Natação +12
Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas, Magias em Combate, Fortitude Maior
Ambiente: Pântanos temperados
Organização: Solitário ou convenção (3 bruxas de qualquer tipo, mais 1–8 ogros e 1–4 gigantes malignos)
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Caótico e Mau
Progressão: Conforme a classe do personagem
Ajuste de Nível: —

Bruxa Verde

Essa criatura se parece com uma mulher muito velha. Ela tem a pele esverdeada e cabelos preto-esverdeados, sujos e embaraçados, que mais parecem vinhas retorcidas.

As bruxas verdes são encontradas em pântanos desertos e florestas escuras. Elas têm aproximadamente a mesma altura e peso de uma mulher comum.

Combate

As bruxas verdes preferem atacar de esconderijos, geralmente após distrair o inimigo. Elas utilizam sua Visão no Escuro como vantagem para atacar durante noites sem lua.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *globos de luz*, *idiomas*, *invisibilidade*, *passos sem pegadas*, *respirar na água*, *som fantasma* (CD 12), *transformação momentânea*. Nível de conjurador: 9º. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Fraqueza (Sob): A bruxa verde é capaz de enfraquecer um inimigo realizando um ataque de toque especial. O oponente afetado deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 16) ou sofrerá 2d4 pontos de dano temporário de Força. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Mímica (Ext): Uma bruxa verde consegue imitar o som de qualquer animal encontrado na área de seu refúgio.

Perícias: Uma bruxa verde recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraída ou ameaçada. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

BRUXA DO MAR

Humanóide Monstruoso (Médio, Aquático)
Dados de Vida: 3d8+6 (19 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), natação 12 m
Classe de Armadura: 14 (+1 Des, +3 natural), toque 11, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +3/ +7
Ataque: Corpo a corpo: garra +7 (dano: 1d4+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +7 (dano: 1d4+4)
Espaço/Alcance: 1,5/1,5 m
Ataques Especiais: Aparência horripilante, olhar maligno
Qualidades Especiais: Anfíbio, Resistência à Magia 14
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +4
Habilidades: For 19, Des 12, Con 12, Int 10, Sab 13, Car 14
Perícias: Ofícios ou Conhecimento (qualquer um) +3, Esconder-se +4, Ouvir +6, Observar +6, Natação +12
Talentos: Prontidão, Vitalidade
Ambiente: Aquático temperado
Organização: Solitário ou convenção (3 bruxas de qualquer tipo, mais 1–8 ogros e 1–4 gigantes malignos)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Caótico e Mau
Progressão: Conforme a classe do personagem
Ajuste de Nível: —

Essa criatura se parece com uma mulher velha. Sua pele é viscosa e amarelada, coberta por verrugas e sulcos gosmentos. Seus cabelos longos e imundos lembram algas marinhas podres.

Provavelmente a mais desprezível das bruxas, a bruxa do mar é encontrada perto do oceano ou lagos muito grandes.

Elas têm aproximadamente a mesma altura e peso de uma mulher comum.

Combate

As bruxas do mar não são sutis e preferem uma aproximação direta em combate. Elas preferem se esconder até que sejam capazes de afetar a maior quantidade de inimigos possível com sua aparência horrível.

Aparência Horripilante (Sob): A aparência de uma bruxa do mar causa uma aversão tão grande que qualquer criatura (exceto outras bruxas) em sua presença deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou ficará imediatamente enfraquecida, sofrendo 2d8 pontos de dano temporário de Força. Esse efeito não pode reduzir a Força da criatura para um valor negativo, mas um personagem com Força 0 estará indefeso. As criaturas que obtiverem sucesso no teste de resistência não serão afetadas pela aparência horripilante da mesma bruxa durante 24 horas. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Olhar Maligno (Sob): Três vezes por dia, uma bruxa do mar pode direcionar o seu olhar maligno para qualquer criatura num raio de 9 m. O alvo deve obter sucesso num teste de Vontade (CD 13) ou ficará pasmo durante três dias, a menos que sua sanidade seja restaurada pelas magias *remover maldição* ou *dissipar o mal*. Além disso, uma criatura afetada deve obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 13) ou morrerá devido ao medo. As criaturas imunes aos efeitos de medo não são afetadas pelo olhar maligno da bruxa. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Anfíbio (Ext): Embora as bruxas do mar sejam criaturas aquáticas, elas podem sobreviver indefinidamente em terra.

Perícias: Uma bruxa do mar recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraída ou ameaçada. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

CONVENÇÃO DE BRUXAS

Ocasionalmente, um trio de bruxas se junta e forma uma convenção. Quase sempre, esse trio maquiavélico inclui uma bruxa de cada tipo, mas isso não é uma exigência inflexível.

Combate

As bruxas de uma convenção utilizam trapaças e suas habilidades mágicas complementares durante o combate.

Existem 80% de chance de uma convenção de bruxas ser protegida por 1d8 ogros e 1d4 gigantes malignos que obedecem às suas ordens. Em geral, eles estarão disfarçados com a magia *véu* em formas menos hostis e serão enviados como espiões. Esses lacaios muitas vezes (60% de chance) carregam pedras mágicas conhecidas como *olhos de bruxa* (veja a seguir).

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *criar mortos vivos menor, rogar maldição* (CD 17), *controlar o clima, sonho, cubo de energia, limpar a mente, miragem arcana* (CD 18), metamorfose, *véu* (CD 19) e *visão*. Nível de conjurador: 9º. As CDs dos testes de resistência são baseadas em um valor de Carisma 16. Para utilizar uma dessas habilidades (o que exige uma ação de rodada completa), a distância entre as três bruxas não pode exceder 3 metros e todas devem participar da conjuração.

Uma vez por mês, uma convenção que não tenha um *olho de bruxa* poderá criá-lo a partir de uma gema que custe 20 PO (veja a seguir).

Olho de Bruxa

Um *olho de bruxa* é uma gema mágica criada por uma convenção. Ela parece uma pedra semipreciosa, mas uma *gema da visão* ou efeito semelhante a revelará como um olho retirado de um corpo. Muitas vezes, o *olho de bruxa* é usado em um anel, broche ou outro adorno. Qualquer uma das três bruxas que criaram o item será capaz de enxergar através dele, contanto que a gema esteja no mesmo plano da bruxa. Ele tem dureza 5 e 10 pontos de vida. Sua destruição causa 1d10 pontos de dano em cada uma das três bruxas da convenção e deixa a integrante que sofreu a maior quantidade de dano cega durante 24 horas.

Bruxa da Noite

BRUXA DA NOITE

Extra-planar Médio (Mal, Planar)
Dados de Vida: 8d8+32 (68 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 6 m. (4 quadrados)
Classe de Armadura: 22 (+1 Des, +11 natural)
Ataque Base/Agarrar: +8/+12
Ataque: Corpo a corpo: mordida +12 (dano: 2d6+6 mais doença)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +12 (dano: 2d6+6 mais doença)
Espaço/Alcance: 1,5 m./1,5 m.
Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, assombrar os sonhos
Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/ferro frio e magia, imunidade a fogo, frio, feitiços, *sono* e *medo*, Resistência à Magia 25
Testes de Resistência: Fort +12*, Ref +9*, Von +10*
Habilidades: For 19, Des 12, Con 18, Int 11, Sab 15, Car 12
Perícias: Blefar +12, Concentração +15, Diplomacia +5, Disfarces +1 (+3 agindo), Intimidação +14, Ouvir +15, Cavalgar +12, Sentir Motivação +13, Identificar Magia +11, Observar +15
Talentos: Prontidão, Magias em Combate, Combate Montado
Ambiente: Desertos Cinzentos de Hades
Organização: Solitário, montada (1, em pesadelo), ou covil (3, em pesadelos)
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Neutro e Mau
Progressão: 9–16 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura parece uma mulher incrivelmente feia. Sua pele tem a coloração violeta azulada de um hematoma e está coberta de verrugas, bolhas e chagas abertas. Ela possui tufos de cabelos pretos como carvão e dentes serrilhados e amarelos. Seus olhos queimam como brasas, emanando um estranho brilho leve e avermelhado.

Impiedosas e extremamente malignas, as bruxas da noite são criaturas do plano de Hades, constantemente ávidas pela carne e a alma de homens e mulheres inocentes. Elas têm aproximadamente a mesma altura e peso de uma mulher comum.

As bruxas da noite falam os idiomas Abissal, Celestial, Comum e Infernal.

Combate

As bruxas da noite atacam criaturas Boas sempre que as encontram, caso a probabilidade de sucesso sejam favoráveis.

Essas criaturas rasgam armaduras e carne com seus dentes mortíferos. Elas gostam de usar a magia *sono* e depois estrangular suas vítimas adormecidas.

As armas naturais da bruxa da noite, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas profanas para ignorar a Redução de Dano. Suas armas naturais também são consideradas mágicas para este propósito.

Doença (Ext): Febre demoníaca — mordida, Fortitude CD 18, período de incubação 1 dia, dano 1d6 Con. A cada dia depois da incubação, caso fracasse no teste de resistência, a vítima deve imediatamente obter sucesso em um novo teste de Fortitude CD 18 ou perderá 1 ponto de Constituição. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *detectar o caos, detectar o mal, detectar o bem, detectar a ordem, detectar magia, metamorfosear-se, mísseis mágicos, raio de enfraquecimento* (CD 12), *sono* (CD 12). Nível de Conjurador: 8º. Uma bruxa da noite pode utilizar *forma etérea* sem limite diário (nível de conjurador: 16º) enquanto possuir a *pedra-coração* (veja abaixo). A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Assombrar os Sonhos (Sob): As bruxas da noite são capazes de invadir os sonhos dos indivíduos Caóticos ou Maus através de um peri-apto especial conhecido como *pedra-coração*, que as tornam etéreas e lhe permitem pairar sobre a criatura. Assim que invadem o sonho de uma vítima, elas ficarão acima do seu corpo até amanhecer. O alvo terá sonhos atormentados e perderá 1 ponto de Constituição quando acordar. Apenas outra criatura etérea é capaz de impedir essas intrusões noturnas, confrontando e derrotando a bruxa da noite.

PEDRA-CORAÇÃO

Todas as bruxas da noite carregam um periapto conhecido como *pedra-coração*, que instantaneamente cura qualquer doença contraída pelo proprietário. Além disso, uma *pedra-coração* fornece +2 de bônus em todos os testes de resistência (este bônus já está incluído no bloco de estatísticas). Uma bruxa da noite que perder este medalhão não poderá mais utilizar sua *forma etérea* até que consiga fabricar outro (o que exige um mês). Outras criaturas, além da bruxa, podem se beneficiar dos poderes da *pedra-coração*, mas o periapto se despedaça após dez ativações (qualquer doença curada ou teste de resistência afetado contam como uma ativação) e não concede *forma etérea* ao usuário — exceto para outras bruxas noturnas. Uma *pedra-coração* intacta valer 1.800 PO.

BUGBEAR

Humanóide (Médio — Goblinóide)
Dados de Vida: 3d8+3 (16 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (+1 Des, +3 natural, +2 corselete de couro, +1 escudo de madeira leve), toque 11, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +2/+4
Ataque: Corpo a corpo: maça-estrela +5 (dano: 1d8+2); ou à distância: azagaia +3 (dano: 1d6+2)
Ataque Total: Corpo a corpo: maça-estrela +5 (dano: 1d8+2); ou à distância: azagaia +3 (dano: 1d6+2)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, faro
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +1
Habilidades: For 15, Des 12, Con 13, Int 10, Sab 10, Car 9
Perícias: Escalar +3, Esconder-se +4, Furtividade +6, Observar +4, Ouvir +4
Talentos: Foco em Arma (maça-estrela), Prontidão
Ambiente: Montanhas temperadas
Organização: Solitário, gangue (2–4) ou bando (11–20 mais 150% de não combatentes, mais 2 sargentos de 2º nível e 1 líder de 2º–5º nível)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Caótico e Mau
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +1

Este humanóide selvagem e musculoso tem 2,1 m de altura. A maior parte de seu corpo é recoberta de pêlos ásperos. Sua boca é repleta de presas compridas e afiadas, e seu nariz se parece com o focinho de um urso.

Os bugbear são os maiores e mais fortes goblinóides que existem, e também os mais agressivos. Eles vivem para caçar qualquer criatura mais fraca do que eles.

O nariz do bugbear é o responsável por seu nome, mesmo que a raça não tenha nenhuma relação com os ursos (*bear*, em inglês). Sua pele e suas garras afiadas também lembram um urso, mas suas mãos são muito mais hábeis, e suas garras são pequenas demais para serem utilizadas eficientemente como armas.

Os bugbear falam os idiomas Comum e Goblin.

Combate

Os bugbear preferem emboscar seus oponentes sempre que possível. Quando caçam, normalmente enviam batedores à frente do grupo; quando avistam a presa, eles retornam para informar as condições e buscar reforços. Os ataques dos bugbear são coordenados e suas táticas são eficientes, embora não sejam brilhantes.

Perícias: Os bugbear recebem +4 de bônus racial nos testes de Furtividade.

Sociedade dos Bugbear

Os bugbear preferem viver em regiões temperadas e montanhosas, com muitas cavernas, onde se reúnem em pequenas unidades tribais. Um único bugbear, geralmente o maior e mais forte de todos, lidera cada tribo. Uma tribo possui a mesma quantidade de jovens e adultos. As crianças nunca se juntam aos adultos nas caçadas, mas lutarão para defender a tribo contra invasores.

Os bugbear têm apenas dois objetivos legítimos em suas vidas: alimento e tesouros. Suas vítimas e os intrusos são considerados uma valiosa fonte de ambos. Estas criaturas extremamente gananciosas valorizam qualquer coisa que brilhe, incluindo armas e armaduras. Eles nunca perderão qualquer oportunidade de aumentar seus espólios, seja por meio do roubo, pilhagem ou saque. Em raras ocasiões, os bugbear tentam negociar com outras criaturas, caso acreditem que possa haver algum benefício, mas eles não são diplomatas habilidosos e perdem rapidamente a paciência quando as conversas demoram demais. Algumas vezes, essas criaturas comandam grupos de goblins ou robgoblins, que são maltratados sem piedade.

Estas criaturas sobrevivem principalmente da caça e se alimentam de qualquer coisa que sejam capazes de abater. Qualquer criatura é uma fonte de comida em potencial, inclusive monstros e até mesmo seus parentes menores. Quando a caça é escassa, os bugbear recorrem a incursões e emboscadas para preencher suas despensas.

A maioria dos bugbear venera uma divindade chamada Hruggek, que se deleita com emboscadas seguidas de furiosos combates.

Bugbear Como Personagens

A maioria dos líderes bugbear será composta de guerreiros ou guerreiros/ladinos. Os clérigos bugbear servem Hruggek e podem escolher dois entre os seguintes domínios: Caos, Mal, Enganação e Guerra.

Os personagens bugbear possuem as seguintes características raciais.

— +4 de Força, +2 Destreza, +2 Constituição, –2 Carisma.
— Tamanho Médio.
— O deslocamento base terrestre de um bugbear é de 9 m.
— Visão no escuro até 18 m.
— Dado de Vida Racial: Um bugbear começa com três níveis de humanóide, que fornecem 3d8 Dados de Vida,

Bugbear

bônus base de ataque +2 e bônus base para os testes de resistência de Fort +1, Ref +3 e Von +1.

— Perícias Raciais: Os níveis como humanóide de um bugbear lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 6 × (2 + modificador de Int). Suas perícias de classe são Escalar, Esconder-se, Ouvir, Furtividade, Procurar e Observar.

— Talentos Raciais: Os níveis como humanóide de um bugbear lhe concedem dois talentos.

— +3 de bônus de armadura natural.

— +4 de bônus racial nos testes de Furtividade.

— Idiomas Automáticos: Comum, Goblin. Idiomas Adicionais: Dracônico, Élfico, Gigante, Gnoll, Orc.

— Classe Favorecida: Ladino.

— Ajuste de Nível: +1.

BULETTE

Besta Mágica (Enorme)
Dados de Vida: 9d10+45 (94 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escavar 3 m
Classe de Armadura: 22 (–2 tamanho, +2 Des, +12 natural), toque 10, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar: +9/+25
Ataque: Corpo a corpo: mordida +16 (dano: 2d8+8)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +16 (dano: 2d8+8) e 2 garras +10 (dano: 2d6+4)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Salto
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, faro, sentido sísmico 18 m
Testes de Resistência: Fort +11, Ref +8, Von +6
Habilidades: For 27, Des 15, Con 20, Int 2, Sab 13, Car 6
Perícias: Observar +3, Ouvir +9, Saltar +18
Talentos: Foco em Arma (mordida), Prontidão, Rastrear, Vontade de Ferro
Ambiente: Colinas temperadas
Organização: Solitário ou casal
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 10–16 DV (Enorme); 17–27 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

O chão treme, sacode e então explode, revelando uma terrível criatura encouraçada no formato de uma bala, com uma mandíbula enorme e pernas curtas e poderosas.

Também chamado de "tubarão terrestre", o bulette é um predador aterrorizante que vive apenas para comer. Ele é universalmente temido, mesmo por outros monstros. Felizmente para o resto do mundo, o bulette é um animal solitário, embora casais (extremamente raros) possam compartilhar o mesmo território. Devido ao seu apetite voraz, cada criatura seleciona de um território vasto, que pode atingir até 70 km². Outros predadores dificilmente compartilham o território com o bulette, com medo de serem devorados. O bulette não constrói um covil, pois prefere vagar dentro do seu território, acima e abaixo da superfície, escavando túneis para descansar.

Os bulettes devoram suas vítimas por completo, incluindo armas, armaduras e roupas. Seus poderosos ácidos digestivos consomem rapidamente qualquer tipo de substância, até mesmo itens mágicos. Estas criaturas não fazem cerimônia para devorar cestos ou sacolas de moedas. Quando já consumiu todo o alimento que havia no território, o bulette migra. Seu critério primordial para a escolha de um território é a presença de comida, e por isso, às vezes, eles invadem regiões próximas a povoados humanos, aterrorizando seus moradores.

Combate

Um bulette atacará qualquer coisa que considere alimento, mas escolherá as presas mais fáceis ou mais próximas primeiro. As únicas criaturas que eles se recusam a devorar são os elfos (mas também não apreciam o gosto dos anões). Quando está no subsolo, o tubarão terrestre detecta suas presas por meio de seu sentido sísmico. Quando percebe alguma coisa comestível (ou seja, qualquer tipo de movimento) ele emerge para a superfície e dispara seu ataque.

O bulette tem um temperamento terrível — ele é estúpido, egoísta e temerário. O tamanho, a força e a quantidade de adversários não significam nada para ele.

Salto (Ext): Um bulette é capaz de saltar no ar durante um combate; isso lhe permite atacar com as 4 garras ao invés de apenas duas, cada uma com bônus de +15. Entretanto, essa manobra não lhe permite morder na mesma rodada.

CAÇADOR INVISÍVEL

Elemental (Grande, Planar, Ar)
Dados de Vida: 8d8+16 (52 PV)
Iniciativa: +8
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 9 m (perfeito)
Classe de Armadura: 17 (–1 de tamanho, +4 Des, +4 natural), toque 13, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +6/+14
Ataque: Corpo a corpo: pancada +10 (dano: 2d6+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +10 (dano: 2d6+4)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão no escuro 16 m, características de elemental, invisibilidade natural, rastrear aprimorado
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +10, Von +4
Habilidades: For 18, Des 19, Con 14, Int 14, Sab 15, Car 11
Perícias: Ouvir +11, Furtividade +15, Procurar +13, Observar +13, Sobrevivência +2 (+4 rastreando)
Talentos: Reflexos de Combate, Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma (pancada)
Ambiente: Plano Elemental do Ar
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 7

Bulette

Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 9–12 DV (Grande); 13–24 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Os caçadores invisíveis são criaturas nativas do Plano Elemental do Ar. Em algumas ocasiões, eles servem a magos e feiticeiros que os invocam para executar tarefas específicas.

A criatura cumprirá qualquer ordem proferida pelo invocador, mesmo que precise viajar centenas ou milhares de quilômetros. A criatura obedecerá ao comando até cumprir a tarefa e somente receberá ordens do invocador. No entanto, eles se ofendem com missões prolongadas ou tarefas complexas e tentarão perverter as instruções conforme sua vontade.

Os caçadores invisíveis não têm uma forma definida. A magia *ver o invisível* revelará apenas uma silhueta embaçada e enevoada, enquanto a magia *visão da verdade* revelará uma nuvem turva de vapor.

Essas criaturas falam somente Auran, mas entendem o idioma Comum.

Caçador Invisível

Combate

Um caçador invisível ataca usando o próprio ar como arma. Ele cria um vórtice de vento repentino e intenso, que golpeia um único alvo que estiver no mesmo plano naquele momento.

Um caçador invisível só pode ser morto quando estiver no Plano Elemental do Ar. Enquanto estiver realizando tarefas em algum outro lugar, ele retornará automaticamente para seu plano natal caso sofra dano suficiente para ser destruído.

Invisibilidade Natural (Sob): Essa habilidade é constante e permite que o caçador permaneça invisível mesmo quando desferir um ataque. Essa é uma habilidade inata e não será afetada pela magia *purgar invisibilidade*.

Rastrear Aprimorado (Ext): Um caçador invisível é um rastreador nato e realiza um teste de Observar no lugar do teste de Sobrevivência para rastrear qualquer criatura.

CÃO INFERNAL

Extra-planar (Médio — Mal, Planar, Fogo, Leal)
Dados de Vida: 4d8+4 (22 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 16 (+1 Des, +5 natural), toque 11, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +4/+5
Ataque: Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d8+1 mais 1d6 de fogo)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d8+1 mais 1d6 de fogo)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Sopro, mordida ardente
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade ao fogo, faro, vulnerabilidade ao frio
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +5, Von +4
Habilidades: For 13, Des 13, Con 13, Int 6, Sab 10, Car 6
Perícias: Esconder-se +11, Saltar +12, Ouvir +7, Furtividade +13, Observar +7, Sobrevivência +7*
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Correr, Rastrear*
Ambiente: Nove Infernos de Baator
Organização: Solitário, casal ou matilha (5–12)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: 5–8 DV (Médio); 9–12 DV (Grande)
Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

A criatura parece um cachorro grande e poderoso, com pêlos curtos vermelho-ferrugem. Suas feições, dentes e língua são pretos como carvão. Ele tem olhos vermelhos e brilhantes.

Os cães infernais são caninos agressivos, capazes de exalar fogo, provenientes do plano de Acheron. Diversos espécimes são trazidos até o Plano Material para servir a seres malignos e alguns estabeleceram tribos muito primitivas.

Um cão infernal comum atinge 1,3 m na altura dos ombros e pesa 60 kg.

Cães infernais não falam, mas entendem o idioma Infernal.

Combate

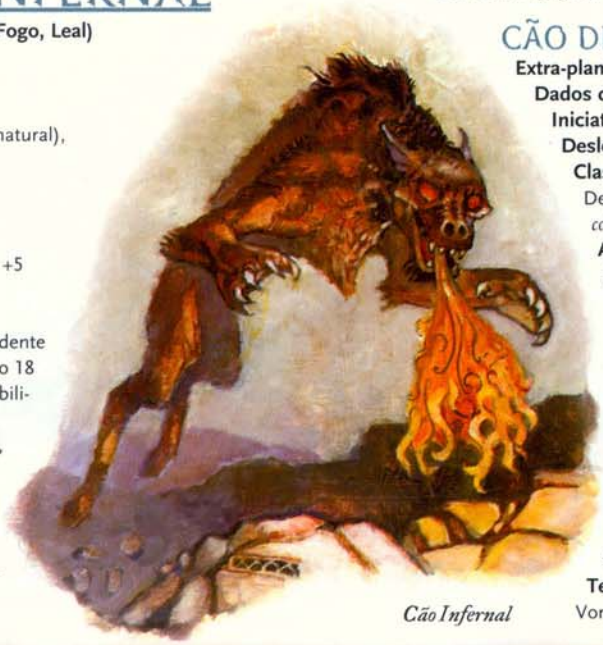
Os cães infernais são caçadores muito eficazes. A tática favorita de uma matilha é rondar silenciosamente a presa, atacar com um ou dois integrantes e empurrá-la usando o sopro na direção dos outros cães. Se a presa não fugir, a matilha inteira avançará. Os cães infernais rastreiam suas presas incansavelmente.

As armas naturais de um cão infernal, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Sopro (Sob): Cone de 9 m, a cada 2d4 rodadas; 2d6 pontos de dano por fogo, Reflexos para reduzir o dano à metade (CD 13). A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Mordida Ardente (Sob): Um cão infernal causa 1d6 pontos de dano adicional por fogo sempre que atingir um oponente, como se sua mordida fosse uma arma flamejante.

Perícias: Os cães infernais recebem +5 de bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade. *Eles também recebem +8 de bônus racial em testes de Sobrevivência se estiverem rastreando através do faro, devido ao seu olfato aguçado.



Cão Infernal

CÃO DE GUERRA NESSIAN

Extra-planar (Grande — Mal, Planar, Fogo, Leal)
Dados de Vida: 12d8+60 (114 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 24 (–1 Tamanho, +2 Des, +7 natural, +6 *armadura de montaria de cota de malha +2*), toque 11, surpresa 22
Ataque Base/Agarrar: +12/+24
Ataque: Corpo a corpo: mordida +20 (dano: 2d6+12, dec. 19–20 mais 1d8 por fogo)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +20 (dano: 2d6+12, dec. 19–20 mais 1d8 por fogo)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Sopro, mordida ardente
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade ao fogo, faro, vulnerabilidade ao frio
Testes de Resistência: Fort +13, Ref +10, Von +9

Habilidades: For 26, Des 14, Con 20, Int 4, Sab 12, Car 6
Perícias: Esconder-se +17,Saltar +19, Ouvir +18, Furtividade +21, Observar +18,Sobrevivência +8*, Acrobacia +3
Talentos: Prontidão, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Iniciativa Aprimorada, Rastrear, Foco em Arma (mordida)
Ambiente: Nove Infernos de Baator (Nessus)
Organização: Solitário, casal ou matilha (1–2 cão de guerra nessian e 5–12 cães infernais)
Nível de Desafio: 9
Tesouro: *Armadura de montaria de cota de malha +2*
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: 13–17 DV (Grande) ; 18–24 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +4 (parceiro)

Os Lordes dos Nove Infernos, os grandes príncipes demônios que controlam os Nove Infernos, possuem um enorme canil de cães infernais. Nos poços flamejantes abaixo do palácio de Asmodeus, em Nessus, o mais baixo dos Nove Infernos, são criados os cães de guerra Nessian, uma terrível raça de cães infernais. Os cães de guerra Nessian são mastins negros como carvão, do tamanho de cavalos de carga, geralmente vestidos com camisas de cota de malha infernais.

Os cães de guerra Nessian são semelhantes aos cães infernais, exceto pelas alterações a seguir.

Sopro (Sob): Cone de 9 m, a cada 2d4 rodadas; 3d6 pontos de dano por fogo, Reflexos para reduzir o dano à metade (CD 21). A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Mordida Ardente (Sob): Um cão de guerra Nessian causa 1d8 pontos de dano adicional por fogo sempre que atingir um oponente, como se sua mordida fosse uma arma flamejante.

CÃO TELEPORTADOR

Besta Mágica (Média)
Dados de Vida: 4d10 (22 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 16 (+3 Des, +3 natural), toque 13, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +4/+4
Ataque: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d6)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d6)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Piscar, visão no escuro 18 m, porta dimensional, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +7, Von +4
Habilidades: For 10, Des 17, Con 10, Int 10, Sab 13, Car 11
Perícias: Esconder-se +3, Observar +5, Ouvir +5, Sentir Motivação +3, Sobrevivência +4
Talentos: Corrida, Rastrear[B], Vontade de Ferro
Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Solitário, casal ou matilha (7–16)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente Leal e Bom
Progressão: 5–7 DV (Médio); 8–12 DV (Grande)
Ajuste de Nível: +2 (parceiro)

Cão Teleportador

A criatura parece um enorme canídeo com pelagem marrom-amarelada e orelhas grandes, de aspecto completamente comum. Então, ele desaparece num piscar de olhos e reaparece em outro lugar.

O cão teleportador é um canídeo inteligente que possui uma habilidade limitada de teletransporte.

Eles são animais sociáveis e freqüentemente viajam em matilhas. Alimentam-se de quantidades equivalentes de carne e vegetais. Eles evitam regiões colonizadas por humanos e expulsam qualquer tipo de humanóide maligno que invada seus territórios.

Os cães teleportadores falam seu próprio idioma, uma mistura de latidos, ganidos e uivos, capaz de transmitir informações complexas. Quando não estão caçando, são brincalhões entre si, mas protegem cuidadosamente seus filhotes, que algumas vezes são raptados por invasores para serem treinados como animais de guarda. Os cães teleportadores e as panteras deslocadoras são inimigos naturais.

Combate

Os cães teleportadores caçam em matilhas, teletransportando-se de forma aparentemente aleatória até cercarem sua presa, permitindo que alguns deles sejam capazes de atacar pelos flancos.

Piscar (Sob): Um cão teleportador pode *piscar* de forma semelhante à magia (Nível de Conjurador: 8º). Este efeito pode ser ativado e desativado como uma ação livre.

Porta Dimensional (Sob): Uma vez por rodada, como uma ação livre, o cão teleportador é capaz de se teletransportar com a magia *porta dimensional* (Nível de Conjurador: 8º). Esta habilidade afeta apenas a criatura, que nunca surgirá dentro de um objeto sólido e poderá agir imediatamente após o teletransporte.

CÃO YETH

Extra-Planar (Médio — Planar, Mal)
Dados de Vida: 3d8+6 (19 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), vôo 18 m (bom)
Classe de Armadura: 20 (+2 Des, +8 natural), toque 12, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +3/+6
Ataque: Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d8+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d8+4)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Ladrar, imobilização
Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/prata, visão no escuro 18 m, vôo, faro
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +5, Von +5
Habilidades: For 17, Des 15, Con 15, Int 6, Sab 14, Car 10
Perícias: Ouvir +11, Observar +11, Procurar +7, Sobrevivência +11 (+13 rastreando)*
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Rastrear
Ambiente: Desertos Cinzentos de Hades
Organização: Solitário, casal ou matilha (6–11)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro e Mau
Progressão: 4–6 DV (Médio); 7–9 DV (Grande)
Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Esta criatura se assemelha a um grande lobo cinzento, com pêlos negros e turvos. Seus olhos emanam um brilho vermelho-cereja.

Estes temíveis cães voadores pairam rentes ao solo durante a noite, sempre em busca de uma presa.

Os yeth atingem 1,5 m na altura dos ombros e pesam quase 200 quilos. Estes cães não podem falar, mas compreendem o idioma Infernal.

Combate

Os cães yeth caçam somente à noite. Eles temem o sol e nunca se aventuram na luz do dia, mesmo que suas vidas dependam disso.

Suas armas naturais de um cao yeth, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas profanas para ignorar a Redução de Dano.

Ladrar (Sob): Quando um cão yeth uiva ou late, todas as criaturas num raio de 90 m (exceto outros extra-planares malignos) devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 11) ou ficarão apavoradas durante 2d4 rodadas. Este é um efeito sônico, de ação mental e de medo. Mesmo se não obtiver sucesso no teste, qualquer criatura afetada ficará imune ao ladrar daquele mesmo cão durante 24 horas. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Imobilização (Ext): Um cão yeth que atinja o oponente com sua mordida pode iniciar a manobra Imobilização como uma ação livre (+3 de modificador no teste) sem a necessidade do ataque de toque e sem provocar ataques de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode reagir e tentar imobilizar o cão yeth.

Vôo (Sob): Um cão yeth é capaz de alçar vôo ou aterrissar usando uma ação livre.

Perícias: *Estes cães recebem +4 de bônus racial em testes de Sobrevivência se estiverem rastreando através do Faro.

Cão Yeth

CARNIÇAL

Esta criatura grotesca parece mais ou menos humanóide, mas sua carne morta e deteriorada é esticada sobre os ossos claramente visíveis. Ela é praticamente desprovida de pêlos e possui os dentes afiados de um carnívoro. Seus olhos ardem como brasas em suas órbitas fundas.

Os carniçais assombram cemitérios, campos de batalhas e outros lugares que tenham a carne morta que desejam. Estas terríveis criaturas espreitam em qualquer lugar onde o cheiro da morte estiver presente, prontos para devorar os incautos.

Dizem que os carniçais são criados quando um homem ou mulher que provou o gosto da carne humana morre. Esta suposição pode ou não ser verdadeira, mas explicaria o repugnante comportamento desses mortos-vivos canibais. Alguns acreditam que todas as criaturas excepcionalmente devassas e malignas correm o risco de se tornarem carniçais. A transformação de seres vivos nestas criaturas inumanas da noite distorce sua consciência, tornando-os ferozes e implacáveis.

Os carniçais falam o idioma que conheciam em vida (em geral, Comum).

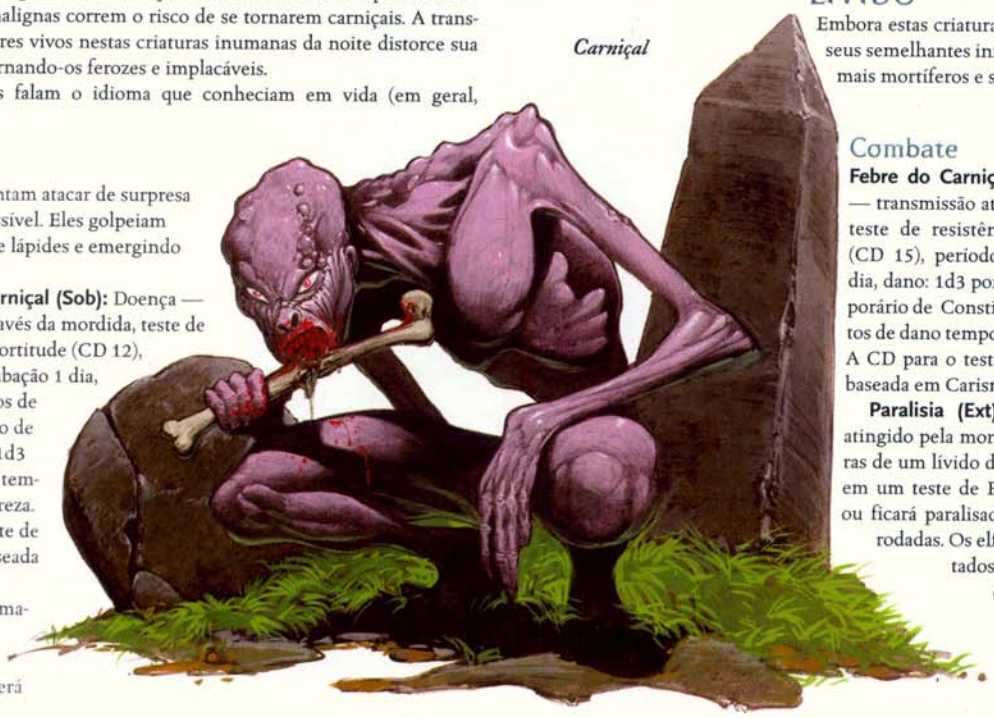
Combate

Os carniçais tentam atacar de surpresa sempre que possível. Eles golpeiam saindo detrás de lápides e emergindo das covas rasas.

Febre do Carniçal (Sob): Doença — transmissão através da mordida, teste de resistência de Fortitude (CD 12), período de incubação 1 dia, dano: 1d3 pontos de dano temporário de Constituição e 1d3 pontos de dano temporário de Destreza. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Qualquer humanóide morto pela febre do carniçal se erguerá como um carniçal na meia-noite subseqüente. Um humanóide que se tornar um carniçal desta forma não conservará nenhuma das habilidades que possuía em vida. Ele não fica sob o comando de nenhum outro carniçal, mas sente fome pela carne dos vivos e comporta-se como um carniçal comum em todos os aspectos. Um humanóide com 4 DV ou mais se erguerá como um lívido, em vez de um carniçal.

Paralisia (Ext): Qualquer alvo atingido pela mordida ou pelas garras de um carniçal deve obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 12) ou ficará paralisado durante 1d4+1 rodadas. Os elfos são imunes a esse efeito. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.



Carniçal

LACEDON

Esses primos aquáticos dos carniçais possuem o subtipo (Aquático). Eles espreitam próximos a recifes ocultos ou outros lugares onde os navios tendem a naufragar. Seu deslocamento terrestre ou de natação é 9 m e eles somente são encontrados em ambientes aquáticos.

LÍVIDO

Embora estas criaturas se pareçam com seus semelhantes inferiores, são muito mais mortíferos e sagazes.

Combate

Febre do Carniçal (Sob): Doença — transmissão através da mordida, teste de resistência de Fortitude (CD 15), período de incubação 1 dia, dano: 1d3 pontos de dano temporário de Constitui-ção e 1d3 pontos de dano temporário de Destreza. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

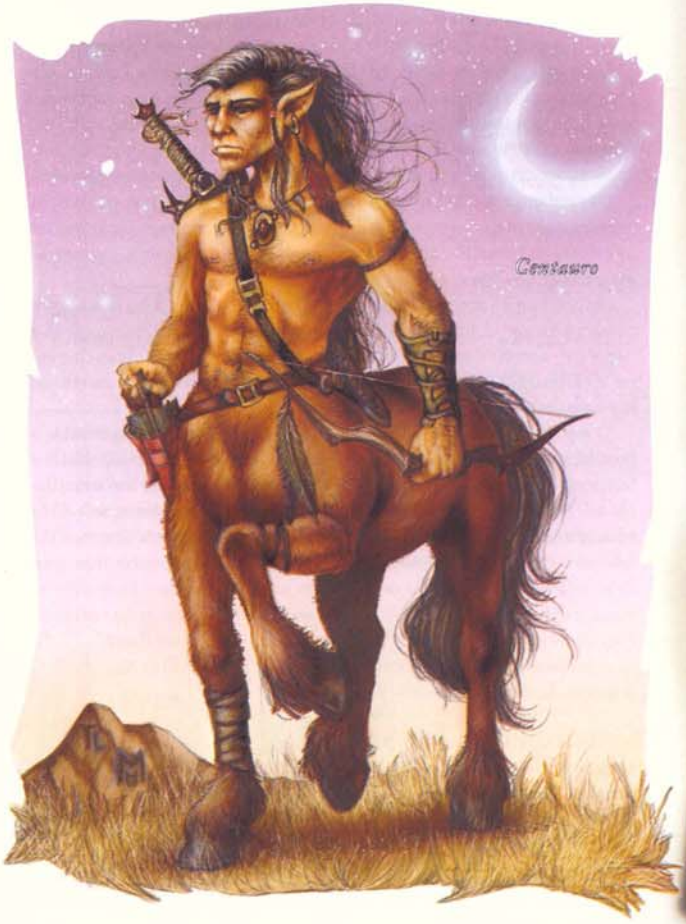
Paralisia (Ext): Qual-quer alvo atingido pela mordida ou pelas garras de um lívido deve obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 15) ou ficará paralisado durante 1d4+1 rodadas. Os elfos podem ser afetados por esta habilidade. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

	Carniçal Morto-Vivo (Médio)	Lívido Morto-Vivo (Médio)
Dados de Vida:	2d12 (13 PV)	4d12+3 (29 PV)
Iniciativa:	+2	+3
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	14 (+2 Des, +2 natural), toque 12, surpresa 12	17 (+3 Des, +4 natural), toque 12, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+1/+2	+2/+5
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d6+1 mais paralisia)	Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d8+3 mais paralisia)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d6+1 mais paralisia) e 2 garras +0 (dano: 1d3 mais paralisia)	Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d8+3 mais paralisia) e 2 garras +3 (dano: 1d4+1 mais paralisia)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Febre do carniçal, paralisia	Febre do carniçal, paralisia, mau-cheiro
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, características de morto-vivo, resistência à expulsão +2	Visão no escuro 18 m, características de morto-vivo, resistência à expulsão +2
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +2, Von +5	Fort +1, Ref +4, Von +6
Habilidades:	For 13, Des 15, Con —, Int 13, Sab 14, Car 12	For 17, Des 17, Con —, Int 13, Sab 14, Car 16
Perícias:	Equilíbrio +6, Escalar +5, Esconder-se +6, Saltar +5, Furtividade +6, Observar +7	Equilíbrio +7, Escalar +9, Esconder-se +8, Saltar +9, Furtividade +8, Observar +8
Talentos:	Ataques Múltiplos	Ataques Múltiplos, Vitalidade
Ambiente:	Qualquer (lacedon: Aquático)	Qualquer
Organização:	Solitário, gangue (2–4) ou bando (7–12)	Solitário, gangue (2–4) ou bando (2–4 mais 7–12 carniçais)
Nível de Desafio:	1	3
Tesouro:	Nenhum	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	3 DV (Médio)	5–8 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	—	—

Mau-Cheiro (Ext): O odor de morte e corrupção que cerca estas criaturas é nauseante. Todas as criaturas vivas num raio de 3 metros devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou ficarão enjoadas durante 1d6+4 minutos. Uma criatura que obtiver sucesso no teste de resistência não poderá ser afetada pelo mau-cheiro do mesmo lívido durante um dia inteiro. As magias *retardar envenenamento* ou *neutralizar venenos* removem os efeitos de uma criatura enjoada. As criaturas com imunidade a veneno não são afetadas, e as resistentes a veneno aplicam seus bônus aos testes de resistência. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

CENTAURO

Humanóide Monstruoso (Grande)
Dados de Vida: 4d8+8 (26 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura: 14 (–1 tamanho, +2 Des, +3 natural), toque 11, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +4/+12
Ataque: Corpo a corpo: espada longa +7 (dano: 2d6+6; dec. 19–20); ou à distância: arco longo composto (bônus de For +4) +5 (dano: 2d6+4; dec. ×3)
Ataque Total: Corpo a corpo: espada longa +7 (dano: 2d6+6; dec. 19–20) e 2 cascos +3 (dano: 1d6+2); ou à distância: arco longo composto (bônus de For +4) +5 (dano: 2d6+4; dec. ×3)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +5
Habilidades: For 18, Des 14, Con 15, Int 8, Sab 13, Car 11
Perícias: Furtividade +4, Observar +3, Ouvir +3, Sobrevivência +2
Talentos: Esquiva, Foco em Arma (casco)
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário, companhia (5–8), tropa (8–18 mais 1 líder de 2°–5° nível) ou tribo (20–150 mais 30% de não combatentes, 10 sargentos de 3° nível, 5 tenentes de 5° nível e 1 líder de 5°–9° nível)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro e Bom
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +2



A criatura sai das árvores galopando, com seus cascos trovejantes ecoando pela floresta. Ela possui o torso, os braços e a cabeça de um humanóide, mas a parte inferior do corpo é semelhante a um grande cavalo. Ela carrega um arco longo, retesado, prestes a disparar ao primeiro sinal de perigo.

Os centauros são seres da floresta que evitam a companhia de estranhos. São arqueiros mortíferos e ainda mais temíveis em combate corporal.

Um centauro é tão grande quanto um cavalo pesado, mais alto e ligeiramente mais pesado. Tem cerca de 2,10 m de altura e pesa quase 1 tonelada.

Os centauros falam os idiomas Silvestre e Élfico.

Combate

Embora tenham um temperamento moderado, os centauros estão sempre armados. Sua arma predileta é a espada longa. Quando estão caçando ou patrulhando, eles também carregam arcos compostos. Um centauro utilizando um lança sempre inflige o dobro do dano durante uma Investida, da mesma forma que um cavaleiro montado.

Geralmente, os centauros não iniciam um combate. Sua resposta típica contra qualquer tipo de agressão é uma fuga rápida, talvez seguida de uma saraivada de flechas para desencorajar a perseguição. Quando lidam com criaturas perigosas o suficiente para constituir uma ameaça à tribo, eles fingem utilizar a mesma tática, mas parte de seu contingente "em retirada" tentará contornar e emboscar ou atacar o inimigo pela retaguarda.

Sociedade dos Centauros

Entre sua própria espécie, os centauros são criaturas muito sociáveis, mas são famosos por se tornarem rudes, grosseiros e agressivos quando estão sob influência do álcool.

Os centauros isolados geralmente estão caçando ou patrulhando. As companhias e as tropas também estão caçando ou fazendo patrulhas em conjunto. A maioria dos membros de uma tribo permanece próxima do seu vilarejo. A maior parte dos centauros que permanece na tribo é constituída por fêmeas; enquanto os machos estão fora, caçando e guardando o território, elas lideram e cuidam da administração geral da tribo. Um terço da população de uma tribo será composta por jovens e crianças.

Uma tribo comum estará localizada nas profundezas da floresta. Ela consiste de uma grande clareira e pastos ocultos, com um bom suprimento de água corrente. Dependendo do clima, as tribos podem erguer choupanas ou cabanas para abrigar as famílias individualmente. Os fornos utilizados para cozinhar e aquecer ficam numa área aberta, longe das árvores.

Os centauros são habilidosos na horticultura e costumam cultivar os vegetais mais úteis nas proximidades da tribo. Em áreas mais perigosas ou infestadas de monstros, eles plantam cercas-vivas de espinhos, cavam fossos e elaboram diversos tipos de armadilhas.

Os centauros sobrevivem de uma mistura de caça, coleta, pesca, agricultura e escambo. Embora evitem o contato com os seres humanos, eles negociam abertamente com os elfos, principalmente para obter alimentos e vinho. Eles pagam os elfos com o tesouro da tribo, que consiste nas riquezas obtidas dos monstros derrotados.

O território de uma tribo de centauros varia em tamanho conforme a população e a natureza da região. Os centauros não se opõem a dividir seu território com os elfos. A atitude de um centauro diante de um estranho em seu território difere, conforme o visitante. Os humanos e os anões são educadamente convidados a se retirarem, os halflings e os gnomos são tolerados e os elfos são bem-vindos. Os centauros lidam com os monstros de acordo com a ameaça que representam para o bem-estar e a sobrevivência da tribo: caso um dragão ou gigante invada seu território, eles deixarão o local; contudo, eles tentarão eliminar um troll, orcs e similares.

A maioria dos centauros cultua uma divindade chamada Skerrit, um deus da natureza e da comunidade.

Centauros Como Personagens

Os centauros algumas vezes tornam-se bardos, rangers ou druidas. Os rangers quase sempre escolhem bestas mágicas ou alguma variedade de humanóide como inimigo predileto. Os druidas geralmente são escolhidos como líderes e porta-vozes da tribo. Os clérigos centauros (muito raros) servem a Skerrit e podem escolher dois entre os seguintes domínios: Animais, Bem e Plantas.

Os personagens centauros possuem as seguintes características raciais.

— +8 de Força, +4 de Destreza, +4 de Constituição, –2 de Inteligência, +2 de Sabedoria.

— Tamanho Grande. –1 de Penalidade na Classe de Armadura, –1 de penalidade nas jogadas de ataque, –4 de penalidade em testes de Esconder-se, +4 de bônus em testes de Agarrar, dobro do limite para erguer e carregar dos personagens Médios.

— Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m.

— O deslocamento base terrestre de um centauro é 15 m.

— Visão no escuro até 18 m.

— Dado de Vida Racial: Um centauro começa com quatro níveis de humanóide monstruoso, que fornecem 4d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +4 e bônus base para os testes de resistência de Fort +1, Ref +4 e Von +4.

— Perícias Raciais: Os níveis como humanóide monstruoso de um centauro lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 7 × (2 + modificador de Int). Suas perícias de classe são Ouvir, Furtividade, Observar e Sobrevivência.

— Talentos Raciais: Os níveis como humanóide monstruoso de um centauro lhe concedem dois talentos.

— +3 de bônus de armadura natural.

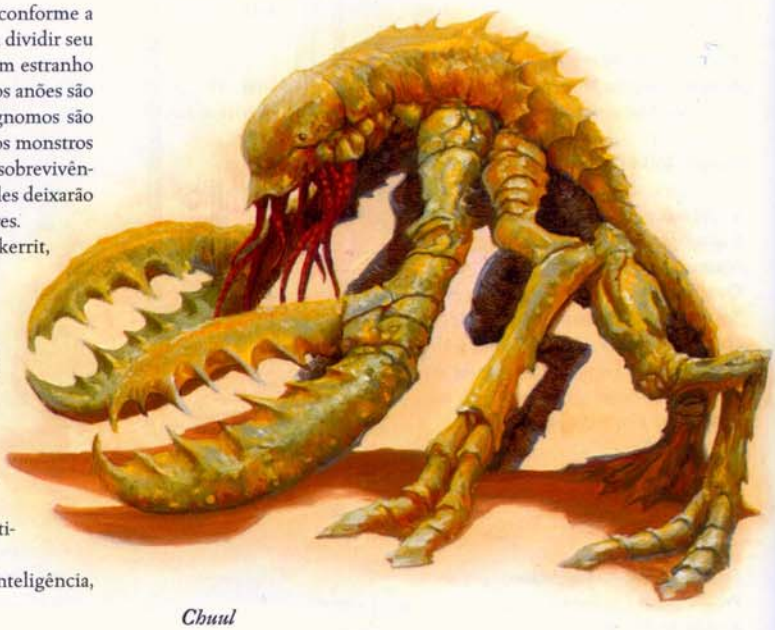
— Idiomas Automáticos: Silvestre, Élfico. Idiomas Adicionais: Comum, Gnomo, Halfling.

— Classe Favorecida: Ranger.

— Ajuste de Nível: +2.

CHUUL

Aberração (Grande — Aquática)
Dados de Vida: 11d8+44 (93 PV)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), natação 6 m
Classe de Armadura: 22 (–1 tamanho, +3 Des, +10 natural), toque 12, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar: +8/+17
Ataque: Corpo a corpo: garra +12 (dano: 2d6+5)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +12 (dano: 2d6+5)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Constrição 3d6+5, agarrar aprimorado, tentáculos paralisantes
Qualidades Especiais: Anfíbio, visão no escuro 18 m, imunidade a veneno
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +6, Von +9
Habilidades: For 20, Des 16, Con 18, Int 10, Sab 14, Car 5
Perícias: Esconder-se +13, Natação +13, Observar +11, Ouvir +11
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos de Combate
Ambiente: Pântanos temperados



Chuul

Organização: Solitário, casal ou matilha (3–5)
Nível de Desafio: 7
Tesouro: 1/10 de moedas; 50% de bens; padrão de itens
Tendência: Geralmente Caótico e Mau
Progressão: 12–16 DV (Grande); 17–33 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Como um inseto gigante ou um crustáceo monstruoso, a criatura se levanta do lago tranqüilo, com tenazes estalando furiosamente enquanto a luz das tochas reflete em sua carapaça mosqueada. Seus pequenos olhos escuros e famintos observam o grupo e os tentáculos projetando-se de sua boca se retorcem com nervosismo conforme ele emerge da água.

Um chuul é uma horripilante mistura de crustáceo, inseto e serpente, uma abominação que espreita total ou parcialmente submersa, aguardando uma presa inteligente para devorar.

Embora sejam anfíbios, os chuuls não são bons nadadores, e preferem ficar em terra firme ou em águas rasas quando atacam. Eles adoram caçar o povo-lagarto.

Sabe-se que os chuuls colecionam troféus retirados de suas vítimas. Ainda que sejam incapazes de usar armas, armaduras e outros equipamentos, os chuuls guardam esses itens em suas tocas. Quando a vítima não possui nada de interessante, eles guardam seu crânio.

Apesar da maioria viver em selvas e pântanos, alguns chuuls se adaptaram à vida subterrânea, caçando nas proximidades de lagos e rios. Esta variedade subterrânea se alimenta de trogloditas e drow incautos. Algumas vezes, os chuuls podem ser escravizados por um beholder ou devorador de mentes. A criatura tem 2,4 m de comprimento e pesa 325 kg.

Combate

Um chuul prefere aguardar próximo às margens, submerso em águas escuras, até ouvir uma presa se aproximando (seja dentro ou fora da água), e então atacar de surpresa.

O chuul agarra e esmaga seus adversários com suas garras, e então tenta arrastá-los até seus tentáculos. Ele sempre tentará manter uma garra livre, portanto se estiver enfrentando um grande número de adversários, soltará os oponentes paralisados ou mortos sem devorá-los e continuará a agarrar, esmagar e paralisar os demais.

Constrição (Ext): Um chuul causa 3d6+5 pontos de dano caso obtenha sucesso em um teste de Agarrar.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o chuul precisa atingir um oponente com sua garra. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a constrição ou arrastá-la até seus tentáculos no próximo turno.

Tentáculos Paralisantes (Ext): O chuul pode arrastar as vítimas presas numa garra até seus tentáculos usando uma ação de movimento. Os tentáculos agarram com a mesma força das garras, mas não causam nenhum dano. Entretanto, eles secretam uma substância paralisante. Qualquer criatura aprisionada pelos tentáculos deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 19) ou ficará paralisada durante 6 rodadas. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição. Enquanto permanecer aprisionada nos tentáculos, a criatura sofrerá 1d8+2 pontos de dano a cada rodada nas mandíbulas da criatura.

Anfíbio (Ext): Embora os chuuls sejam aquáticos, eles podem sobreviver em terra por tempo indeterminado.

Perícias: Um chuul recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

COCATRIZ

Besta Mágica (Pequena)
Dados de Vida: 5d10 (27 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), vôo 18 m (ruim)
Classe de Armadura: 14 (+1 tamanho, +3 Des), toque 14, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar: +5/–1
Ataque: Corpo a corpo: bicada +9 (dano: 1d4–2 mais petrificação)
Ataque Total: Corpo a corpo: bicada +9 (dano: 1d4–2 mais petrificação)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Petrificação
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +7, Von +2
Habilidades: For 6, Des 17, Con 11, Int 2, Sab 13, Car 9
Perícias: Observar +7, Ouvir +7
Talentos: Acuidade com Arma, Esquiva, Prontidão
Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Solitário, par, revoada (3–5) ou bando (6–13)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 6–8 DV (Pequeno); 9–15 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

Esta ave tem o tamanho aproximado de um peru ou ganso grande. Ela possui a cabeça e o corpo de um galo, asas de morcego e a cauda comprida de um lagarto. Seus olhos brilham com um fulgor escarlate de aspecto ameaçador.

O cocatriz é um híbrido estranho e repulsivo, famoso por sua capacidade de transformar carne em pedra.

Um cocatriz macho possui crista e barbilhão, como um galo. As fêmeas são muito mais raras e diferem apenas por não apresentar esses ornamentos. Um cocatriz pesa cerca de 12 kg.

Combate

O cocatriz ataca furiosamente qualquer criatura que considere uma ameaça para si ou seu ninho. As revoadas de cocatrizes fazem o possível para confundir seus oponentes, muitas vezes voando diretamente sobre o rosto de seus adversários.

Petrificação (Sob): Qualquer criatura atingida pela bicada do cocatriz deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou será instantaneamente transformada numa estátua de pedra. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Os cocatrizes são imunes à habilidade de petrificação de sua própria espécie, mas qualquer outro ataque petrificante os afetará normalmente (o olhar da medusa, o sopro do gorgon, a magia *carne para pedra*, etc.).

CONSTRITOR

Aberração (Pequena)
Dados de Vida: 3d8+3 (16 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), escalar 3 m
Classe de Armadura: 17 (+1 tamanho, +2 Des, +4 natural), toque 13, surpresa 15

Cocatriz

Constritor

Ataque Base/Agarrar: +2/+5
Ataque: Corpo a corpo: tentáculo +6 (dano: 1d3+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 tentáculos +6 (dano: 1d3+3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/3 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, constrição 1d3+3
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, velocidade
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +5, Von +4
Habilidades: For 16, Des 14, Con 13, Int 4, Sab 13, Car 7
Perícias: Escalar +13, Esconder-se +10, Furtividade +6
Talentos: Iniciativa Aprimorada[B], Reflexos Rápidos, Sorrateiro
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 2
Tesouro: 1/10 de moedas; 50% de bens; 50% de itens
Tendência: Geralmente Caótico e Mau
Progressão: 4–6 DV (Pequeno); 7–12 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

Uma criatura se aninha nas sombras, próxima do teto, num canto do aposento. Seu corpo lembra o de um halfling pelado, com pele manchada, mas seus membros são incrivelmente esguios e compridos. Ele sibila, revelando dentes grandes e afiados, um instante antes de um de seus braços se projetar como um chicote.

Estes pequenos predadores cruéis espreitam nos subterrâneos, agarrando qualquer presa que avistarem nas proximidades.

O crânio, a coluna vertebral e a caixa torácica de um constritor são ósseos, mas seus membros na realidade são tentáculos com múltiplas articulações cartilaginosas. Por isso, ele parece ter pernas arqueadas, e seus movimentos são estranhamente peculiares e fluidos. Seus pés e mãos possuem ventosas que o ajudam a se agarrar a praticamente qualquer superfície. A criatura pesa cerca de 17 kg.

Os constritores falam o idioma Subterrâneo.

Combate

Os constritores preferem se empoleirar próximos ao teto, em intersecções de túneis, arcos e vãos de escadas, de onde se esticam para agarrar suas vítimas.

Os constritores atacam criaturas de qualquer tamanho, mas preferem presas solitárias Pequenas ou maiores. Quando estão famintos, podem atacar um grupo, mas aguardarão para agarrar a última criatura que passar.

Os constritores são gananciosos. Os grupos mais perspicazes (que perceberem a criatura antes dela atacar) podem tentar suborná-la com comida e questioná-la sobre a área.

Constrição (Ext): Um constritor causa 1d3+3 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste de Agarrar contra criaturas Grandes ou menores. Como o constritor agarra suas vítimas pelo pescoço, o personagem não conseguirá falar nem conjurar magias que possuam componentes verbais.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o constritor precisa atingir um oponente Grande ou menor com seu tentáculo. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a constrição. Os constritores recebem +4 de bônus racial nos testes de Agarrar, que já estão inclusos no bloco de estatísticas.

Velocidade (Sob): Embora não seja particularmente ágil, o constritor possui uma velocidade sobrenatural. Ele pode executar uma ação padrão ou de movimento adicional a cada rodada.

Perícias: Os constritores recebem +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre podem 'escolher 10' nestes testes, mesmo que estejam distraídos ou ameaçados.

CORUJA GIGANTE

Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida: 4d10+4 (26 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 3 m (2 quadrados), vôo 21 m (médio)
Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 12, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +4/+12
Ataque: Corpo a corpo: garra +7 (dano: 1d6+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +4 (dano: 1d6+4) e bico +2 (dano: 1d8+2)
Espaço/Alcance: 3 m/ 1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra superior
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +7, Von +3
Habilidades: For 18, Des 17, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 10
Perícias: Conhecimento (natureza) +2, Ouvir +17, Furtividade +8*, Observar +10
Talentos: Prontidão, Inversão
Ambiente: Florestas Temperadas
Organização: Solitário, dupla ou bando (3–5)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente Neutro e Bom
Progressão: 5–8 DV (Grande); 9–12 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +2 (parceiro)

As corujas gigantes são aves de rapina noturnas, temidas por caçarem e atacarem quase em silêncio absoluto. Elas são inteligentes e, embora naturalmente desconfiadas, às vezes se associam a criaturas boas.

Elas atacam as criaturas que pareçam ameaçadoras, em especial se estiverem rumando para seu ninho em busca de ovos ou filhotes — que podem ser vendidos por uma grande quantia em diversas áreas civilizadas. É possível treinar as corujas jovens e elas são valorizadas como montarias aladas.

Uma coruja gigante comum tem cerca de 3 m de altura e a envergadura das asas atinge até 6 m. Elas lembram suas primas menores em quase todos os aspectos, exceto pelo tamanho.

As corujas gigantes falam os idiomas Comum e Silvestre.

Combate

Uma coruja gigante ataca planando silenciosamente a poucos metros acima da sua presa e mergulhando para golpear quando está diretamente sobre ela.

Uma coruja gigante solitária normalmente caçará ou patrulhará as proximidades do seu ninho, quase sempre ignorando as criaturas que não pareçam ameaçadoras. Um casal atacará em conjunto, mergulhando seqüencialmente para afastar os invasores; elas lutarão até a morte para defender seus ninhos ou filhotes. Várias corujas gigantes agirão como um grupo para um propósito específico, como expulsar um grupo de humanóides malignos.

Visão na Penumbra Superior (Ext): Uma coruja gigante pode enxergar 5 vezes mais longe que um ser humano em situações de iluminação precária.

Perícias: As corujas gigantes recebem +8 de bônus racial em testes de Ouvir e +4 de bônus racial em todos os testes de Observar.

*Quando estiverem voando, elas recebem +8 de bônus em testes de Furtividade.

Coruja Gigante

Como Treinar uma Coruja Gigante

Embora inteligentes, as corujas gigantes devem ser treinadas antes que possam transportar um cavaleiro em combate. Para ser treinada, a criatura deve ter uma atitude amigável em relação ao amestrador (o que pode ser conseguido obtendo sucesso em um teste de Diplomacia). Treinar uma coruja gigante amigável exige seis semanas e um teste bem-sucedido de Adestrar Animais (CD 25). Para cavalgar uma coruja gigante, é necessário utilizar uma sela exótica. A criatura pode voar enquanto transporta um cavaleiro, mas este não pode atacar a menos que obtenha sucesso em um teste de Cavalgar.

Os ovos das corujas gigantes valem 2.500 PO cada; um filhote vale 4.000 PO. Um treinador profissional cobra 1.000 PO para cuidar ou treinar uma coruja gigante.

Capacidade de Carga: A carga leve para uma coruja gigante é 150 kg; a carga média varia entre 151–300 kg; a carga pesada varia entre 301–450 kg.

COUATL

Extra-Planar (Grande — Nativo)
Dados de Vida: 9d8+18 (58 PV)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), vôo 18 m (bom)
Classe de Armadura: 21 (–1 tamanho, +3 Des, +9 natural), toque 12, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +9/+17
Ataque: Corpo a corpo: mordida +12 (dano: 1d3+6 mais veneno)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +12 (dano: 1d3+6 mais veneno)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Constrição 2d8+6, agarrar aprimorado, veneno, psiquismo, magias
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, passeio etéreo, telepatia 21 m
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +9, Von +10
Habilidades: For 18, Des 16, Con 14, Int 17, Sab 19, Car 17
Perícias: Acrobacia +15, Concentração +14, Conhecimento (dois quaisquer) +15, Diplomacia +17, Identificar Magia +15 (+17 para pergaminhos), Observar +16, Ouvir +16, Procurar +15, Saltar +10, Sentir Motivação +16, Sobrevivência +4 (+6 seguindo rastros), Usar Instrumento Mágico +15 (+17 para pergaminhos)
Talentos: Esquiva, Ignorar Componentes[B], Iniciativa Aprimorada, Pairar, Potencializar Magia
Ambiente: Florestas quentes
Organização: Solitário, casal ou revoada (3–6)
Nível de Desafio: 10
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Leal e Bom
Progressão: 10–13 DV (Grande); 14–27 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +7

Esta grande serpente com asas emplumadas, nas cores do arco-íris, parece confiante, poderosa e totalmente consciente de tudo ao seu redor.

O couatl é lendário por sua beleza incomensurável, seus vastos poderes mágicos e sua virtude incorruptível. Sua inteligência e bondade têm feito dele um objeto de reverência nas regiões do mundo onde é encontrado.

Um couatl tem cerca de 3,6 m de comprimento e suas asas têm uma envergadura de 4,5 m. Ele pesa em torno de 900 kg.

Os couatl falam os idiomas Celestial, Comum e Dracônico, e também têm o poder da telepatia (veja adiante).

Combate

Um couatl raramente ataca sem ser provocado, mas sempre se vinga de malfeitores apanhados em flagrante. Ele utiliza sua habilidade de *detectar pensamentos* em qualquer criatura que lhe pareça suspeita. Como é extremamente inteligente, o couatl primeiro conjura suas magias à distância, antes de se aproximar. Quando mais de um couatl estiver envolvido, eles discutirão sua estratégia antes de entrar em combate.

Constrição (Ext): Um couatl causa 2d8+6 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste de Agarrar.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o couatl precisa atingir um oponente com sua mordida. Essa habilidade afeta criaturas até duas categorias de tamanho maiores que o couatl. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a constrição.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida, teste de resistência de Fortitude (CD 16); dano inicial: 2d4 pontos de dano temporário de Força;

Couatl

dano secundário: 4d4 pontos de dano temporário de Força. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

***Psiquismo* (SM):** Sem Limite — *detectar o caos, detectar o mal, detectar o bem, detectar a ordem, detectar pensamentos* (CD 15), *invisibilidade, metamorfosear* (pessoal), *viagem planar* (CD 20). Nível efetivo de conjurador: 9º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Magias: Os couatl são capazes de conjurar magias como um feiticeiro de 9º nível. Eles podem escolher suas magias da lista do feiticeiro, do clérigo e dos domínios do Ar, do Bem e da Ordem. As magias clericais e de domínio são consideradas magias arcanas pelo couatl, o que significa que a criatura não precisa de um foco divino para conjurá-las.

Magias Conhecidas (6/7/7/7/4; CD para o teste de resistência 13 + nível da magia): 0 — *curar ferimentos menores, ler magias, luz, nevoa obscurescente, pasmar, raio congelante, resistência, romper mortos-vivos*; 1º — *armadura arcana, ataque certeiro, muralha de vento, proteção contra o caos, suportar elementos*; 2º — *curar ferimentos moderados, esplendor da águia, raio ardente, silêncio*; 3º — *forma gasosa, círculo mágico contra o mal, invocar criaturas III*; 4º — *enfeitiçar monstro, movimentação livre.*

Passeio Etéreo (Sob): Esta habilidade funciona de forma idêntica à magia *passeio etéreo* (Nível de Conjurador: 16º).

Telepatia (Sob): Um couatl pode se comunicar por telepatia com qualquer criatura de Inteligência 1 ou superior num raio de 30 m. A criatura conseguirá responder ao couatl se desejar — nenhum idioma é necessário.

CRIA VAMPÍRICA

Morto-vivo (Médio)
Dados de Vida: 4d12+3 (29 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+2 Des, +3 natural), toque 12, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +2/+5
Ataque: Corpo a corpo: pancada +5 (1d6+4 mais drenar energia)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +5 (1d6+4 mais drenar energia)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Drenar sangue, dominação, drenar energia
Qualidades Especiais: Resistência à expulsão +2, Redução de Dano 5/prata, visão no escuro 18 m, cura acelerada 2, forma gasosa, resistência a frio 10 e eletricidade 10, patas de aranha, características de morto-vivo
Testes de Resistência: Fort +1, Ref +5, Von +5
Habilidades: For 13, Des 14, Con —, Int 13, Sab 13, Car 14
Perícias: Blefar +6, Diplomacia +4, Escalar +8, Esconder-se +10, Furtividade +10, Observar +11, Ofícios ou Profissão (um qualquer) +4, Ouvir +11, Procurar +8, Saltar +8, Sentir Motivação +11
Talentos: Foco em Perícia (ofício ou profissão escolhida), Iniciativa Aprimorada[B], Prontidão[B], Reflexos Rápidos[B], Vitalidade
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou grupo (2–5)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Mau (qualquer)
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Cria Vampírica

Esta criatura de aspectos ferinos literalmente exala o mal. Sua indumentária de origem nobre está totalmente gasta e destruída. Sua boca vermelha e escura ostenta um par de caninos ferozes.

As crias vampíricas são mortos-vivos criados a partir de mortais assassinados por vampiros. Assim como seus criadores, as crias permanecem confinadas a seus caixões e ao solo de seus túmulos.

Estes mortos-vivos conservam a mesma aparência que tinham em vida, embora suas feições sejam mais ferinas e malignas e seu olhar lembre os predadores noturnos.

As crias vampíricas falam o idioma Comum.

Combate

As crias vampíricas utilizam sua força sobre-humana para confrontar os mortais: eles esmagam seus oponentes com golpes poderosos e arremessam-nos contra rochas ou paredes. Eles também se valem de sua forma gasosa e habilidades de vôo para atingir os inimigos em pontos vulneráveis.

Drenar Sangue (Ext): Uma cria vampírica é capaz de sugar o sangue de uma vítima viva através de suas presas, mas deve realizar um teste bem-sucedido da manobra Agarrar. Caso prenda o oponente, ela drenará 1d4 pontos de Constituição da vítima a cada rodada. Para cada ataque bem-sucedido, o morto-vivo adquire 5 PV temporários.

Dominação (Sob): Essa criatura é capaz de esmagar a vontade de um oponente apenas fitando seus olhos. Essa habilidade é similar a um ataque visual, mas ela deve usar uma ação padrão para ativá-la e as criaturas que apenas fitarem seus olhos não serão afetadas. Qualquer criatura visada pelo seu olhar deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade CD 14 ou ficará sob o controle da cria vampírica, um efeito similar à magia *dominar pessoa* (5º nível de conjurador). Essa habilidade tem alcance de 9 m. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Drenar Energia (Sob): As criaturas vivas atingidas pelo ataque de pancada da cria vampírica sofrem 1 nível negativo. A CD do teste de resistência para remover esses níveis negativos será 14. Cada nível negativo imposto concede 5 PV temporários ao morto-vivo.

Cura Acelerada (Ext): Estas criaturas recuperam 2 pontos de dano a cada rodada enquanto tiverem pelo menos um ponto de vida. Caso sejam reduzidos a 0 PV ou menos durante o combate, assumirão automaticamente a forma gasosa e tentarão escapar. A criatura precisa alcançar seu caixão dentro de duas horas ou será destruída para sempre (é possível percorrer 15 km em 2 horas de vôo). Enquanto estiver descansando em seu caixão, ela estará indefesa. A cria vampírica recupera 1 ponto de vida depois de 1 hora, não estará mais indefesa e passa a recuperar 2 PV por rodada novamente.

Forma Gasosa (Sob): Usando uma ação padrão, a criatura é capaz de assumir *forma gasosa*, sem limite de uso, como a magia homônima (6º nível de conjurador), mas com duração indeterminada, deslocamento de vôo equivalente a 6 m e capacidade de manobra perfeita.

Patas de Aranha (Ext): Uma cria vampírica é capaz de escalar superfícies como se estivesse sob efeito constante da magia *patas de aranha*.

Perícias: As crias vampíricas recebem +4 de bônus racial em testes de Blefar, Esconder-se, Furtividade, Observar, Ouvir, Procurar e Sentir Motivação.

Fraquezas das Crias Vampíricas

As crias vampíricas são vulneráveis a todos os ataques capazes de repelir e matar vampiros. Para obter detalhes, consulte Vampiro.

CRIATURA ABISSAL

As criaturas abissais habitam os planos inferiores, os reinos do mal, embora assemelhem-se aos seres encontrados no Plano Material. Sua aparência é mais temível que suas contrapartes terrenas.

As criaturas abissais muitas vezes são confundidas com meio-abissais, criaturas mais poderosas originadas da união entre um abissal e um ser material, ou através de algum terrível projeto de procriação infernal.

EXEMPLO DE CRIATURA ABISSAL

Rato Atroz Abissal
Besta Mágica (Pequena — Animal Avançado, Planar)
Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escalar 6 m
Classe de Armadura: 15 (+1 tamanho, +3 Des, +1 natural), toque 14, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar: +0/–4
Ataque: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d4 mais doença)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d4 mais doença)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Doença, destruir o bem
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, resistência a frio 5 e fogo 5, faro, Resistência à Magia 6
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +5, Von +3
Habilidades: For 10, Des 17, Con 12, Int 3, Sab 12, Car 4
Perícias: Escalar +11, Esconder-se +8, Ouvir +4, Furtividade +4, Observar +4, Natação +11
Talentos: Prontidão, Acuidade com ArmaB
Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo
Organização: Solitário ou bando (11–20)
Nível de Desafio: 1/2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Mau (qualquer)
Progressão: 2–3 DV (Pequeno); 4–6 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

Combate

Doença (Ext): Febre Imunda — transmissão através da mordida, teste de resistência de Fortitude (CD 11), período de incubação 1d3 dias, dano: 1d3 pontos de dano temporário de Destreza e 1d3 pontos de dano temporário de Constituição. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: Os ratos atrozes abissais recebem +8 de bônus racial nos testes de Natação. Eles possuem +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre podem 'escolher 10' nestes testes, mesmo que estejam com pressa ou ameaçados. Os ratos atrozes usam seu modificador de Destreza para os testes de Escalar e Natação.

Como Criar uma Criatura Abissal

"Abissal" é um modelo hereditário que pode ser acrescentado a qualquer aberração, animal, besta mágica, dragão, fada, gigante, humanóide, humanóide monstruoso, inseto, limo ou planta corpórea cuja tendência não seja bondosa (daqui por diante denominada "criatura-base").

Uma criatura abissal conserva todas as estatísticas e habilidades da criatura-base, com exceção das alterações a seguir. Não modifique os Dados de Vida, bônus base de ataque, testes de resistência ou pontos de perícias, mesmo que o tipo da criatura mudar.

Tamanho e Tipo: Os animais ou insetos com este modelo tornam-se bestas mágicas; caso contrário, o tipo da criatura não muda. O tamanho permanece inalterado. As criaturas abissais encontradas no Plano Material possuem o subtipo Planar.

Ataques Especiais: Uma criatura abissal conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de adquirir o ataque descrito abaixo.

Destruir o Bem: Uma vez por dia, a criatura abissal pode executar um ataque regular e infligir dano adicional equivalente à sua quantidade de DV (máximo +20) contra um inimigo Bom.

Qualidades Especiais: Uma criatura abissal conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as seguintes.

— Visão no escuro 18 m.
— Redução de Dano (consulte a tabela abaixo).
— Resistência a frio e fogo (consulte a tabela abaixo).
— Resistência à Magia igual a DV + 5 (no máximo 25).

Dados de Vida	Resistência a Frio e Fogo	Redução de Dano
1–3	5	—
4–7	5	5/mágica
8–11	10	5/mágica
12 ou mais	10	10/mágica

Se a criatura-base já possui uma ou mais destas qualidades especiais, utilize o valor mais elevado.

Se uma criatura abissal adquire Redução de Dano, suas armas naturais são consideradas armas mágicas para ignorar a Redução de Dano.

Habilidades: As mesmas da criatura-base, mas o valor de Inteligência deve ser igual ou superior a 3.

Ambiente: Qualquer plano de tendência maligna.

Nível de Desafio: 3 ou menos DV, idêntico à criatura-base; 4 a 7 DV, idêntico à criatura-base +1; 8 ou mais DV, idêntico à criatura-base +2.

Tendência: Sempre Mau (qualquer).

Ajuste de Nível: Idêntico à criatura-base +2.

CRIATURA CELESTIAL

As criaturas celestiais habitam os planos superiores, os reinos do bem, embora assemelhem-se aos seres encontrados no Plano Material. Eles são mais imponentes e mais belos que suas contrapartes terrenas.

As criaturas celestiais geralmente possuem uma coloração metálica (muitas vezes dourado, prateado ou platinado). Podem ser confundidas com meio-celestiais, criaturas mais poderosas originadas da união entre um celestial e um ser material.

EXEMPLO DE CRIATURA CELESTIAL

Leão Celestial
Besta Mágica (Grande — Animal Avançado, Planar)
Dados de Vida: 5d8+10 (32 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 12, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +3/+12
Ataque: Corpo a corpo: garra +7 (dano: 1d4+5)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +7 (dano: 1d4+5) e mordida +2 (dano: 1d8+2)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, bote, rasgar 1d4+2, destruir o mal
Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, resistência a ácido 5, frio 5 e eletricidade 5, Resistência à Magia 10
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +7, Von +2
Habilidades: For 21, Des 17, Con 15, Int 3, Sab 12, Car 6
Perícias: Equilíbrio +7, Esconder-se +3*, Furtividade +11, Observar +5, Ouvir +5
Talentos: Corrida, Prontidão
Ambiente: Sete Paraísos Escalonados de Celéstia
Organização: Solitário, casal ou bando (6–10)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Bom (qualquer)
Progressão: 6–8 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Combate

As armas naturais de um leão celestial são consideradas mágicas para ignorar a Redução de Dano.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o leão celestial precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a

manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar seu ataque de rasgar.

Bote (Ext): Se um leão celestial usar a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada, incluindo seus dois ataques de Rasgar.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +7, dano: 1d4+2.

Perícias: Os leões celestiais recebem +4 de bônus racial nos testes de Equilíbrio, Esconder-se e Furtividade. *Em áreas de grama alta ou matagal, o bônus de Esconder-se aumenta para +8.

Como Criar uma Criatura Celestial

"Celestial" é um modelo hereditário que pode ser acrescentado a qualquer aberração, animal, besta mágica, dragão, fada, gigante, humanóide, humanóide monstruoso, inseto ou planta corpórea cuja tendência não seja maligna (daqui por diante denominada "criatura-base").

Uma criatura celestial conserva todas as estatísticas e habilidades da criatura-base, com exceção das alterações a seguir. Não modifique os Dados de Vida, bônus base de ataque, testes de resistência ou pontos de perícias, mesmo que o tipo da criatura mudar.

Tamanho e Tipo: Os animais ou insetos com este modelo tornam-se bestas mágicas; caso contrário, o tipo da criatura não muda. O tamanho permanece inalterado. As criaturas celestiais encontradas no Plano Material possuem o subtipo Planar.

Ataques Especiais: Uma criatura celestial conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de adquirir o ataque descrito abaixo.

Destruir o Mal: Uma vez por dia, a criatura celestial pode executar um ataque regular e infligir dano adicional equivalente à sua quantidade de DV (no máximo +20) contra um inimigo maligno.

Qualidades Especiais: Uma criatura celestial conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as seguintes.

— Visão no escuro 18 m.
— Redução de Dano (consulte a tabela abaixo).
— Resistência a ácido, frio e eletricidade (consulte a tabela abaixo).
— Resistência à Magia igual a DV + 5 (no máximo 25).

Dados de Vida	Resistência a Ácido, Frio e Eletricidade	Redução de Dano
1–3	5	—
4–7	5	5/mágico
8–11	10	5/mágico
12 ou mais	10	10/mágico

Se a criatura-base já possui uma ou mais destas qualidades especiais, utilize o valor mais elevado.

Se uma criatura celestial adquire Redução de Dano, suas armas naturais são consideradas armas mágicas para ignorar a Redução de Dano.

Habilidades: As mesmas da criatura-base, mas o valor de Inteligência deve ser igual ou superior a 3.

Ambiente: Qualquer plano de tendência bondosa.

Nível de Desafio: 3 ou menos DV, idêntico à criatura-base; 4 a 7 DV, idêntico à criatura-base +1; 8 ou mais DV, idêntico à criatura-base +2.

Tendência: Sempre Bom (qualquer).

Ajuste de Nível: Idêntico à criatura-base +2.

DEMÔNIO

Os demônios são uma raça de criaturas nativas do Abismo, um reino de mal infindável. Eles são a personificação da ferocidade e atacam qualquer criatura por simples prazer — até mesmo outros demônios. Eles gostam de aterrorizar suas vítimas antes de matá-las e muitas vezes devoram os cadáveres. Vários demônios, insatisfeitos com sua própria perversidade, divertem-se seduzindo os humanos a se tornar tão depravados quanto eles.

A maioria dos demônios pertence a uma raça (e subtipo) conhecido como tanar'ri. Os tanar'ri são o maior e mais diverso grupo de demônios, mestres supremos do Abismo.

Características de Tanar'ri: Um tanar'ri possui as seguintes características (exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura).

— Imunidade a eletricidade e veneno.
— Resistência a ácido 10, frio 10 e fogo 10.
— ***Invocar*** **(SM)**: Os tanar'ri compartilham a habilidade de invocar outros de sua espécie (a chance de sucesso e o tipo de tanar'ri invocado são indicados na descrição de cada criatura). Entretanto, devido à sua arrogância e ao desprezo que sentem em dever favores, geralmente os tanar'ri relutam em ativar este poder, a menos que estejam evidentemente em perigo ou em circunstâncias extremas.
— Telepatia.

Exceto quando especificado o contrário, todos os demônios falam os idiomas Abissal, Celestial e Dracônico.

BABAU

Extra-Planar (Médio — Caótico, Planar, Mal, Tanar'ri)
Dados de Vida: 7d8+35 (66 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 19 (+1 Des, +8 natural), toque 11, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +7/+12
Ataque: Corpo a corpo: garra +12 (dano: 1d6+5)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +12 (dano: 1d6+5) e mordida +7 (dano: 1d6+2)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Ataque furtivo +2d6, habilidades similares a magia, *invocar tanar'ri*
Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/ferro frio ou bem, visão no escuro 18 m, munidade a eletricidade e veneno, muco protetor, resistência a ácido 10, frio 10 e fogo 10, Resistência à Magia 14, telepatia 30 m
Testes de Resistência: Fort +10, Ref +6, Von +6
Habilidades: For 21, Des 12, Con 20, Int 14, Sab 13, Car 16
Perícias: Abrir Fechaduras +11, Arte da Fuga +11, Disfarces +13, Escalar +15, Esconder-se +19, Furtividade +19, Operar Mecanismo +12, Ouvir +19, Prestidigitação +11, Procurar +20, Sobrevivência +1 (+3 seguindo rastros), Usar Cordas +1 (+3 para amarrar)

Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Trespassar
Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo
Organização: Solitário ou gangue (3–6)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 8–14 DV (Grande); 15–21 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Exalando podridão, este humanóide esquálido é recoberto por uma pele negra e coriácea. Atrás de suas orelhas pontiagudas, um grande chifre curvado se projeta na parte posterior do crânio. Uma boca repleta de dentes pontiagudos ocupa metade da cabeça da criatura.

Os babau são assassinos que atacam com ferocidade súbita. Eles são astuciosos e elaboram planos muito detalhados, sempre se assegurando de que não participarão de uma luta justa. Quase todos os lordes demônios possuem diversos babau servindo como espiões e assassinos.

Um babau tem cerca de 1,8 m e pesa em torno de 70 kg.

Combate

Os babaus são sorrateiros e dissimulados. Eles atacam primeiro o adversário mais poderoso, esperando eliminar as verdadeiras ameaças rapidamente e depois brincar com os demais. Ao emboscar seus oponentes, eles aproveitam ao máximo sua combinação de ataques múltiplos e ataques furtivos.

As armas naturais dos babaus, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Ataque Furtivo (Ext): Um babau pode desferir ataques furtivos como um ladino, infligindo 2d6 pontos de dano adicional sempre que o inimigo perder seu bônus de Destreza na CA ou estiver sendo flanqueado.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *dissipar magia, escuridão, teletransporte maior* (pessoal, mais 25 kg de equipamento), *ver o invisível*. Nível de Conjurador: 7º.

Muco Protetor (Sob): Uma gosma avermelhada e viscosa recobre a pele do babau. Qualquer arma que entrar em contato com a substância sofre 1d8 pontos de dano por ácido e a dureza não reduz esse valor. Uma arma mágica pode realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 18) para anular o efeito. Uma criatura que atingir o babau com um ataque desarmado, magia de toque ou arma natural também sofre este dano, mas é capaz de evitá-lo obtendo sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 18). As CDs para os testes de resistência são baseadas em Constituição.

***Invocar Tanar'ri* (SM):** Uma vez por dia, um babau pode tentar invocar outro babau com 40% de chance de sucesso. Esta habilidade é equivalente a uma magia de 3º nível.

Perícias: Os babaus recebem +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Ouvir, Furtividade e Procurar.

BALOR

Extra-Planar (Grande — Caótico, Planar, Mal, Tanar'ri)
Dados de Vida: 20d8+200 (290 PV)
Iniciativa: +11
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), vôo 27 m (bom)
Classe de Armadura: 35 (–1 tamanho, +7 Des, +19 natural), toque 16, surpresa 28
Ataque Base/Agarrar: +20/+36
Ataque: Corpo a corpo: *espada longa vorpal +1* +33 (dano: 2d6+8; dec. 19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: *espada longa vorpal +1* +31/+26/+21/+16 (dano: 2d6+8; dec. 19–20) e *chicote flamejante +1* +30/+25 (dano: 1d4+4/+1d6 de fogo mais constrição); ou 2 pancadas +31 (dano: 1d10+7)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m (6 m com o *chicote flamejante +1*)
Ataques Especiais: Espasmos de morte, enredar, habilidades similares a magia, *invocar tanar'ri*, espada vorpal
Qualidades Especiais: Redução de Dano 15/ferro frio e bem, visão no escuro 18 m, corpo ígneo, imunidade a eletricidade, fogo e veneno, resistência a ácido 10 e frio 10, Resistência à Magia 28, telepatia 30 m, visão da verdade
Testes de Resistência: Fort +22, Ref +19, Von +19
Habilidades: For 35, Des 25, Con 31, Int 24, Sab 24, Car 26
Perícias: Blefar +31, Concentração +33, Conhecimento (dois quaisquer) +30, Diplomacia +35, Disfarces +8 (+10 atuando), Esconder-se +26, Furtividade +30, Identificar Magia +30 (+32 para pergaminhos), Intimidar +33, Observar +38, Ouvir +38, Procurar +30, Sentir Motivação +30, Sobrevivência +7 (+9 seguindo rastros), Usar Instrumento Mágico +31 (+33 para pergaminhos)
Talentos: Acelerar Habilidade Similar a Magia (*telecinésia*), Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Trespassar
Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo
Organização: Solitário ou trupe (1 balor, 1 marilith e 2–5 hezrous)
Nível de Desafio: 20
Tesouro: Padrão de moedas; dobro de bens; padrão de itens, mais *espada longa vorpal +1* e *chicote flamejante +1*
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 21–30 DV (Grande); 31–60 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Uma aura negra de poder envolve este humanóide enorme, que tem imensas asas de morcego. Chamas violentas dançam sobre sua pele. Em uma de suas grandes mãos, dotadas de garras, a criatura empunha uma espada que parece ser afiada o bastante para cortar até mesmo o espírito. Na outra mão, traz um chicote ardendo em fogo.

Os balor estão entre as maiores e mais terríveis criaturas do submundo. Eles governam exércitos demoníacos como generais. São os mestres por trás de planos para tomar o poder e destruir os inocentes. Mesmo entre sua própria espécie, os balors são temidos e são os responsáveis por motivar seus semelhantes a propagar a miséria e o terror.

Um balor é um humanóide com cerca de 4,5 m de altura. Sua pele normalmente é vermelha escura e ele pesa em torno de 2.250 kg.

Combate

Os balor preferem entrar em combate usando suas espadas e chicotes. Caso confrontem uma resistência determinada, quase sempre se teletransportam para longe e conjuram alguns efeitos similares a magia sobre seus oponentes.

DEMÔNIOS POR NÍVEL DE DESAFIO

Um pequeno resumo dos demônios contidos nas páginas a seguir:

ND 2	Dretch	Demônio mesquinho que ataca em turbas
ND 2	Quasit	Diabrete inteligente que ajuda mortais malignos
ND 6	Babau	Assassino alto e esquálido com presas
ND 7	Súcubo	Sedutora capaz de assumir várias formas
ND 9	Vrock	Guerreiro selvagem semelhante a um abutre que se delicia com a batalha
ND 10	Bebilith	Horror aracnídeo volumoso que caça demônios e mortais
ND 11	Hezrou	Demônio parecido com um sapo, com mau-cheiro atordoante e o objetivo de seduzir e arruinar os mortais
ND 11	Caçador	Constructo aracnídeo e demoníaco com raios ópticos mortais
ND 13	Glabrezu	Demônio gigante que alicia os mortais com promessas de poder
ND 14	Nalfeshnee	O deformado juiz símio dos condenados, com uma habilidade mortal de destruição
ND 17	Marilith	Rainha-demônio, uma serpente de seis braços, general dos batalhões abissais
ND 20	Balor	Poderoso lorde demônio do fogo com uma espada vorpal e terríveis habilidades similares a magia

O *chicote flamejante* +1 de um balor é uma arma comprida e flexível, com vários filamentos que terminam em ganchos, agulhas e bolas de ferro. A arma inflige dano por concussão e por corte, além do dano por fogo.

As armas naturais dos balor, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Espasmos de Morte (Ext): Quando é eliminado, um balor explode num lampejo de luz ofuscante, que inflige 100 pontos de dano a qualquer criatura num raio de 30 m (Reflexos reduz à metade, CD 30). Esta explosão destrói automaticamente qualquer arma que a criatura estiver segurando. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Enredar (Ext): O *chicote flamejante* +1 de um balor aprisiona o alvo de maneira semelhante ao ataque com uma rede. O chicote possui 20 Pontos de Vida, e não precisa se enrolar na vítima. Caso a atinja, a criatura e o balor realizam imediatamente testes resistidos de Força; se o demônio vencer, ele arrastará o alvo contra seu corpo ígneo (veja adiante). O alvo permanece preso contra o corpo do balor até que consiga escapar do chicote.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *aura profana* (CD 26), *blasfêmia* (CD 25), *dissipar magia maior*, *dominar monstro* (CD 27), *insanidade* (CD 25), *palavra de poder, atordoar*, *telecinésia* (CD 23), *teletransporte maior* (pessoal, mais 25 quilos de equipamento); 1/dia — *implosão* (CD 27), *tempestade de fogo* (CD 26). Nível de Conjurador: 20º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Espada Vorpal (Sob): Cada balor carrega consigo uma *espada longa vorpal* +1 com a lâmina em forma de chamas ou de um relâmpago.

***Invocar Tanar'ri* (SM):** Uma vez por dia, um balor pode invocar automaticamente 4d10 dretch, 1d4 hezrou ou um nalfeshnee, um glabrezu, uma marilith ou outro balor. Esta habilidade é equivalente a uma magia de 9º nível.

Corpo Ígneo (Sob): O corpo de um balor é banhado em chamas. Qualquer criatura que Agarrar uma dessas criaturas sofre 6d6 pontos de dano por fogo a cada rodada.

Visão da Verdade (Sob): Os balor possuem um efeito de *visão da verdade* contínuo, idêntico à magia (Nível de Conjurador: 20º).

Perícias: Os balor recebem +8 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

Táticas por Rodada

O balor é mais eficiente como um combatente à distância, usando suas habilidades similares a magia para atacar de longe.

Antes do Combate: Aura profana.

1ª *Rodada:* *Tempestade de fogo* ou *implosão* e *telecinésia* acelerada, ou invocar demônios adicionais. Se o balor não se considerar seriamente ameaçado, ele conserva as habilidades que só podem ser utilizadas uma vez por dia e utiliza *blasfêmia* em seu lugar.

2ª *Rodada:* *Insanidade* ou *palavra de poder, atordoar*.

3ª *Rodada:* Ataque corporal total com suas armas, incluindo enredar com o chicote.

4º *Rodada:* *Teletransporte* ou voar com o inimigo enredado para restabelecer a distância; repetir a 1ª rodada e prosseguir.

Um balor que deseje expulsar ou neutralizar um grupo sem destruir seus inimigos evita ataques letais.

Antes do Combate: Aura profana.

1ª *Rodada:* *Dominar monstro*.

2ª *Rodada:* *Palavra de poder, atordoar*.

3ª *Rodada:* *Insanidade* ou *telecinésia* para incapacitar ou repelir um adversário perigoso.

4º *Rodada:* *Teletransporte* ou voar para restabelecer a distância; repetir a 1ª rodada e prosseguir.

BEBILITH

Extra-Planar (Enorme — Caótico, Planar, Mal)
Dados de Vida: 12d8+96 (150 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escalar 6 m
Classe de Armadura: 22 (–2 tamanho, +1 Des, +13 natural), toque 9, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar: +12/+29
Ataque: Corpo a corpo: mordida +19 (dano: 2d6+9 mais veneno); ou à distância: teia +11
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +19 (dano: 2d6+9 mais veneno) e 2 garras +14 (2d4+4); ou à distância: teia +11
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Veneno, destruir armaduras, teia
Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/bem, visão no escuro 18 m, viagem planar, faro, telepatia 30 m
Testes de Resistência: Fort +16, Ref +9, Von +9
Habilidades: For 28, Des 12, Con 26, Int 11, Sab 13, Car 13
Perícias: Diplomacia +3, Escalar +24, Esconder-se +16, Furtividade +16, Observar +16, Ouvir +16, Procurar +15, Saltar +28, Sentir Motivação +16, Sobrevivência +1 (+3 seguindo rastros)
Talentos: Agarrar Aprimorado, Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Rastrear, Trespassar

Bebilith

Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 10
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 13–18 DV (Enorme); 19–36 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Uma aranha enorme e deformada salta da escuridão. Suas patas dianteiras terminam em ferrões pontiagudos e gotas de uma gosma nojenta pingam de suas presas.

Os bebilith são demônios aracnídeos enormes e predatórios que caçam outros demônios. Embora suas presas favoritas sejam os tanar'ri, eles não são tão exigentes — perseguirão e atacarão qualquer tipo de ser vivo.

O corpo de um bebilith é do tamanho de um cavalo, com uma envergadura de pernas de mais de 4,2 m e ele pesa mais de 2 toneladas.

Os bebilith não falam, mas compreendem o idioma Abissal. Sua telepatia lhes permite comunicar-se silenciosamente entre si.

Combate

Os bebilith atacam qualquer criatura que encontram. Normalmente, escolhem um único alvo e concentram seus ataques nele, usando suas teias para afastá-lo de seus companheiros. Caso o bebilith seja confrontado por adversários mais capazes, ele tentará morder uma ou mais de suas vítimas e baterá em retirada, permitindo que seu veneno elimine o adversário.

As armas naturais dos bebilith, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 24); dano inicial: 1d6 pontos de dano temporário de Constituição; dano secundário: 2d6 pontos de dano temporário de Constituição.

O veneno do bebilith é perecível e perderá sua potência, tornando-se uma gosma inerte e fedorenta, pouco depois de entrar em contato com o ar. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Destruir Armaduras (Ext): Se um bebilith atingir um oponente com as duas garras, ele arrancará qualquer armadura que o adversário estiver usando. Este ataque inflige 4d6+18 pontos de dano à armadura golpeada.

As criaturas que não estiverem usando armadura não serão afetadas por este ataque. As armaduras reduzidas a 0 Pontos de Vida serão destruídas. As armaduras danificadas podem ser consertadas com um teste de Ofícios (armoreiro) bem-sucedido.

Teia (Ext): O bebilith é capaz de expelir teias até quatro vezes por dia. A emissão da substância equivale a um ataque com uma rede, mas seu alcance máximo é 9 m, com incremento de distância de 3 m. O ataque é eficaz contra alvos Imensos ou menores. A teia prende o alvo no lugar e impede qualquer movimentação.

Uma criatura enredada pode escapar da teia obtendo sucesso num teste de Arte da Fuga (CD 24) ou rompendo-a com um teste Força (CD 24). As CDs para os testes de resistência são baseadas em Constituição. A teia possui 14 Pontos de Vida e dureza 0. Essa teia é resistente ao fogo; há 75% de chances dela não se inflamar quando exposta a qualquer tipo de chamas (verifique uma vez por rodada).

Viagem Planar (Sob): Esta habilidade afeta apenas o bebilith; em todos os demais aspectos, é idêntica à magia homônima (Nível de Conjurador: 12º).

Perícias: A coloração mosqueada do bebilith lhe concede +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se.

CAÇADOR

Constructo (Enorme — Planar)
Dados de Vida: 10d10+80 (135 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura: 21 (–2 tamanho, +3 Des, +10 natural), toque 11, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +7/+25
Ataque: Corpo a corpo: garra +15 (dano: 2d6+10) e toque à distância: raio óptico +8
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +15 (dano: 2d6+10), mordida +10 (dano: 1d8+5) e toque à distância: raio óptico +8
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Raios Ópticos, *recuperar*, agarrar aprimorado
Qualidades Especiais: Características de constructo, visão no escuro 18 m, cura acelerada 5, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +3
Habilidades: For 31, Des 17, Con -, Int -, Sab 11, Car 1
Perícias: —
Talentos: —
Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 11
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 11–15 DV (Enorme); 16–30 (Imenso)
Ajuste de Nível: —

A criatura parece uma aranha monstruosa, com o dobro da altura de um humano. Seus membros dianteiros terminam em cutelos enormes. Quatro olhos bulbosos, cada um exibindo um fulgor maléfico, se destacam em sua carapaça.

Um caçador é especialista em recuperar objetos perdidos ou desejados, escravos fugitivos e inimigos, trazendo-os para seu mestre. Eles foram criados através de feitiçarias distorcidas para servirem como guerreiros e serviçais de poderosos nobres demoníacos. A maioria dos estudiosos acredita que os caçadores foram construídos à imagem dos bebilith. Os demônios mais poderosos quase sempre usam estes constructos sem mente para executar tarefas abomináveis ou missões que não confiariam aos seus irmãos ardilosos. Um caçador tem o corpo do tamanho de um touro, com pernas que atingem 4,2 m de envergadura, e pesa cerca de 3.200 kg.

Combate

Os caçadores atacam com as quatro patas, mas seus raios ópticos são muito mais mortíferos.

Raios Ópticos (Sob): Os olhos do caçador podem produzir quatro raios mágicos diferentes, com alcance de 30 m. A cada rodada, ele pode

disparar um raio como uma ação livre, mas cada raio específico só poderá ser utilizado uma vez a cada 4 rodadas. Ele consegue lançar o raio no mesmo turno em que executa um ataque físico. As CDs para os testes de resistência de todos os raios será 18, baseada em Destreza.

Os quatro raios ópticos são:

Fogo: Inflige 12d6 pontos de dano por fogo ao alvo (Reflexos reduz à metade).

Frio: Inflige 12d6 pontos de dano por frio ao alvo (Reflexos reduz à metade).

Eletricidade: Inflige 12d6 pontos de dano elétrico ao alvo (Reflexos reduz à metade).

Petrificação: O alvo precisa obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou será transformado permanentemente em pedra.

***Recuperar* (SM):** Quando são ordenados a encontrar um objeto ou criatura, os caçadores cumprem a missão guiados pela magia *discernir localização*. O demônio que emite a ordem deve ter visto a criatura a ser encontrada (ou pelo menos possuir um item pertencente a ela) ou tocado o objeto. Esta habilidade equivale a uma magia de 8º nível.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o caçador precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, a vítima ficará imobilizada e firmemente presa em sua boca. Este é o método usado pelo constructo para "recuperar" seus alvos.

DRETCH

Extra-Planar (Pequeno — Caótico, Planar, Mal, Tanar'ri)
Dados de Vida: 2d8+4 (13 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 16 (+1 tamanho, +5 natural), toque 11, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +2/–1
Ataque: Corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d6+1)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +4 (dano: 1d6+1) e mordida +2 (dano: 1d4)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, *invocar tanar'ri*

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/ferro frio ou bem, visão no escuro 18 m, imunidade a eletricidade e veneno, resistência a ácido 10, frio 10 e fogo 10, telepatia 30 m
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +3, Von +3
Habilidades: For 12, Des 10, Con 14, Int 5, Sab 11, Car 11
Perícias: Esconder-se +9, Furtividade +5, Observar +5, Ouvir +5, Procurar +2, Sobrevivência +0 (+2 seguindo rastros)
Talentos: Ataques Múltiplos
Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo
Organização: Solitário, par, gangue (3–5), multidão (6–15) ou turba (10–40)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 3–6 DV (Pequeno)
Ajuste de Nível: +2

Esta criatura de aparência humanóide tem um corpo atarracado e roliço, praticamente desprovido de pêlos, carne flácida e uma boca caída, repleta de pequenas presas.

Os dretch são criaturas patéticas, embora perigosas, que passam a maior parte do seu tempo perambulando em turbas ou servindo como soldados rasos nos exércitos dos tanar'ri.

Eles atingem até 1,2 m de altura e pesam cerca de 30 kg.

Os dretch não podem falar, mas se comunicam por telepatia.

Combate

Os dretch são lentos, estúpidos e não muito eficazes em combate. Em combates individuais, eles confiam em sua Redução de Dano para permanecerem vivos. Em grupos, eles dependem da sua grande quantidade para superar os inimigos e invocam imediatamente outros dretch para melhorar suas chances na batalha. Eles fogem ao menor sinal de adversidade, a não ser que demônios mais poderosos estejam presentes para forçá-los a lutar. Os dretch têm mais medo de seus irmãos tanar'ri que da própria morte.

As armas naturais dos dretch, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *aterrorizar* (CD 12), *névoa fétida* (CD 13). Nível de Conjurador: 2º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

***Invocar Tanar'ri* (SM):** Uma vez por dia, um dretch pode tentar invocar outro dretch, com 35% de chance de obter sucesso. Esta habilidade é equivalente a uma magia de 1º nível.

Telepatia (Sob): Os dretch podem se comunicar por telepatia com qualquer criatura que compreenda o idioma Abissal num raio de 30 m.

GLABREZU

Extra-Planar (Enorme — Caótico, Planar, Mal, Tanar'ri)
Dados de Vida: 12d8+120 (174 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 27 (–2 tamanho, +19 natural), toque 8, surpresa 27
Ataque Base/Agarrar: +12/+30
Ataque: Corpo a corpo: tenaz +20 (dano: 2d8+10)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 tenazes +20 (dano: 2d8+10), 2 garras +18 (dano: 1d6+5) e mordida +18 (dano: 1d8+5)
Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, habilidades similares a magia, *invocar tanar'ri*
Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/bem, visão no escuro 18 m, imunidade a eletricidade e veneno, resistência a ácido 10, frio 10 e fogo 10, telepatia 30 m, visão da verdade
Testes de Resistência: Fort +18, Ref +8, Von +11
Habilidades: For 31, Des 10, Con 31, Int 16, Sab 16, Car 20
Perícias: Blefar +22, Concentração +25, Conhecimento (dois quaisquer) +18, Diplomacia +9, Disfarces +5 (+7 atuando), Furtividade +18, Identificar Magias +18, Intimidar +24, Observar +26, Ouvir +26, Procurar +18, Sentir Motivação +18, Sobrevivência +3 (+5 seguindo rastros)
Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Persuasivo, Trespassar, Trespassar Maior
Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo
Organização: Solitário ou tropa (1 glabrezu, 1 súcubo e 2–5 vrock)
Nível de Desafio: 13
Tesouro: Padrão de Moedas; dobro de bens; padrão de itens
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 13–18 DV (Enorme); 19–36 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura tem a altura de um gigante, com um corpo largo e musculoso. Seus quatro braços terminam em armas — dois em mãos dotadas de garras e dois em tenazes poderosas. Sua cabeça canina é coroada com chifres, e seu focinho é repleto de presas afiadas. Seus olhos possuem uma qualidade fria, sombria e penetrante, que sugere astúcia e inteligência.

Assim como as súcubos, os glabrezu levam os mortais à sua ruína, embora prefiram seduzi-los com poder e riquezas no lugar da paixão.

Os glabrezu possuem olhos violeta penetrantes, e a cor da sua pele varia entre o castanho-avermelhado escuro e o negro total. Um glabrezu tem cerca de 4,5 m de altura e pesa em torno de 2.750 kg.

Combate

Os glabrezu preferem o subterfúgio ao combate, mas caso suas tentativas de seduzir ou enganar fracassem, esses demônios enormes atacarão com fervor. Eles utilizam *confusão* seguido de ataques corpo a corpo, na esperança de aniquilar os inimigos feridos com *martelo do caos* ou *nuvem profana*.

As armas naturais dos glabrezu, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o glabrezu precisa atingir um oponente Médio ou menor com sua tenaz. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *confusão* (CD 19), *dissipar magia*, *inverter a gravidade* (CD 22), *martelo do caos* (CD 19), *nuvem profana* (CD 19), *reflexos*, *teletransporte maior* (pessoal, mais 25 kg de equipamento); 1/dia — *palavra de poder, atordoar*. Nível de Conjurador: 14º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Uma vez por mês, um glabrezu pode conceder um *desejo* a um humanóide mortal. O demônio pode usar esta habilidade para oferecer qualquer coisa ao mortal — contudo, a menos que o *desejo* seja utilizado para causar dor e sofrimento no mundo, o glabrezu exigirá atos malignos terríveis ou um grande sacrifício como pagamento.

***Invocar Tanar'ri* (SM):** Uma vez por dia, um glabrezu pode tentar invocar 4d10 dretch ou 1d2 vrock com 50% de chance de sucesso, ou ainda outro glabrezu com 20% de chance de sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 4º nível.

Visão da Verdade (Sob): Os glabrezu possuem *visão da verdade* continuamente ativa, com efeitos similares à magia homônima (Nível de Conjurador: 14º).

Perícias: Um glabrezu recebe +8 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

HEZROU

Extra-Planar (Grande — Caótico, Planar, Mal, Tanar'ri)
Dados de Vida: 10d8+93 (138 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 23 (–1 tamanho, +14 natural), toque 9, surpresa 23
Ataque Base/Agarrar: +10/+19
Ataque: Corpo a corpo: mordida +14 (dano: 4d4+5)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +14 (dano: 4d4+5) e 2 garras +9 (dano: 1d8+2)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, fedor, agarrar aprimorado, *invocar tanar'ri*
Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/bem, visão no escuro 18 m, imunidade a eletricidade e veneno, resistência a ácido 10, frio 10 e fogo 10, Resistência à Magia 19, telepatia 30 m
Testes de Resistência: Fort +16, Ref +7, Von +9
Habilidades: For 21, Des 10, Con 29, Int 14, Sab 14, Car 18
Perícias: Arte da Fuga +13, Concentração +22, Escalar +18, Esconder-se +13, Furtividade +13, Identificar Magia +15, Intimidar +17, Observar +23, Ouvir +23, Procurar +15, Sobrevivência +2 (+4 seguindo rastros), Usar Cordas +0 (+2 para amarrar)
Talentos: Ataque Poderoso, Lutar às Cegas, Trespassar, Vitalidade
Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo
Organização: Solitário ou gangue (2–4)
Nível de Desafio: 11
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 11–15 DV (Grande); 16–30 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +9

Esta criatura parece uma enorme rã, vagamente humanóide, com braços no lugar das patas dianteiras. Sua boca larga tem diversas fileiras de dentes rombudos e poderosos, e espinhos compridos se enfileiram ao longo de suas costas.

Os hezrou são os sargentos demoníacos que supervisionam a formação de exércitos e comandam as unidades durante a batalha. Eles não possuem os instintos perspicazes dos demônios mais poderosos, mas são quase imbatíveis quando estão em combate.

Combate

Os hezrou apreciam o combate corporal ainda mais que os vrock. Eles avançam rapidamente para o coração das hostes inimigas, para que seu mau-cheiro incomode os adversários o quanto antes. Eles iniciam a maioria das batalhas com *blasfêmia*, seguido de usos ocasionais de *martelo do caos* ou *nuvem profana*, conforme a tendência dos oponentes.

As armas naturais dos hezrou, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o hezrou precisa atingir um oponente com as duas garras. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *martelo do caos* (CD 18), *nuvem profana* (CD 18), *teletransporte maior* (pessoal, mais 25 kg de equipamento); 3/dia — *blasfêmia* (CD 21), *forma gasosa*. Nível de Conjurador: 13º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Mau-Cheiro (Ext): A pele dos hezrou produz um líquido tóxico, de cheiro horrível, sempre que eles entram em combate. Todas as criaturas (exceto outros demônios) num raio de 3 m devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 24) ou ficarão enjoados enquanto permanecerem na área afetada e 1d4 rodadas depois de saírem. As criaturas que obtiverem sucesso no teste ficam adoecidas enquanto permanecerem na área, mas não serão afetadas novamente pelo cheiro do mesmo hezrou durante 24 horas. As magias *retardar envenenamento* e *neutralizar venenos* removem qualquer uma das condições impostas sobre a criatura. As criaturas imunes a venenos não são afetadas e as criaturas com resistência a venenos aplicam seus bônus nos testes de resistência. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

***Invocar Tanar'ri* (SM):** Uma vez por dia, um hezrou pode tentar invocar 4d10 dretch ou outro hezrou com 35% de chance de obter sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 4º nível.

Perícias: Os hezrou recebem +8 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

MARILITH

Extra-Planar (Grande — Caótico, Planar, Mal, Tanar'ri)
Dados de Vida: 16d8+144 (216 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 29 (–1 tamanho, +4 Des, +16 natural), toque 13, surpresa 25
Ataque Base/Agarrar: +16/+29
Ataque: Corpo a corpo: espada longa +25 (dano: 2d6+9; dec. 19–20); ou pancada +24 (dano: 1d8+9) ou golpe com a cauda +24 (dano: 4d6+9)
Ataque Total: Corpo a corpo: espada longa primária +25/+20/+15/+10 (dano: 2d6+9; dec. 19–20) e 5 espadas longas +25 (dano: 2d6+4; dec.19–20) e cauda +22 (dano: 4d6+4); ou 6 pancadas +24 (dano: 1d8+9) e cauda +22 (dano: 4d6+4)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Constrição 4d6+13, agarrar aprimorado, habilidades similares a magia, *invocar tanar'ri*
Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/bem e ferro frio, visão no escuro 18 m, imunidade a eletricidade e veneno, resistência a ácido 10, frio 10 e fogo 10, Resistência à Magia 25, telepatia 30 m, visão da verdade
Testes de Resistência: Fort +19, Ref +14, Von +14
Habilidades: For 29, Des 19, Con 29, Int 18, Sab 18, Car 24
Perícias: Blefar +26, Concentração +28, Diplomacia +30, Disfarces +7 (+9 atuando), Esconder-se +19, Furtividade +23, Identificar Magia +23 (+25 para pergaminhos), Intimidar +28, Observar +31, Ouvir +31, Procurar +23, Sentir Motivação +23, Sobrevivência +4 (+6 seguindo rastros), Usar Instrumento Mágico +26 (+28 para pergaminhos)
Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Combater com Múltiplas Armas, Especialização em Combate, Foco em Arma (espada longa), Reflexos de Combate
Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo

Organização: Solitário ou par
Nível de Desafio: 17
Tesouro: Padrão de moedas; dobro de bens; padrão de itens, mais 1d4 armas mágicas
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 17–20 DV (Grande); 21–48 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Esta grande entidade alienígena parece uma atraente humana do sexo feminino com seis braços — pelo menos da cabeça até a cintura. Dali por diante, a criatura tem o corpo de uma enorme serpente com escamas esverdeadas.

As marilith são generais e comandantes táticos e geralmente rivalizam os balor em brilhantismo e astúcia. Algumas também servem como tenentes-em-chefe para a realeza suprema dos demônios.

Uma marilith normalmente empunha uma espada longa em cada uma de suas seis mãos e usa diversas pulseiras e jóias.

A criatura possui cerca de 2,7 m de altura, mede aproximadamente 6 m da cabeça à ponta da cauda, e pesa quase duas toneladas.

Combate

Embora as marilith prefiram estratégias grandiosas e táticas de guerra, elas também apreciam muito o combate físico e nunca recusam uma oportunidade de lutar. Cada um dos seis braços da criatura é capaz de empunhar uma arma e ela desfere três ataques adicionais com a arma da sua mão primária. Entretanto, é muito raro que uma marilith mergulhe no combate precipitadamente, pois elas preferem aguardar e analisar a situação antes. Elas sempre procuram obter a maior vantagem possível do terreno, dos obstáculos e de quaisquer fraquezas ou vulnerabilidades dos oponentes.

As armas naturais das marilith, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Constrição (Ext): Uma marilith causa 4d6+13 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste de Agarrar. A criatura capturada precisa obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 27) ou perderá a consciência enquanto continuar aprisionada presa e 2d4 rodadas depois de ser libertada. A CD para o teste de resistência é baseada em Força.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a marilith precisa atingir um oponente com sua cauda. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ela prende a vítima e poderá usar a constrição.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *arma mágica, aura profana* (CD 25), *barreira de lâminas* (CD 23), *metamorfose, projetar imagem* (CD 23), *telecinésia* (CD 22), *teletransporte maior* (pessoal, mais 25 quilos de equipamento), *tendência em arma, ver o invisível*. Nível de Conjurador: 16º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

***Invocar Tanar'ri* (SM):** Uma vez por dia, uma marilith pode tentar invocar 4d10 dretch, 1d4 hezrou ou um nalfeshnee com 50% de chance de sucesso, ou ainda um glabrezu ou outra marilith com 20% de chance de sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 5º nível.

Visão da Verdade (Sob): As marilith usam esta habilidade constantemente, com efeitos similares à magia homônima (Nível de Conjurador: 16º).

Perícias: As marilith recebem +8 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

Talentos: Combinado às suas características naturais da marilith, o talento Combater com Múltiplas Armas permite que a criatura ataque com todos os seus braços sem nenhuma penalidade.

Nalfeshnee

Quasit

Succubus

NALFESHNEE

Extra-Planar (Enorme — Caótico, Planar, Mal, Tanar'ri)
Dados de Vida: 14d8+112 (175 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 12 m (ruim)
Classe de Armadura: 27 (–2 tamanho, +1 Des, +18 natural), toque 9, surpresa 26
Ataque Base/Agarrar: +14/+29
Ataque: Corpo a corpo: mordida +20 (dano: 2d8+7)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +20 (dano: 2d8+7) e 2 garras +17 (dano: 1d8+3)
Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais: Destruição, habilidades similares a magia, *invocar tanar'ri*
Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/bem, visão no escuro 18 m, imunidade a eletricidade e veneno, resistência a ácido 10, frio 10 e fogo 10, Resistência à Magia 22, telepatia 30 m, visão da verdade
Testes de Resistência: Fort +17, Ref +10, Von +15
Habilidades: For 25, Des 13, Con 27, Int 22, Sab 22, Car 20
Perícias: Blefar +22, Concentração +25, Conhecimento (arcano) +23, Diplomacia +26, Disfarces +5 (+7 atuando), Esconder-se +10, Identificar Magia +25 (+27 para pergaminhos), Intimidar +22, Observar +31, Sentir Motivação +23, Sobrevivência +6 (+8 seguindo rastros), Usar Instrumento Mágico +22 (+24 para pergaminhos)
Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (mordida), Trespassar
Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo
Organização: Solitário ou trupe (1 nalfeshnee, 1 hezrou e 2–5 vrock)
Nível de Desafio: 14
Tesouro: Padrão de moedas; dobro de bens; padrão de itens
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 15–20 DV (Enorme); 21–42 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura é uma grotesca mistura de um gorila e de um javali corpulento. Ele se apóia nas patas traseiras, erguendo-se com o triplo da altura de um ser humano. Ele possui um par de asas emplumadas que parecem ridiculamente pequenas comparadas ao restante de seu corpo.

Estes demônios enormes aguardam a chegada de almas condenadas ao Abismo, onde poderão julgá-las. Naturalmente, os nalfeshnee aguardam ansiosamente pela chance de iniciar a punição dos malditos.

Estas criaturas são capazes de voar, embora tenham asas muito pequenas. Um nalfeshnee tem mais de 6 m de altura e pesa 4.000 kg.

Combate

Enquanto cumprem seus deveres no submundo, os nalfeshnee normalmente encaram o combate como algo indigno. No entanto, quando surge a oportunidade, eles sucumbem à sede de sangue e lutam de forma irrefreável. Eles preferem incapacitar os adversários com suas habilidades de destruição e chaciná-los enquanto estão incapazes de reagir.

As armas naturais dos nalfeshnee, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Destruição (Sob): Três vezes por dia, um nalfeshnee é capaz de criar uma explosão de luz profana. Quando o demônio ativar esta habilidade, raios com as cores do arco-íris envolverão seu corpo. Na rodada subseqüente, eles explodem num círculo de 18 m de raio. As criaturas na área afetada devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 22) ou ficarão pasmas durante 1d10 rodadas enquanto visões de seus piores temores assombram-nas. Elas ainda se beneficiam de seus bônus de Destreza e de escudo na CA caso sejam atacadas, mas não podem realizar nenhuma ação. Os outros demônios são imunes a este efeito. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *aura profana* (CD 23), *convocar relâmpagos* (CD 18), *dissipar magia maior*, *enfraquecer o intelecto* (CD 20), *lentidão* (CD 18), *teletransporte maior* (pessoal, mais 25 quilos de equipamento). Nível de Conjurador: 12º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

***Invocar Tanar'ri* (SM):** Duas vezes por dia, um nalfeshnee pode tentar invocar 1d4 vrock, 1d4 hezrou ou um glabrezu com 50% de chance de sucesso, ou invocar outro nalfeshnee com 20% de chance de sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 5º nível.

Visão da Verdade (Sob): Os nalfeshnee usam esta habilidade constantemente, com efeitos similares à magia homônima (Nível de Conjurador: 14º).

Perícias: Os nalfeshnee recebem +8 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

QUASIT

Extra-Planar (Miúdo — Caótico, Planar, Mal)
Dados de Vida: 3d8 (13 PV)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), vôo 15 m (perfeito)
Classe de Armadura: 18 (+2 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 15, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +3/–6
Ataque: Corpo a corpo: garra +8 (dano: 1d3–1 mais veneno)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +8 (dano: 1d3–1 mais veneno) e mordida +3 (dano: 1d4–1)
Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m
Ataques Especiais: Veneno, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais: Alterar Forma, Redução de Dano 5/ferro frio ou bem, visão no escuro 18 m, cura acelerada 2, imunidade a veneno, resistência a fogo 10
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +4
Habilidades: For 8, Des 17, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 10
Perícias: Blefar +6, Conhecimento (qualquer um) +6, Diplomacia +0 (+2 atuando), Esconder-se +17, Furtividade +9, Identificar Magia +6, Intimidar +2, Observar +6, Ouvir +7, Procurar +6
Talentos: Acuidade com Arma, Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 4–6 DV (Miúdo)
Ajuste de Nível: — (Familiar Aprimorado)

Uma criatura miúda com a forma de um humanóide com chifres pontudos e asas de morcego paira nas proximidades. Suas mãos e pés são longos e esguios, com dedos compridos terminados em garras. Verrugas ou pústulas recobrem sua pele esverdeada.

Os quasit são demônios ardilosos do Abismo, que freqüentemente servem a magos caóticos e maus como conselheiros e espiões.

Em sua forma natural, os quasit medem 45 cm de altura e pesam 4 quilos. Os quasit falam os idiomas Comum e Abissal.

Combate

Embora os quasit tenham tanta sede de poder e vitória como todos os outros demônios, em sua essência eles são covardes. Normalmente, atacam com emboscada, usando sua capacidade de mudar de forma e conjurando *invisibilidade* para se aproximarem e depois fugir. Durante a retirada, eles usam a habilidade *causar medo* para retardar a perseguição.

As armas naturais dos quasit, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Veneno (Ext): Inoculação através das garras; teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial: 1d4 pontos de dano temporário de Destreza; dano secundário: 2d4 pontos de dano temporário de Destreza. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +2 de bônus racial.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *detectar o bem*, *detectar magia*, *invisibilidade* (pessoal); 1/dia — *causar medo* (como a magia, mas a área afetada é um raio de 9 m a partir do quasit, CD 11). Nível de Conjurador: 6º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Uma vez por semana, um quasit pode conjurar *comunhão* para fazer seis perguntas. A habilidade é similar à magia homônima (Nível de Conjurador: 12º).

Alterar Forma (Sob): Um quasit é capaz de assumir outras formas, sem limite diário, usando uma ação padrão. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose* conjurada sobre a própria criatura (Nível de Conjurador: 12º), mas o quasit não recupera pontos de vida ao assumir outra forma e qualquer indivíduo só consegue assumir uma ou duas formas de tamanho Médio ou inferior. Algumas formas comuns incluem morcegos, centopéias monstruosas, sapos e lobos. Um quasit usando uma forma alternativa perde o seu veneno.

SÚCUBO

Extra-Planar (Médio — Caótico, Planar, Mal, Tanar'ri)
Dados de Vida: 6d8+6 (33 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 15 m (médio)
Classe de Armadura: 20 (+1 Des, +9 natural), toque 11, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar: +6/+7
Ataque: Corpo a corpo: garra +7 (dano: 1d6+1)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +7 (dano: 1d6+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Drenar energia, habilidades similares a magia, *invocar tanar'ri*
Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/ferro frio ou bem, visão no escuro 18 m, imunidade a eletricidade e veneno, resistência a ácido 10, frio 10 e fogo 10, Resistência à Magia 18, telepatia 30 m, idiomas
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +6, Von +7
Habilidades: For 13, Des 13, Con 13, Int 16, Sab 14, Car 26
Perícias: Arte da Fuga +10, Blefar +19, Concentração +10, Conhecimento (qualquer um) +12, Diplomacia +12, Disfarces +17* (+19 atuando), Esconder-se +10, Furtividade +10, Intimidar +19, Observar +19, Ouvir +19, Procurar +12, Sobrevivência +2 (+4 seguindo rastros), Usar Cordas +1 (+3 para amarrar)
Talentos: Esquiva, Mobilidade, Persuasivo
Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo
Organização: Solitário

Nível de Desafio: 7
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 7–12 DV (Médio)
Ajuste de Nível: +6

A criatura é deslumbrante, escultural e extraordinariamente bela, com uma pele impecável e cabelos negros. Seu aspecto tentador também possui um lado estranho: grandes asas de morcego se projetam de suas costas, e seus olhos brilham com um desejo sinistro.

As súcubos são os mais belos demônios tanar'ri (talvez entre toda a espécie) e vivem para seduzir os mortais. Uma súcubo tem 1,8 m de altura em sua forma natural e pesa cerca de 63 kg.

Combate

As súcubos não são guerreiras e evitam o combate sempre que possível. Caso sejam forçadas a lutar, podem atacar com suas garras, mas preferem voltar seus inimigos uns contra os outros. Elas usam sua habilidade *metamorfose* para assumir um aspecto humano, e podem manter esse disfarce indefinidamente. Sua tática preferida ao lidar com heróis é fingir amizade e criar uma oportunidade de ficar a sós com um deles, quando consumirá sua vida através de um beijo. As súcubos não hesitam em assumir o papel de uma donzela em perigo quando são encontradas numa masmorra.

As armas naturais das súcubos, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Drenar Energia (Sob): A súcubo drena a energia dos mortais seduzidos envolvendo-os em atos de paixão, ou simplesmente beijando-os. Se o alvo não permitir o beijo, a súcubo precisa iniciar uma manobra Agarrar, o que provocará um ataque de oportunidade. O beijo ou o abraço da súcubo impõe um nível negativo, e também gera o efeito da magia *sugestão*, pedindo que a vítima aceite mais um beijo. Esta deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 21) para anular os efeitos da *sugestão*. A CD do teste de resistência de Fortitude para remover o nível negativo é 21. Essas CDs são baseadas em Carisma.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *detectar o bem, detectar pensamentos* (CD 20), *enfeitiçar monstro* (CD 22), *metamorfose* (apenas formas humanóides, sem limite de duração), *passeio etéreo* (pessoal, mais 25 quilos de equipamento), *sugestão* (CD 21), *teletransporte maior* (pessoal, mais 25 quilos de equipamento). Nível de Conjurador: 12º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

***Invocar Tanar'ri* (SM):** Uma vez por dia, uma súcubo pode tentar invocar um vrock, com 30% de chance de obter sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 3º nível.

Idiomas (Sob): As súcubos estão sob efeito permanente da magia *idiomas* (Nível de Conjurador: 12º). Esses demônios normalmente utilizam comunicação verbal com os mortais.

Perícias: As súcubos recebem +8 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

* Quando está sob efeito da habilidade *alterar-se*, a súcubo recebe +10 de bônus de circunstância nos testes de Disfarces.

VROCK

Extra-Planar (Grande — Caótico, Planar, Mal, Tanar'ri)
Dados de Vida: 10d8+70 (115 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 15 m (médio)
Classe de Armadura: 22 (–1 tamanho, +2 Des, +11 natural), toque 11, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar: +10/+20
Ataque: Corpo a corpo: garra +15 (dano: 2d6+6)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +15 (dano: 2d6+6), mordida +13 (dano: 1d8+3) e 2 garras +13 (dano: 1d6+3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Dança da destruição, habilidades similares a magia, esporos, silvo atordoante, *invocar tanar'ri*
Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/bem, visão no escuro 18 m, imunidade a eletricidade e veneno, resistência a ácido 10, frio 10 e fogo 10, Resistência à Magia 17, telepatia 30 m
Testes de Resistência: Fort +14, Ref +9, Von +10
Habilidades: For 23, Des 15, Con 25, Int 14, Sab 16, Car 16
Perícias: Concentração +20, Conhecimento (qualquer um) +15, Diplomacia +5, Esconder-se +11, Furtividade +15, Identificar Magias +15, Intimidar +16, Observar +24, Ouvir +24, Procurar +15, Sentir Motivação +16, Sobrevivência +3 (+5 seguindo rastros)
Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Reflexos de Combate, Trespassar
Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo
Organização: Solitário, par, gangue (3–5) ou esquadrão (6–10)
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 11–14 DV (Grande); 15–30 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +8

Esta criatura se parece com o cruzamento entre um humanóide grande e um enorme abutre. Ele possui membros fortes e vigorosos, cobertos por pequenas penas acinzentadas, um pescoço comprido, a cabeça de um urubu e largas asas emplumadas.

Os vrock prestam serviços como guardas para os demônios mais poderosos e como tropas de assalto voadoras nas guerras abissais.

Um vrock tem cerca de 2,4 m de altura e pesa em torno de 250 kg.

Combate

Os vrock são guerreiros maldosos que gostam de mergulhar sobre seus inimigos e causar a máxima quantidade de dano possível. Eles costumam pavonear-se durante as batalhas, subindo alto e atacando com as garras

das patas. Apesar de sua vantagem em termos de mobilidade, seu profundo amor pelo combate muitas vezes induz essas criaturas a enfrentar inimigos mais poderosos.

As armas naturais dos vrock, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Dança da Destruição (Sob): Para ativar esta habilidade, um grupo de pelo menos 3 vrock deve unir suas mãos em um círculo, dançando freneticamente e cantando. Se conseguirem dançar durante 3 rodadas, uma onda de energia trepidante será irradiada em todas as direções, cobrindo um raio de 30 m. Todas as criaturas, exceto demônios, dentro da área afetada sofrerão 20d6 pontos de dano (Reflexos reduz à metade, CD 15). Atordoar, paralisar ou matar um dos vrock interrompe a dança. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *reflexos*, *telecinésia* (CD 18), *teletransporte maior* (pessoal, mais 25 quilos de equipamento); 1/dia — *heroísmo*. Nível de Conjurador: 12º. As CDs para os testes de dificuldade são baseadas em Carisma.

Esporos (Ext): Um vrock pode expelir uma enorme quantidade de esporos de seu corpo, uma vez a cada três rodadas, como uma ação livre. Os esporos automaticamente infligem 1d8 pontos de dano a todas as criaturas adjacentes ao vrock. Em seguida, penetram na pele e crescem, causando mais 1d4 pontos de dano por rodada durante 10 rodadas. Ao final deste período, a vítima ficará coberta por um emaranhado de pequenas trepadeiras (elas são inofensivas e desaparecem em 1d4 dias). A magia *retardar envenenamento* interrompe o crescimento dos esporos enquanto sua duração persistir. As magias *benção*, *neutralizar venenos* e *remover doenças* matam os esporos, assim como aspergir um frasco de água benta sobre o corpo da vítima.

Silvo Atordoante (Sob): Uma vez por hora, um vrock pode emitir um silvo penetrante. Todas as criaturas num raio de 9 m devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 22) ou ficarão atordoadas durante 1 rodada. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

***Invocar Tanar'ri* (SM):** Uma vez por dia, um vrock pode tentar invocar 2d10 dretch ou outro vrock com 35% de chance de obter sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 3º nível.

Perícias: Os vrock recebem +8 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

DERRO

Humanóide Monstruoso (Pequeno)
Dados de Vida: 3d8+3 (16 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 19 (+1 tamanho, +2 Des, +2 natural, +3 corselete de couro batido, +1 broquel), toque 13, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +3/–1
Ataque: Corpo a corpo: espada curta +4 (dano: 1d4; dec. 19–20); ou à distância: besta de repetição leve +6 (dano: 1d6; dec. 19–20 mais veneno)
Ataque Total: Corpo a corpo: espada curta +4 (dano: 1d4; dec. 19–20); ou à distância: besta de repetição leve +6 (dano: 1d6; dec. 19–20 mais veneno)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Usar venenos, habilidades similares a magia, ataque furtivo +1d6
Qualidades Especiais: Insanidade, Resistência à Magia 15, vulnerabilidade à luz solar
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +5, Von +6
Habilidades: For 11, Des 14, Con 13, Int 10, Sab 5*, Car 16*
Perícias: Blefar +5, Esconder-se +10, Furtividade +8, Ouvir +1
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Equipe (2–4), esquadrão (5–8 mais 1 feiticeiro de 3º nível) ou bando (11–20 mais 30% de não combatentes, mais 3 feiticeiros de 3º nível e 1 feiticeiro de 5º–8º nível)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Padrão de moedas; dobro de bens; padrão de itens
Tendência: Geralmente Caótico e Mau
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: — (+2 se for são)

Uma criatura pequena e atarracada, semelhante a um anão, vestindo um corselete de couro batido, ri nervosamente e murmura consigo mesmo. Sua pele tem uma coloração branco-azulada, e seus olhos brancos arregalados não possuem íris, nem pupila. Seu cabelo é grosso e grisalho, e as pontas do seu comprido bigode ultrapassam a altura do queixo.

Os derro são criaturas degeneradas e malignas dos subterrâneos, criadas a partir de ancestrais humanos e anões por alguma divindade inominável da escuridão e da insanidade. Cruéis ao extremo, homicidas e insanos, eles gostam de escravizar e torturar até a morte os habitantes da superfície (em especial os humanos).

Os derro são acometidos de uma espécie de loucura racial, que normalmente se manifesta como ilusões de grandeza associadas com um desejo irresistível de atormentar outras criaturas. Os derro são capazes de conter seus impulsos assassinos durante curtos períodos de tempo para cooperar com criaturas de outras raças, mas será raro que este esforço ultrapasse algumas semanas. Naturalmente, nenhum derro consegue reconhecer que não está em seu juízo perfeito.

Combate

Os derro são sorrateiros e sanguinolentos. Eles gostam de preparar armadilhas cruéis e emboscadas letais com cuidado, e atacam com selvageria de seus esconderijos. Eles se deliciam em capturar prisioneiros que posteriormente torturarão até a morte, e preferem armadilhas e venenos que incapacitam, mas não matam.

Insanidade (Ext): Os derro utilizam seu modificador de Carisma nos testes de resistência de Vontade, no lugar do modificador de Sabedoria, e são imunes a efeitos de *confusão* e *insanidade*. A sanidade de um derro não pode ser restaurada de forma alguma, exceto pelas magias *milagre* ou *desejo*.

* A loucura racial dos derro lhes concede +6 de bônus no valor de Carisma e –6 de penalidade no valor de Sabedoria. Um derro cuja sanidade for restaurada adquire 6 pontos de Sabedoria e perde 6 pontos de Carisma.

Usar Venenos (Ext): Os derro normalmente carregam 2d4 doses de óleo de sangue verde ou de veneno de aranha monstruosa Média (consulte Venenos, no *Livro do Mestre*), que aplicam em seus virotes de besta. Eles não correm o risco de se envenenar acidentalmente ao manipular qualquer veneno.

Ataque Furtivo (Ext): Sempre que o oponente de um derro perder seu bônus de Destreza na CA ou estiver sendo flanqueado, o derro inflige 1d6 pontos de dano adicional. Esta habilidade é idêntica ao ataque furtivo do ladino e está sujeita às mesma limitações.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *escuridão*, *som fantasma*; 1/dia — *pasmar* (CD 13), *explosão sonora* (CD 15). Nível de Conjurador: 3º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Vulnerabilidade à Luz Solar (Ext): Um derro sofre 1 ponto de dano temporário de Constituição a cada hora em que permanecer exposto à luz do sol e morrerá caso seu valor de Constituição seja reduzido a 0. Os pontos perdidos são recuperados à taxa de 1 ponto a cada período de 24 horas no subterrâneo ou ao abrigo do sol.

Perícias: Os derro recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade.

Derro como Personagens

A maioria dos derro reverencia Diirinka, uma divindade caótica da magia e da crueldade. A raça tem poucos clérigos, mas os existentes podem escolher dois entre os seguintes domínios: Caos, Destruição, Mal e Enganação.

Os líderes dos derro são conjuradores chamados de Eruditos, obedecidos fanaticamente pela raça. Os Eruditos são feiticeiros de 5º nível, no mínimo, e possuem entre 1 e 3 perícias de Conhecimento (em geral, arcano e outros campos esotéricos). Um erudito está sempre acompanhado de dois estudantes de nível inferior. Os Eruditos utilizam suas magias para confundir e frustrar, não para matar, pois preferem escravizar os inimigos derrotados.

DESTRACHAN

Aberração (Grande)
Dados de Vida: 8d8+24 (60 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 18 (–1 tamanho, +1 Des, +8 natural), toque 10, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +6/+14
Ataque: Corpo a corpo: garra +9 (dano: 1d6+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +9 (dano: 1d6+4)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Harmonia destrutiva
Qualidades Especiais: Percepção às cegas 30 m, imunidades, proteção contra energia sônica
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +5, Von +10
Habilidades: For 18, Des 12, Con 16, Int 12, Sab 18, Car 12
Perícias: Esconder-se +8, Furtividade +7, Ouvir +25, Sobrevivência +9
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário ou matilha (3–5)
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente Neutro e Mau
Progressão: 9–16 DV (Grande); 17–24 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Destrachan

A criatura se arrasta sobre pernas grossas, terminadas em garras. Vagamente réptil, seu corpo grande e encurvado termina em um crânio quase desprovido de órgãos, dominado por grandes estruturas auriculares e uma larga boca desdentada.

Os destrachan são seres subterrâneos que parecem uma espécie de besta bizarra e estúpida, mas são sádicos incrivelmente malignos e artificiosos.

Um destrachan possui duas orelhas complexas, tri-particionadas, capazes de ajustar sua sensibilidade para diversos tipos de sons. Ele é cego, embora possa caçar usando a audição, muito mais precisa que a visão da maioria das criaturas.

A partir de sua boca tubular, o destrachan emite harmonias cuidadosamente focadas e produz uma energia sônica tão poderosa que é capaz de derrubar uma muralha de pedra. Sua capacidade de controlar os sons que emite é tão aprimorada que ele consegue selecionar o tipo de material que será afetado pelo ataque.

Os destrachan se alimentam de morte e sofrimento. Eles habitam os complexos subterrâneos abandonados, espalhando o mal por prazer. Eles são capazes de abrir caminho através das rochas; dessa forma, conseguem se deslocar livremente no subterrâneo. Algumas vezes, os destrachan incapacitam suas vítimas e as arrastam até seus covis, aonde irão aprisioná-las e torturá-las.

Nenhum ser vivo se aliaria voluntariamente a uma criatura tão vil, mas em certas ocasiões existem mortos-vivos e extra-planares malignos que acompanham o monstro em suas investidas para matar e destruir outras criaturas.

Um destrachan possui cerca de 3 m de comprimento do focinho à ponta da cauda e pesa quase 2 toneladas.

Os destrachan não falam, mas compreendem o idioma Comum. Se um destrachan precisar se comunicar, ele o fará através de ações.

Combate

Um destrachan utiliza suas garras apenas como último recurso ou para exterminar os inimigos já enfraquecidos por seus ataques sônicos. Com freqüência, ele iniciará um combate surpreendendo seus oponentes, caso seja possível. Em primeiro lugar, a criatura se concentra em destruir as armaduras e armas de metal, e então dispara harmonias que afetam carne e ossos.

Harmonia Destrutiva (Sob): Um destrachan é capaz de emitir um cone de energia sônica a 24 m de distância. Este ataque pode ser usado para afetar quaisquer criaturas ou objetos num raio de 9 m. Ele também consegue sintonizar esses sons para que seu poder destrutivo afete variedades distintas de alvos. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Carne: Ao dilacerar tecidos e ossos, esse ataque inflige 4d6 pontos de dano a todas as criaturas na área afetada (Reflexos reduz à metade, CD 15).

Nervos: O destrachan consegue sintonizar sua harmonia para atordoar em vez de matar. Esse ataque inflige 6d6 pontos de dano por contusão a todas as criaturas na área afetada (Reflexos reduz à metade, CD 15).

Material: Ao usar este tipo de harmonia, o destrachan escolhe entre madeira, pedra, metal ou vidro. Todos os objetos feitos do material escolhido na área afetada devem obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 15) ou serão estilhaçados. Os objetos (ou parte deles) que possuam até 30 Pontos de Vida serão os alvos primários deste ataque.

Percepção às Cegas (Ext): Um destrachan pode usar a audição para localizar seus oponentes num raio de 30 m, da mesma forma que uma criatura capaz de enxergar.

Imunidades: Os destrachan são imunes a ataques visuais, efeitos visuais, ilusões e outras formas de ataque que dependam da visão.

Proteção Contra Energia Sônica (Ext): Embora possam ser afetados por ruídos muito elevados e magias sônicas (como *som fantasma* ou *silêncio*), os destrachan são pouco vulneráveis a ataques baseados em sons (+4 de bônus de circunstância em todos os testes de resistência), pois conseguem proteger seu aparelho auditivo. Um destrachan cuja audição seja suprimida estará efetivamente cego e seus oponentes receberão os benefícios de camuflagem total.

Perícias: Um destrachan recebe +10 de bônus racial nos testes de Ouvir.

DEVORADOR

Morto-Vivo (Grande — Planar)
Dados de Vida: 12d12 (78 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 24 (–1 tamanho, +15 natural), toque 9, surpresa 24
Ataque Base/Agarrar: +6/+19
Ataque: Corpo a corpo: garra +15 (dano: 1d6+9)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +15 (dano: 1d6+9)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Drenar energia, aprisionar essência, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, deflexão de magias, Resistência à Magia 21, características de morto-vivo
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +4, Von +11
Habilidades: For 28, Des 10, Con -, Int 16, Sab 16, Car 17
Perícias: Escalar +24, Concentração +18, Diplomacia +5, Saltar +24, Ouvir +18, Furtividade +15, Procurar +10, Sentir Motivação +11, Observar +18, Sobrevivência +3 (+5 seguindo rastros)
Talentos: Lutar às Cegas, Magias em Combate, Especialização em Combate, Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma (garra)
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 11
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: 13–24 DV (Grande); 25–36 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Devorador

Esta criatura alta e esquelética possui fiapos de carne mumificada pendendo de seus ossos. Aprisionada em sua caixa torácica há uma figura pequena cujo sofrimento é evidente.

Os devoradores são criaturas grandes e tão malignas quanto sua aparência sugere. Eles espreitam nos Planos Astral e Etéreo, caçando nativos e viajantes com o mesmo prazer sádico.

A pequena criatura em sua caixa torácica é a essência aprisionada de um oponente assassinado, que é consumida como combustível para sustentar a existência antinatural do monstro.

Um devorador tem cerca de 2,7 m de altura e pesa 250 kg. Estas criaturas falam o idioma Comum.

Combate

Mesmo que não possuísse nenhuma habilidade especial, o devorador seria um oponente terrível, pois suas garras ósseas podem esfolar seus inimigos vivos.

Drenar Energia (Sob): Os devoradores impõem 1 nível negativo a qualquer criatura viva atingida por suas garras ou sua habilidade *mão espectral*. A CD do teste de resistência de Fortitude para remover o nível negativo será 19. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Aprisionar Essência (Sob): O devorador recebe esse nome devido à sua capacidade de consumir a essência vital dos oponentes. Para ativar essa habilidade, ele precisa abrir mão de seus ataques regulares e realizar um ataque de aprisionamento. Isto exige uma jogada de ataque normal, mas não inflige dano. A criatura afetada deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (19) ou morrerá instantaneamente. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

A essência da criatura assassinada será aprisionada dentro das costelas do devorador, e a figura diminuta passará a exibir as características da vítima. A essência aprisionada não pode ser ressuscitada, mas será libertada pelas magias *desejo restrito*, *milagre* ou *desejo*, assim como pela destruição do devorador. Um devorador somente é capaz de aprisionar uma essência simultaneamente.

A essência aprisionada fornece ao devorador poder suficiente para ativar cinco habilidades similares a magia a cada DV ou nível da criatura. Conforme esta energia for consumida, a alma atormentada desaparecerá até se dissolver por completo. Um nível negativo é imposto à essência aprisionada a cada cinco ativações das habilidades similares a magia do morto-vivo. Quando o número de níveis negativos igualar o nível ou os Dados de Vida da criatura, a essência será destruída. Caso seja libertada, a criatura ressuscitada precisará obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 17) para cada nível negativo imposto ou a perda será permanente.

Habilidades Similares a Magia: No início de qualquer encontro, suponha que a essência aprisionada tem 3d4+3 níveis (energia suficiente para 30 a 75 ativações). Uma vez por rodada, o devorador pode ativar uma das seguintes habilidades: *aliado extra-planar menor*, *confusão* (CD 17), *controlar mortos-vivos* (CD 20), *mão espectral*, *raio do enfraquecimento* (CD 14), *sugestão* (CD 16), *toque do carniçal* (CD 15), *visão da verdade*. Nível de Conjurador: 18º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Deflexão de Magias (Sob): A essência aprisionada fornece alguma proteção mágica ao morto-vivo; se qualquer uma das seguintes magias, conjurada sobre o devorador, superar sua Resistência à Magia, ela afetará a essência aprisionada no lugar da criatura: *aprisionamento*, *aprisionar a alma*, *banimento*, *confusão*, *desespero esmagador*, *detectar pensamentos*, *dissipar o mal*, *dominar pessoa*, *hipnotismo*, *labirinto*, *martelo do caos*, *medo*, *palavra sagrada*, *recipiente arcano*, *sugestão*, *tarefa/missão* ou qualquer outro feitiço ou compulsão. Em muitos casos, isto neutralizará efetivamente a magia (por exemplo, *enfeitiçar* uma essência aprisionada é inútil). Alguns deles (como *banimento*) podem eliminar a essência aprisionada, privando o devorador de seus poderes mágicos até que ele consuma outra vítima.

DEVORADOR DE ARANHAS

Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida: 4d10+20 (42 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 18 m (bom)
Classe de Armadura: 14 (–1 tamanho, +1 Des, +4 natural), toque 10, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +4/+13
Ataque: Corpo a corpo: ferrão +8 (dano: 1d8+5 mais veneno)
Ataque Total: Corpo a corpo: ferrão +8 (dano: 1d8+5 mais veneno) e mordida +3 (dano: 1d8+2)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Implante, Veneno
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, movimentação livre, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +5, Von +2
Habilidades: For 21, Des 13, Con 21, Int 2, Sab 12, Car 10
Perícias: Ouvir +10, Observar +11
Talentos: Prontidão, Esquiva
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 5–12 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Devorador de Aranhas

Esta criatura parece uma vespa enorme, com duas patas, um par de membros dianteiros e asas muito grandes, semelhantes às dos morcegos.

O temperamento destes predadores combina com a sua aparência desagradável. Mesmo assim, são ótimas montarias aladas. Uma companhia de bandidos montados em devoradores de aranhas seria, de fato, muito temida. A criatura obteve seu nome em vista de sua habilidade de escapar de teias e seu hábito de incubar ovos nos corpos paralisados de criaturas enormes, em especial aracnídeos.

Um devorador de aranhas tem 3 m de comprimento, 1,2 metros de altura e 6 m de envergadura. Ele pesa 2 toneladas.

Combate

Um devorador ataca com seu ferrão venenoso e suas poderosas mandíbulas. Sua tática mais comum é ferroar, recuar e esperar (longe do alcance) até que o veneno surta efeito. Ele não gosta de desistir de suas presas e os adversários que o ameaçarem com magias ou ataques à distância certamente serão contra-atacados com determinação.

Implante (Ext): As fêmeas botam seus ovos dentro das criaturas paralisadas de tamanho Grande ou maior. O filhote emerge seis semanas depois, literalmente devorando o hospedeiro por dentro.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 17); dano inicial: nenhum; dano secundário: paralisia durante 1d8+5 semanas. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Movimentação Livre (Sob): Os devoradores de aranhas estão sob efeito constante de *movimentação livre*, idêntico à magia homônima (12º nível de conjurador). Quando servir de montaria, esse efeito não se estenderá ao cavaleiro.

Perícias: Estas criaturas recebem +4 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

Devorador de Mentes

Como Treinar um Devorador de Aranhas

Os devoradores de aranha devem ser treinados antes que possam transportar um cavaleiro em combate. Treinar um devorador exige seis semanas e um teste bem-sucedido de Adestrar Animais (CD 25). Para cavalgar um devorador de aranhas, é necessário utilizar uma sela exótica. A criatura pode lutar enquanto transporta um cavaleiro, mas este não pode atacar a menos que obtenha sucesso em um teste de Cavalgar.

Os ovos dos devoradores valem 2.000 PO cada; um filhote vale 3.000 PO. Um treinador profissional cobra 3.000 PO para cuidar ou treinar um devorador de aranhas.

Capacidade de Carga: A carga leve para um devorador de aranhas é 153 kg; a carga média varia entre 154–306 kg; a carga pesada varia entre 307–460 kg.

DEVORADOR DE MENTES

Esta criatura em forma humanóide tem a altura aproximada de um humano. Sua pele é emborrachada e cor de malva, além de brilhar como lodo. Sua cabeça lembra um polvo de quatro tentáculos, e se torna ainda mais horripilante devido aos olhos fundos e brancos.

Os devoradores de mentes, também chamados de ilitides, são tão insidiosos, diabólicos e poderosos que todos os habitantes da escuridão os

	Devorador de Mentes Aberração Média	Devorador de Mentes Feiticeiro 9º Nível Aberração Média
Dados de Vida:	88 + 8 (44 PV)	8d8 + 24 mais 9d4+27 (109 PV)
Iniciativa:	+6	+8
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	15 (+2 Destreza, +5 natural), toque 12, surpresa 13	24 (+4 Des, +3 natural, *+5 camisão de cota de malha de mitral +1, anel de proteção +2*), toque 16, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar:	+6/+7	+10/+10
Ataque:	Corpo a corpo: tentáculo +8 (dano: 1d4+1)	Corpo a corpo: Tentáculo +15 (dano: 1d4)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 4 tentáculos +8 (dano: 1d4+1)	Corpo a corpo: 4 tentáculos +15 (dano: 1d4)
Espaço/Alcance:	1,5 m /1,5 m	1,5 m /1,5 m
Ataques Especiais:	*Rajada mental*, psiquismo, agarrar aprimorado, extração	*Rajada mental*, psiquismo, agarrar aprimorado, extração, magias
Qualidades Especiais:	Resistência à magia 25, telepatia 30 m	Resistência à magia 34, telepatia 30 m
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +4, Von +9	Fort +8, Ref +9, Von +16
Habilidades:	For 12, Des 14, Con 12, Int 19, Sab 17, Car 17	For 10, Des 18, Con 16, Int 18, Sab 18, Car 24
Perícias:	Blefar +11, Concentração +11, Diplomacia +7, Disfarces +3 (+5 agindo), Esconder-se +10, Intimidação +9, Conhecimento (qualquer) +12, Ouvir +11, Furtividade +10, Sentir Motivação +7, Observar +11	Blefar +14, Concentração +22, Ofício (alquimia) +13, Diplomacia +11, Disfarces +7 (+9 agindo), Esconder-se +11, Intimidação +21, Conhecimento (arcano) +20, Conhecimento (planos) +15, Ouvir +13, Furtividade +11, Identificar Magias +13, Observar +13, Sobrevivência +4 (+6 planos)
Talentos:	Magias em Combate, Iniciativa Aprimorada, Acuidade com Arma	Prontidão, Magias em Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Acuidade com Arma, Foco em Arma (tentáculo)
Ambiente:	Subterrâneo	Subterrâneo
Organização:	Solitário, par, inquisição (3–5), ou culto (3–5 mais 6–10 grimlock)	Solitário, inquisição (1 mais 2–4 devoradores de mentes) ou culto (2 mais 2–4 devoradores de mentes e 6–10 grimlock)
Nível de Desafio:	8	17
Tesouro:	Dobro do padrão	Dobro do padrão (incluindo *anel de proteção +2, camisão de cota de malha de mitral +1*, e *manto do Carisma +2*)
Tendência:	Geralmente Leal e Mau	Geralmente Leal e Mal
Progressão:	Conforme a classe de personagem	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+7	+7

temem. Eles curvam os demais à sua vontade e destroem a mente dos adversários.

A boca de um devorador de mentes é uma abertura nojenta, que parece a boca de um polvo, sempre pingando uma gosma oleosa, mesmo quando está devorando o cérebro de uma presa viva.

Além de muito inteligentes, completamente malignos e terrivelmente sádicos, os devoradores de mentes são egoístas ao extremo. Se um encontro se virar contra a criatura, ela fugirá sem se importar com seus companheiros ou servos.

Um devorador tem a mesma altura e peso que um ser humano.

Os devoradores de mentes falam os idiomas Subterrâneo, mas preferem a comunicação telepática.

Combate

Os devoradores de mentes gostam de lutar à distância, usando suas habilidades psíquicas, particularmente a *rajada mental*. Caso seja obrigado a enfrentar um combate corporal, o devorador atacará seus inimigos com os tentáculos que cercam sua boca.

***Rajada Mental* (SM):** Esse ataque psíquico afeta um cone de 18 m. Qualquer criatura na área deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 17) ou ficará atordoada durante 3d4 rodadas. Os ilitides freqüentemente utilizam esse poder para caçar e então arrastam uma ou duas vítimas para devorá-las em segurança.

A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma. Esta habilidade é equivalente à uma magia de 4º nível.

***Psiquismo* (SM):** Sem limite — *detectar pensamentos* (CD 15), *enfeitiçar monstros* (CD 17), *levitação*, *sugestão* (CD 16), *viagem planar*. Nível de Conjurador: 8º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o devorador de mentes precisa atingir um oponente Pequeno, Médio ou Grande com seu tentáculo. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ela prenderá a cabeça da vítima com seu tentáculo. É possível agarrar uma criatura Enorme ou maior, mas o devorador precisa alcançar a cabeça da vítima de alguma forma.

Se um devorador iniciar seu turno com pelo menos um tentáculo preso na criatura, ele poderá travar seus outros tentáculos com um único teste resistido de Agarrar. A vítima poderá escapar se obtiver sucesso em um único teste de Agarrar ou Arte da Fuga, mas o ilitide recebe +2 de bônus de circunstância para cada tentáculo travado no início do turno do adversário.

Extração (Ext): Um devorador que iniciar seu turno com os quatro tentáculos travados na vítima e obtiver sucesso em um teste resistido de Agarrar extrairá automaticamente o cérebro do oponente, matando-o instantaneamente. Este poder é inútil contra constructos, elementais, limos, plantas e mortos-vivos e não é instantaneamente fatal contra adversários que tenham várias cabeças, como ettins e hidras.

DEVORADOR DE MENTES FEITICEIRO

Embora muitos devoradores de mentes estudem para se tornar magos e dominarem as artes arcanas nesse caminho disciplinado, alguns dos ilitides mais temidos são feiticeiros, cuja maestria arcana é praticamente instintiva.

Combate

AS CDs para a *rajada mental* (CD 21) do ilitide feiticeiro e para suas habilidades psíquicas (*detectar pensamentos* CD 19, *enfeitiçar monstros* (CD 21) e *sugestão* CD 20) são ajustadas devido ao seu valor elevado de Carisma.

Devorador de Mentes Feiticeiro

O devorador de mentes feiticeiro utiliza suas magias para proteger-se de ataques (*invisibilidade aprimorada*, *pele rochosa*, *resistência à energia*, *armadura arcana*) e melhorar sua eficiência em combate (*velocidade*, *ver o invisível*), e posteriormente para aprimorar seus ataques com magias (*raio da exaustão*, *toque da idiotice*).

Magias de Feiticeiro Conhecidas Típicas: (6/8/8/8/5; CD para o teste de resistência: 17 + nível da magia, 10% de chance de falha de magia arcana): 0 — *marca arcana*, *pasmar*, *detectar magia*, *romper morto-vivo*, *brilho*, *som fantasma*, *luz*, *ler magias*; 1º — *armadura arcana*, *mísseis mágicos*, *raio do enfraquecimento*, *toque chocante*, *toque macabro*; 2º — *reflexos*, *resistência à energia*, *toque da idiotice*, *ver o invisível* ; 3º — *raio da exaustão*, *velocidade*, *vôo*; 4º — *invisibilidade maior*, *pele rochosa*.

Sociedade dos Devoradores de Mentes

Os devoradores de mentes se congregam em cidades subterrâneas de 200 até 2000 habitantes, mais dois escravos para cada ilitide (no mínimo). Os escravos obedecem aos seus mestres sem questionar. O centro da comunidade é o "cérebro ancião", uma piscina de fluidos salgados que contém o cérebro dos devoradores de mentes falecidos.

Embora estejam em constante competição pelo poder, os devoradores de mentes estão sempre dispostos a trabalhar juntos. Um pequeno grupo dessas criaturas, conhecidos como inquisição, com freqüência é enviado para desenterrar algum segredo sombrio e terrível. Em diversos aspectos, uma inquisição de ilitides não é muito diferente de um grupo de aventureiros, onde cada membro contribui com suas próprias perícias e conhecimentos em favor do grupo.

Quando uma tarefa é muito grande para uma inquisição, os ilitides costumam formar cultos. Um par de devoradores feiticeiros comanda o grupo, ambos lutando pela supremacia.

Personagens Devoradores de Mentes

Grande parte dos devoradores de mentes com níveis de classe são feiticeiros ou magos.

Os personagens devoradores de mentes possuem as seguintes características raciais.

— +2 Força, –4 Destreza, +2 Constituição, +8 Inteligência, +6 Sabedoria, +6 Carisma.

— O deslocamento base terrestre de um devorador de mentes é 9 metros.

— Visão no escuro 18 metros.

— Dado de Vida Racial: Um devorador de mentes começa com oito níveis de aberração, que fornecem 8d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +6 e bônus base para os testes de resistência de Fort +2, Ref +2 e Von +6.

— Perícias Raciais: Os níveis de aberração de um devorador de mentes lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 11 x (2 + modificador Int). Suas perícias de classe são Blefar, Concentração, Conhecimento (qualquer), Esconder-se, Furtividade, Intimidação, Ouvir e Observar.

— Talentos Raciais: Os níveis de aberração de um devorador lhe concedem 3 talentos.

— +3 de bônus de armadura natural.

— Armas Naturais: 4 tentáculos (1d4).

— Ataques Especiais (veja acima): *Rajada mental*, psiquismo, agarrar aprimorado, extração.

— Qualidades Especiais (veja acima): Resistência à Magia 25 + níveis de classe, telepatia 30 m.

— Idiomas Automáticos: Comum, Subterrâneo. Idiomas Adicionais: Abissal, Aquan, Dracônico, Anão, Élfico, Gnomo, Infernal, Terran.

— Classe Favorecida: Mago.

— Ajuste de Nível: +7.

Táticas por Rodada

Um devorador de mentes é mais eficiente como um combatente à distância, usando suas habilidades similares a magia para atacar de longe.

Antes do Combate: Detectar pensamentos para sondar os adversários e determinar a margem de risco. As criaturas muito inteligentes são consideradas mais perigosas; criaturas de baixo potencial de inteligência são lacaios e alimento.

1ª Rodada: Rajada mental.

2ª Rodada: Caso a maior parte do grupo esteja atordoada, *enfeitiçar monstro* em qualquer adversário remanescente. Caso contrário, manter a distância e disparar a *rajada mental* novamente.

3ª Rodada: Caso dois oponentes ou menos tenham resistido ao atordoamento, ordenar que todos os adversários enfeitiçados o protejam. Agarrar um inimigo atordoado com os tentáculos. Se a maioria do grupo estiver consciente, fugir utilizando *vôo* ou, em último caso, *viagem planar.*

4ª Rodada: Se ainda estiver em vantagem, começar a extrair cérebros. Utilizar os adversários *enfeitiçados* para protegê-lo. Se estiver em desvantagem, utilizar *viagem planar*, talvez carregando algum adversário aprisionado.

Um devorador de mentes é um bom "chefe de monstros". Se possuir lacaios, altere suas estratégias para adaptar-se à situação, conforme descrito a seguir.

Antes do Combate: Enviar os lacaios com ordens de atacar os adversários em um lado do campo de batalha. Utilizar *levitação* e encontrar cobertura e uma posição segura de comando, de preferência fora do alcance de visão dos inimigos.

1ª Rodada: Posicionar os lacaios estrategicamente usando *telepatia*. Se a oportunidade surgir, disparar uma *rajada mental* contra os adversários (sem atingir os lacaios, se possível — embora eles sejam todos descartáveis). Se o campo de batalha estiver muito congestionado, utilizar *enfeitiçar monstro* ou *sugestão* para confundir os inimigos.

2ª Rodada: Identificar os conjuradores inimigos e ordenar aos lacaios (por telepatia) que os ataquem a qualquer custo. Concentrar as habilidades similares à magia nos oponentes mais fracos.

3ª Rodada: Ordenar aos adversários enfeitiçados que se aproximem (por telepatia). Prendê-los na manobra Agarrar. Ordenar que os lacaios mantenham qualquer inimigo ocupado, em especial todos que resistiram aos feitiços ou atordoamento.

DIABO

Os flagelos da humanidade e do universo, os diabos são abissais nativos dos Nove Infernos de Baator, um plano Leal e Mau. Os diabos apreciam aterrorizar os seres mais fracos que eles e muitas vezes atacam as criaturas boas apenas para obter troféus. Os diabos mais poderosos ocupam-se com planos para acumular poder, destruir civilizações e infligir sofrimento aos mortais.

Muitos diabos são envolvidos por uma aura de medo, que utilizam para dispersar grupos poderosos e derrotar seus inimigos individualmente. Os diabos com habilidades similares a magia utilizam suas habilidades de ilusão para enganar e confundir o máximo possível seus adversários. Um dos seus truques favoritos é criar reforços ilusórios; os inimigos nunca podem se certificar de que uma ameaça é apenas uma ilusão ou diabos de verdade se unindo ao combate.

Os diabos mais numerosos são os baatezu, que são famosos por sua força, seu temperamento maligno e sua organização cruelmente eficiente. Os baatezu têm um sistema de castas rígido, onde a autoridade advém não somente do poder, mas também do posto. Sua ocupação principal é ampliar suas influências ao longo dos planos, corrompendo os mortais. Os baatezu que conseguem algum progresso nesse objetivo são recompensados com postos mais elevados.

Características de Baatezu: Um baatezu possui as seguintes características (exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura).

— Imunidade a fogo e veneno.

— Resistência a ácido 10 e frio 10.

— Ver na Escuridão (Sob): Todos os baatezu conseguem enxergar perfeitamente na escuridão, mesmo gerada por magias como *escuridão profunda.*

— ***Invocar* (SM)**: Os baatezu compartilham a habilidade de invocar outros de sua espécie (a chance de sucesso e o tipo de baatezu invocado são especificados na descrição de cada criatura).

— Telepatia.

Exceto quando especificado o contrário, todos os diabos falam os idiomas Infernal, Celestial e Dracônico.

DIABO BARBADO (BARBAZU)

Extra-Planar (Médio — Baatezu, Mal, Planar, Leal)
Dados de Vida: 6d8+18 (45 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 19 (+2 Des, +7 natural), toque 12, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +6/+8
Ataque: Corpo a corpo: glaive +9 (dano: 1d10+3 mais ferimento infernal) ou garra +8 (dano: 1d6+2)
Ataque Total: Corpo a corpo: glaive +9/+4 (dano: 1d10+3 mais ferimento infernal) ou 2 garras +8 (dano: 1d6+2)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m (3 m com a glaive)
Ataques Especiais: Ferimento Infernal, barba, frenesi de batalha, *invocar baatezu*
Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/prata ou bem, visão no escuro 18 m, imunidade a fogo e veneno, resistência a ácido 10 e frio 10, ver na escuridão, Resistência à Magia 17, telepatia 30 m
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +7, Von +5
Habilidades: For 15, Des 15, Con 17, Int 6, Sab 10, Car 10
Perícias: Diplomacia +2, Escalar +11, Esconder-se +11, Furtividade +9, Observar +9, Ouvir +9, Sentir Motivação +9
Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (glaive), Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Nove Infernos de Baator
Organização: Solitário, par, equipe (3–5) ou esquadrão (6–10)
Nível de Desafio: 5

DIABOS POR NÍVEL DE DESAFIO

Um pequeno resumo dos diabos contidos nas páginas a seguir:

ND 1	Lêmure	Criaturas estúpidas e atormentadas que atacam em turbas
ND 2	Diabrete	Diabo inteligente que ajuda mortais malignos com conselhos nefastos e trapaças
ND 5	Diabo Barbado	Barbazu. Guerreiro implacável capaz de se enfurecer, empunha uma glaive serrilhada
ND 6	Diabo das Correntes	Kyton. Torturador e assassino com um domínio infernal sobre correntes
ND 7	Gato Infernal	Bezekira. Diabo felino invisível do tamanho de um tigre
ND 8	Erinyes	Um anjo caído que traz a morte em seu arco flamejante
ND 9	Diabo dos Ossos	Osyluth. Abissal detestável com um ferrão perigoso
ND 11	Diabo Farpado	Hamatula. Guerreiro da elite infernal com espinhos empaladores
ND 13	Diabo do Gelo	Gelugon. Horror insetóide que elimina com poderes gélidos
ND 16	Diabo de Chifres	Cornugon. Gárgula abissal armado com uma corrente farpada
ND 20	Lorde das Profundezas	Senhor dos diabos, dotado de grande força e poderes letais

Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: 7–9 DV (Médio); 10–18 DV (Grande)
Ajuste de Nível: +6

A primeira coisa que salta à vista nesta criatura é a enorme glaive de lâmina serrilhada que ela carrega. Suas orelhas pontiagudas e sua pele úmida e escamosa denunciam sua natureza extra-planar. Ela possui uma longa cauda, garras nas mãos e nos pés, e uma barba retorcida e nojenta.

Os diabos barbados, também chamados de barbazu, prestam serviço como tropas de choque nos exércitos infernais, liderando os ataques das hordas de lêmures. Entre as guerras, eles são empregados como guardas e sentinelas pelos diabos mais poderosos. Cada diabo barbado carrega consigo uma glaive de lâmina serrilhada.

Um diabo barbado tem cerca de 1,80 m de altura e pesa em torno de 110 kg.

Combate

Os diabos barbados são agressivos e adoram lutar. Eles se deleitam em seu frenesi de batalha, espalhando o caos entre seus inimigos.

As armas naturais dos diabos barbados, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *teletransporte maior* (pessoal, mais 25 kg de equipamento). Nível de Conjurador: 12º.

Ferimento Infernal (Sob): Um golpe da glaive de um diabo barbado causa um ferimento persistente. A vítima ferida perderá 2 pontos de vida adicionais a cada rodada. O ferimento não se cura naturalmente e resiste a magias de cura. A perda contínua de pontos de vida pode ser interrompida com um teste da perícia Cura (CD 16) ou pelas magias *curar ferimentos* ou *cura completa*. Entretanto, o personagem que conjurar a magia sobre a criatura ferida pela glaive de um diabo barbado deve obter sucesso em um teste de conjurador (CD 16) ou a magia não surtirá nenhum efeito. Obter sucesso em um teste de Cura interrompe automaticamente a perda de Pontos de Vida. O ferimento infernal é uma habilidade sobrenatural do diabo barbado, não da arma. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Barba (Ext): Se um diabo barbado atingir um único oponente com ambas as garras, automaticamente atingirá o alvo com sua barba. A criatura afetada sofre 1d8+2 pontos de dano e precisa obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 16) ou será infectada pela terrível doença chamada 'calafrios diabólicos' (período de incubação: 1d4 dias; dano: 1d4 pontos de dano temporário de Força). O dano é causado diariamente, até que a criatura obtenha três sucessos consecutivos em testes de Fortitude, que a doença seja curada por magia ou a vítima faleça. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Frenesi de Batalha (Ext): Um diabo barbado pode se entregar a um frenesi de batalha similar à habilidade Fúria do bárbaro (+4 de Força, +4 de Constituição, +2 de bônus de moral nos testes de resistência de Vontade, –2 na CA). O frenesi dura 6 rodadas, mas o diabo barbado não sofre nenhum efeito colateral posteriormente.

***Invocar Baatezu* (SM):** Uma vez por dia, um diabo barbado pode tentar invocar 2d10 lêmures, com 50% de chance de obter sucesso, ou outro barbazu com 35% de chance de obter sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 3º nível.

DIABO DE CHIFRES (CORNUGON)

Extra-Planar (Grande — Baatezu, Mal, Planar, Leal)
Dados de Vida: 15d8+105 (172 PV)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), vôo 15 m (médio)
Classe de Armadura: 35 (–1 tamanho, +7 Des, +19 natural), toque 16, surpresa 28
Ataque Base/Agarrar: +15/+29
Ataque: Corpo a corpo: corrente com cravos +25 (dano: 2d6+15 mais atordoamento) ou garra +24 (dano: 2d6+10) ou cauda +24 (dano: 2d6+10 mais ferimento infernal)
Ataque Total: Corpo a corpo: corrente com cravos +25/+20/+15 (dano: 2d6+15 mais atordoamento), mordida +22 (dano: 2d8+5) e cauda +22 (dano: 2d6+5 mais ferimento infernal) ou 2 garras +24 (dano: 2d6+10), mordida +22 (dano: 2d8+5) e cauda +22 (dano: 2d6+5 mais ferimento infernal)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m (6 m com a corrente com cravos)
Ataques Especiais: Aura de medo, ferimento infernal, habilidades similares a magia, atordoamento, *invocar baatezu*
Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/bem e prata, visão no escuro 18 m, imunidade a fogo e veneno, resistência a ácido 10 e frio 10, regeneração 5, ver na escuridão, Resistência à Magia 28, telepatia 30 m
Testes de Resistência: Fort +16, Ref +16, Von +15
Habilidades: For 31, Des 25, Con 25, Int 14, Sab 18, Car 22
Perícias: Blefar +24, Concentração +24, Diplomacia +10, Disfarces +6 (+8 atuando), Escalar +28, Esconder-se +21, Furtividade +23, Intimidar +26, Observar +22, Ouvir +22, Procurar +20, Sentir Motivação +22, Sobrevivência +4 (+6 seguindo rastros)
Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (corrente com cravos), Separar Aprimorado, Trespassar, Vontade de Ferro
Ambiente: Nove Infernos de Baator
Organização: Solitário, equipe (2–4) ou esquadrão (6–10)
Nível de Desafio: 16
Tesouro: Padrão de moedas; dobro de bens; padrão de itens
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: 16–20 DV (Grande); 21–45 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura tem o tamanho de um ogro, com uma forma vagamente humanóide. Escamas horrendas revestem seu corpo. Asas enormes e uma cauda preênsil e serpenteante tornam seu aspecto ainda mais intimidador.

Os diabos de chifres, também chamados de cornugon, são empregados como força defensiva de elite, os soldados supremos dos Nove Infernos. Eles são horríveis de se ver — mesmo para os demais diabos.

Um diabo de chifres atinge 3 m de altura e pesam cerca de 300 kg.

Diabo com Chifres

Erinyes

Diabo Barbado

Combate

Os diabos de chifres são guerreiros audazes. Eles raramente recuam, mesmo diante de chances reduzidas de vitória. Eles adoram lutar com suas correntes com cravos, normalmente escolhendo os inimigos mais poderosos para atordoar e eliminar rapidamente.

As armas naturais dos diabos de chifres, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *círculo mágico contra o bem*, *dissipar o bem* (CD 21), *dissipar o caos* (CD 21), *imagem persistente* (CD 21), *teletransporte maior* (pessoal, mais 25 kg de equipamento); 3/dia — *bola de fogo* (CD 19), *relâmpago* (CD 19). Nível de Conjurador: 15º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Aura de Medo (Sob): Os diabos de chifres podem irradiar uma aura de medo com 1,5 m de raio como uma ação livre. Em todos os demais aspectos, essa habilidade é idêntica à magia *medo* (Nível de Conjurador: 15º). Uma criatura que obtenha sucesso no teste de resistência não poderá ser afetada novamente pelo mesmo cornugon durante 24 horas. Os demais baatezu são imunes a este efeito. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Atordoamento (Sob): Sempre que um diabo de chifres atingir um oponente com sua corrente com cravos, o alvo deverá obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 27) ou ficará atordoado durante 1d4 rodadas. A CD para o teste de resistência é baseada em Força. Esta é uma habilidade sobrenatural do diabo de chifres, não da sua corrente.

Ferimento Infernal (Sob): Um golpe da cauda de um diabo de chifres causa um ferimento persistente. A vítima ferida perderá 2 pontos de vida adicionais a cada rodada. O ferimento não se cura naturalmente e resiste a magias de cura. A perda contínua de pontos de vida pode ser interrompida com um teste da perícia Cura (CD 24), ou pelas magias *curar ferimentos* ou *cura completa*. Entretanto, o personagem que conjurar a magia sobre a criatura ferida pela cauda de um diabo de chifres deve obter sucesso em um teste de conjurador (CD 24) ou a magia não surtirá nenhum efeito. Obter sucesso em um teste de Cura interrompe automaticamente a perda de Pontos de Vida. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

***Invocar Baatezu* (SM):** Uma vez por dia, um diabo de chifres pode tentar invocar 2d10 lêmures ou 1d6 diabos barbados com 50% de chance de sucesso, 1d6 diabos farpados com 35% de chance de sucesso, ou ainda outro diabo de chifres com 20% de chance de sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 6º nível.

Regeneração (Ext): Os diabos de chifres sofrem dano normal de armas de prata de tendência boa (sagradas) e das magias ou efeitos com o descritor [Bem].

DIABO DAS CORRENTES (KYTON)

Extra-Planar (Médio — Mal, Planar, Leal)
Dados de Vida: 8d8+16 (52 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 20 (+2 Des, +8 natural), toque 12, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +8/+10
Ataque: Corpo a corpo: corrente +10 (dano: 2d4+2; dec. 19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 correntes +10 (dano: 2d4+2; dec. 19–20)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m (3 m com as correntes)
Ataques Especiais: Correntes dançantes, olhar irritante
Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/prata ou bem, visão no escuro 18 m, imunidade a frio, regeneração 2, Resistência à Magia 18
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +8, Von +6
Habilidades: For 15, Des 15, Con 15, Int 6, Sab 10, Car 12
Perícias: Arte da Fuga +13, Escalar +13, Intimidar +12, Observar +13, Ofícios (ferreiro) +17, Ouvir +13, Usar Cordas +2 (+4 para amarrar)
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Sucesso Decisivo Aprimorado (corrente)
Ambiente: Nove Infernos de Baator
Organização: Solitário, gangue (2–4), bando (6–10) ou turba (11–20)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: 9–16 DV (Médio)
Ajuste de Nível: +6

O ruído metálico de correntes anuncia a chegada desta criatura. Ela parece humana na forma e no tamanho, mas é envolvida em grilhões e ferro como se fossem mortalhas, todas terminando em um gancho, uma lâmina ou uma bola pesada. As correntes parecem serpentear e deslizar pela criatura, quase como se estivessem vivas.

Estes seres envoltos em correntes, também chamados de kyton, muitas vezes são confundidos com mortos-vivos por aqueles que os comparam aos tradicionais fantasmas que arrastam grilhões. Na verdade, eles são diabos semelhantes a humanos, vestindo correntes no lugar de roupas.

Um diabo das correntes tem cerca de 1,80 m de altura e pesa em torno de 150 kg, incluindo as correntes.

Os diabos das correntes falam os idiomas Infernal e Comum.

Combate

Um diabo das correntes ataca usando suas correntes com cravos, que servem como roupa, armadura e armas. Os kyton saboreiam o medo e o terror, e perseguem suas vítimas durante horas, aumentando o pavor e o pânico antes de atacar.

As armas naturais dos diabos das correntes, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Correntes Dançantes (Sob): O ataque mais espetacular do diabo das correntes advém da sua habilidade de controlar até quatro correntes num raio de 6 m de distância, usando uma ação padrão — ele é capaz de fazê-

las dançar ou se mover conforme desejar. Além disso, o kyton pode aumentar o comprimento das correntes em até 4,5 m e forçá-las a desenvolver farpas afiadas. Estas correntes atacam com a mesma eficiência do próprio diabo. Se estiverem em posse de outra criatura, esta pode realizar um teste de resistência de Vontade (CD 15) para anular o poder do diabo das correntes sobre aquele item. Caso obtenha sucesso, o kyton não poderá controlar essa mesma corrente durante um dia inteiro ou até que ela não esteja mais em posse da criatura. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Um diabo das correntes consegue escalar as correntes que controla usando seu deslocamento normal, sem a necessidade de realizar testes de Escalar.

Olhar Irritante (Sob): Alcance 9 m, Vontade anula, CD 15. Um diabo das correntes é capaz de alterar as suas feições para que lembrem um ente querido morto ou um poderoso inimigo do seu adversário. Qualquer criatura que fracasse no teste de resistência sofrerá –2 de penalidade em todas as jogadas de ataque durante 1d3 rodadas. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Regeneração (Ext): Os diabos das correntes sofrem dano normal das armas de prata, das armas de tendência boa (sagradas) e das magias ou efeitos com o descritor [Bem].

Quando um diabo das correntes perde um membro ou parte do corpo, poderá regenerá-la em 2d6x10 minutos. Caso segure a parte decepada junto ao ferimento, poderá recolocá-la instantaneamente.

Perícias: Os diabos das correntes recebem +8 de bônus racial nos testes de Ofícios que envolvam trabalhos em metal.

DIABO FARPADO (HAMATULA)

Extra-Planar (Médio — Baatezu, Mal, Planar, Leal)
Dados de Vida: 12d8+72 (126 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 29 (+6 Des, +13 natural), toque 16, surpresa 23
Ataque Base/Agarrar: +12/+22
Ataque: Corpo a corpo: garra +18 (dano: 2d8+6 mais medo)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +18 (dano: 2d8+6 mais medo)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Medo, agarrar aprimorado, empalar 3d8+9, *invocar baatezu*
Qualidades Especiais: Defesa farpada, Redução de Dano 10/bem, visão no escuro 18 m, imunidade a fogo e veneno, resistência a ácido 10 e frio 10, ver na escuridão, Resistência à Magia 23, habilidades similares a magia, telepatia 30 m
Testes de Resistência: Fort +14, Ref +14, Von +12
Habilidades: For 23, Des 23, Con 23, Int 12, Sab 14, Car 18
Perícias: Concentração +21, Conhecimento (qualquer um) +16, Diplomacia +6, Esconder-se +21, Furtividade +21, Intimidar +19, Observar +19, Ouvir +19, Procurar +16, Sentir Motivação +17, Sobrevivência +2 (+4 seguindo rastros)
Talentos: Agarrar Aprimorado, Ataque Poderoso, Prontidão, Trespassar, Vontade de Ferro
Ambiente: Nove Infernos de Baator
Organização: Solitário, par, equipe (3–5) ou esquadrão (6–10)
Nível de Desafio: 11
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: 13–24 DV (Médio); 25–36 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Diabo das Correntes

Esta criatura parece um humanóide alto coberto com farpas afiadas, até a ponta de sua cauda comprida e musculosa. Seus olhos correm para todos os lados, fazendo com que ela pareça agitada ou nervosa.

Os diabos farpados, também chamados de hamatula, prestam serviço como guardiões dos fossos e seguranças pessoais dos habitantes mais poderosos dos Nove Infernos.

Um diabo farpado tem cerca de 2,10 m de altura e pesa em torno de 150 kg.

Combate

Os diabos farpados lutam avidamente com suas garras, sempre tentando empalar seus oponentes. Eles conjuram *imobilizar pessoa* para aprisionar os inimigos que evitam seus ataques.

As armas naturais dos diabos farpados, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Medo (Sob): Qualquer criatura atingida por um diabo farpado deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 20) ou será afetada pelos efeitos da magia *medo* (Nível de Conjurador: 9º). Não importa o resultado do teste de resistência, uma criatura não poderá ser afetada novamente pelo mesmo hamatula durante 24 horas. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Empalar (Ext): Um diabo farpado inflige 3d8+9 pontos de dano perfurante a um adversário imobilizado caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar esta habilidade, o diabo farpado precisa atingir um oponente com sua garra. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá empalar a vítima contra seu corpo.

***Invocar Baatezu* (SM):** Uma vez por dia, um diabo farpado pode tentar invocar 1d6 diabos barbados ou outro diabo farpado, com 35% de chance de obter sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 4º nível.

Defesa Farpada (Sob): Qualquer criatura que atingir um diabo farpado com armas brancas ou naturais sofre 1d8+6 pontos de dano perfurante e cortante devido às suas farpas. Observe que armas com alcance excepcional, como lanças longas, não geram este risco para seus usuários.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *imagem maior* (CD 17), *imobilizar pessoa* (CD 16), *raio ardente* (apenas 2 raios), *teletransporte maior* (pessoal, mais 25 kg de equipamento); 1/dia — *cólera da ordem* (CD 18), *nuvem profana* (CD 18). Nível de Conjurador: 12º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

DIABO DO GELO (GELUGON)

Extra-Planar (Grande — Baatezu, Mal, Planar, Leal)
Dados de Vida: 14d8+84 (147 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 32 (–1 tamanho, +5 Des, +18 natural), toque 14, surpresa 27
Ataque Base/Agarrar: +14/+24
Ataque: Corpo a corpo: lança +20 (dano: 2d6+9; dec. ×3 mais lentidão) ou garra +19 (dano: 1d10+6)
Ataque Total: Corpo a corpo: lança +20/+15/+10 (dano: 2d6+9; dec. ×3 mais lentidão), mordida +14 (dano: 2d6+3) e cauda +14 (dano: 3d6+3 mais lentidão); ou 2 garras +19 (dano: 1d10+6), mordida +14 (dano: 2d6+3) e cauda +14 (dano: 3d6+3 mais lentidão)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Aura de medo, lentidão, habilidades similares a magia, *invocar baatezu*
Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/bem, visão no escuro 18 m, imunidade a fogo e veneno, resistência a ácido 10 e frio 10, regeneração 5, ver na escuridão, Resistência à Magia 25, telepatia 30 m

Testes de Resistência: Fort +15, Ref +14, Von +15
Habilidades: For 23, Des 21, Con 23, Int 22, Sab 22, Car 20
Perícias: Blefar +22, Concentração +23, Conhecimento (três quaisquer) +23, Diplomacia +9, Disfarces +5 (+7 atuando), Escalar +23, Furtividade +22, Identificar Magia +23, Intimidar +24, Observar +25, Ouvir +25, Procurar +23, Saltar +27, Sentir Motivação +23, Sobrevivência +6 (+8 seguindo rastros)
Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (lança), Prontidão, Reflexos de Combate, Trespassar
Ambiente: Nove Infernos de Baator
Organização: Solitário, equipe (2–4), esquadrão (6–10) ou trupe (1–2 diabos do gelo, 7–12 diabos barbados e 1–4 diabos dos ossos)
Nível de Desafio: 13
Tesouro: Padrão de moedas; dobro de bens; padrão de itens
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: 15–28 DV (Grande); 29–42 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura assemelha-se a um inseto grande e bípede. Ela possui garras nas mãos e nos pés, mandíbulas poderosas, e uma cauda comprida e grossa coberta de espinhos pontiagudos.

Os diabos do gelo, também chamados de gelugon, são empregados quase exclusivamente como comandantes de tropas. Quando são encontrados sem seus soldados e lacaios, eles exibem uma brutalidade selvagem.

Um diabo do gelo tem cerca de 3,60 m de altura e pesa em torno de 350 kg.

Combate

Os diabos do gelo preferem lutar apenas quando o confronto serve à sua causa, mas nunca hesitam em atacar quando julgam que um combate é necessário — ou que a vitória é certa.

As armas naturais dos diabos do gelo, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Aura de Medo (Sob): Os diabos do gelo podem irradiar uma aura de medo com 3 m de raio como uma ação livre. Qualquer criatura na área deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 22) ou será afetada pela magia *medo* (Nível de Conjurador: 13º). Uma criatura que obtenha sucesso no teste de resistência não poderá ser afetada novamente pelo mesmo gelugon durante 24 horas. Os demais baatezu são imunes a este efeito. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Lentidão (Sob): O golpe da cauda ou da lança do diabo do gelo induz um frio atordoante. O oponente deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 23) ou será afetado pela magia *lentidão* durante 1d6 rodadas. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *aura profana* (CD 23), *cone glacial* (CD 20), *imagem persistente* (CD 20), *muralha de gelo* (CD 19), *teletransporte maior* (pessoal, mais 25 kg de equipamento), *tempestade glacial* (CD 19), *vôo*. Nível de Conjurador: 13º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

***Invocar Baatezu* (SM):** Uma vez por dia, um diabo do gelo pode tentar invocar 2d10 lêmures, 1d6 diabos barbados ou 2d4 diabos dos ossos com 50% de chance de obter sucesso, ou outro gelugon com 20% de chance de obter sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 4º nível.

Regeneração (Ext): Os diabos do gelo sofrem dano normal das armas de tendência boa (sagradas) e das magias ou efeitos com o descritor [Bem].

DIABO DOS OSSOS (OSYLUTH)

Extra-Planar (Grande — Baatezu, Mal, Planar, Leal)
Dados de Vida: 10d8+50 (95 PV)
Iniciativa: +9
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 25 (–1 tamanho, +5 Des, +11 natural), toque 14, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar: +10/+19
Ataque: Corpo a corpo: mordida +14 (dano: 1d8+5)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +14 (dano: 1d8+5), 2 garras +12 (dano: 1d4+2) e ferrão +12 (dano: 3d4+2 mais veneno)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, aura de medo, veneno, *invocar baatezu*
Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/bem, visão no escuro 18 m, imunidade a fogo e veneno, resistência a ácido 10 e frio 10, ver na escuridão, Resistência à Magia 21, telepatia 30 m
Testes de Resistência: Fort +12, Ref +12, Von +11
Habilidades: For 21, Des 21, Con 21, Int 14, Sab 14, Car 14
Perícias: Blefar +15, Concentração +18, Conhecimento (qualquer um) +15, Diplomacia +6, Disfarces +2 (+4 atuando), Esconder-se +14, Furtividade +18, Intimidar +17, Observar +17, Ouvir +17, Procurar +15, Sentir Motivação +15, Sobrevivência +2 (+4 seguindo rastros)
Talentos: Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Vontade de Ferro
Ambiente: Nove Infernos de Baator
Organização: Solitário, equipe (2–4) ou esquadrão (6–10)
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: 11–20 DV (Grande); 21–30 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura alta tem uma aparência esquelética e miserável, quase um resquício de uma forma humanóide, com a pele ressequida e repuxada a ponto de destacar e enfatizar cada osso. Sua cabeça é aterrorizante, similar a uma caveira. Sua cauda lembra o ferrão de um escorpião, e um odor nauseabundo de morte permeia o ar ao seu redor.

Os diabos dos ossos, também chamados de osyluth, normalmente desempenham o papel de policiais e informantes dos Nove Infernos, monitorando as atividades dos outros diabos e fornecendo relatórios de seu desempenho.

Os diabos dos ossos têm cerca de 2,70 m de altura e pesam em torno de 250 kg.

Combate

Os diabos dos ossos odeiam todas as outras criaturas e atacam sem piedade. Eles conjuram *muralhas de gelo* sem hesitar para manter os inimigos separados.

As armas naturais dos diabos dos ossos, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Aura de Medo (Sob): Os diabos dos ossos podem irradiar uma aura de medo com 1,5 m de raio como uma ação livre. Qualquer criatura na área deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 17) ou será afetada pela magia *medo* (Nível de Conjurador: 7º). Uma criatura que obtenha sucesso no teste de resistência não poderá ser afetada novamente pelo mesmo osyluth durante 24 horas. Os demais baatezu são imunes à aura. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 20); dano inicial: 1d6 pontos de dano temporário de Força; dano secundário: 2d6 pontos de dano temporário de Força. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *âncora dimensional*, *imagem maior* (CD 15), *invisibilidade* (pessoal), *muralha de gelo*, *teletransporte maior* (pessoal, mais 25 kg de equipamento), *vôo*. Nível de Conjurador: 12º. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

***Invocar Baatezu* (SM):** Uma vez por dia, um diabo dos ossos pode tentar invocar 2d10 lêmures, com 50% de chance de obter sucesso, ou outro osyluth com 35% de chance de obter sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 4º nível.

DIABRETE

Extra-Planar (Miúdo — Mal, Planar, Leal)
Dados de Vida: 3d8 (13 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), vôo 15 m (perfeito)

Classe de Armadura: 20 (+2 tamanho, +3 Des, +5 natural), toque 15, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +3/–5
Ataque: Corpo a corpo: ferrão +8 (dano: 1d4 mais veneno)
Ataque Total: Corpo a corpo: ferrão +8 (dano: 1d4 mais veneno)
Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m
Ataques Especiais: Veneno, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais: Alterar forma, Redução de Dano 5/bem ou prata, visão no escuro 18 m, cura acelerada 2, imunidade a veneno, resistência a fogo 5
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +4
Habilidades: For 10, Des 17, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 14
Perícias: Conhecimento (qualquer um) +6, Diplomacia +8, Esconder-se +17, Furtividade +9, Identificar Magia +6, Observar +7, Ouvir +7, Procurar +6, Sobrevivência +1 (+3 seguindo rastros)
Talentos: Acuidade com Arma, Esquiva
Ambiente: Nove Infernos de Baator
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: 4–6 DV (Miúdo)
Ajuste de Nível: — (Familiar Aprimorado)

Um pequeno humanóide, com asas coriáceas de morcego, cauda farpada e chifres pontiagudos e retorcidos paira à altura dos olhos, surgindo do nada.

Gato Infernal

Os diabretes são criaturas insidiosas. Muitas vezes são encontrados a serviço de conjuradores Leais e Maus como conselheiros e espiões.

Em sua forma natural, um diabrete tem cerca de 60 cm de altura e pesa em torno de 4 kg.

Combate

Os diabretes são covardes, mas não o suficiente para ignorar a chance de um ataque surpresa, usando suas habilidades *invisibilidade* e alterar forma. Em sua forma natural, um diabrete ataca com o ferrão da sua cauda. Ele recuará, voando rapidamente para além do alcance, se o inimigo desferir um contra-ataque eficaz.

As armas naturais dos diabretes, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial: 1d4 pontos de dano temporário de Destreza; dano secundário: 2d4 pontos de dano temporário de Destreza. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +2 de bônus racial.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — detectar o bem, detectar magia, invisibilidade (pessoal); 1/dia — sugestão (CD 15). Nível de Conjurador: 6º. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Uma vez por semana, um diabrete pode conjurar *comunhão* para fazer seis perguntas. Em todos os demais aspectos, esta habilidade funciona como a magia homônima (Nível de Conjurador: 12º).

Alterar Forma (Sob): Um diabrete pode assumir outras formas, sem limite diário, usando uma ação padrão. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose* conjurada sobre a própria criatura (Nível de Conjurador: 12º), mas o diabrete não recupera pontos de vida ao assumir a nova forma e qualquer indivíduo só consegue alternar entre uma ou duas formas de tamanho Médio ou inferior. Algumas formas comuns incluem aranhas monstruosas, corvos, ratos e javalis.

ERINYES

Extra-Planar (Médio — Baatezu, Mal, Planar, Leal)
Dados de Vida: 9d8+45 (85 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 15 m (bom)
Classe de Armadura: 23 (+5 Des, +8 natural), toque 15, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +9/+14
Ataque: Corpo a corpo: espada longa +14 (dano: 1d8+5; dec. 19–20); ou à distância: *arco longo composto flamejante +1* (bônus de For +5) +15 (dano: 1d8+6; dec. x3 mais 1d6 de fogo) ou corda +14 (enredar)
Ataque Total: Corpo a corpo: espada longa +14/+9 (dano: 1d8+5; dec. 19–20); ou à distância: *arco longo composto flamejante +1* (bônus de For +5) +15/+10 (dano: 1d8+6; dec. x3 mais 1d6 de fogo) ou corda +14 (dano: enredar)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Enredar, habilidades similares a magia, *invocar baatezu*
Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/bem, visão no escuro 18 m, imunidade a fogo e veneno, resistência a ácido 10 e frio 10, ver na escuridão, Resistência à Magia 20, telepatia 30 m
Testes de Resistência: Fort +11, Ref +11, Von +10
Habilidades: For 21, Des 21, Con 21, Int 14, Sab 18, Car 20
Perícias: Arte da Fuga +17, Concentração +17, Conhecimento (dois quaisquer) +14, Diplomacia +7, Esconder-se +17, Furtividade +17, Observar +16, Ouvir +16, Procurar +14, Sentir Motivação +16, Sobrevivência +4 (+6 seguindo rastros), Usar Cordas +5 (+7 para amarrar)
Talentos: Esquiva[B], Mobilidade[B], Tiro Preciso, Tiro Certeiro, Tiro em Movimento, Tiro Rápido
Ambiente: Nove Infernos de Baator
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Padrão, mais corda e *arco longo composto flamejante +1* (bônus de For +5)
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: 10–18 DV (Médio)
Ajuste de Nível: +7

Uma mulher bela e feroz, de compleição escultural e pele impecável, está parada a alguns metros de distância. Ela possui grandes asas emplumadas e olhos vermelhos e brilhantes. Ela carrega uma espada longa e um arco vermelho brilhante amarrado às costas.

Os rumores do submundo afirmam que os primeiros erinyes foram anjos que caíram das alturas devido a alguma tentação ou crime. Atualmente, os céus dos Nove Infernos são repletos de seus descendentes. Os erinyes prestam serviço como batedores, serviçais e até mesmo concubinas para os diabos poderosos. Ao contrário das demais criaturas infernais, os erinyes são atraentes para os humanos, assemelhando-se a belíssimas mulheres ou homens. Eles não se importam em se aproveitar da semelhança com os celestiais que as lendas afirmam que já foram outrora.

Um erinyes tem cerca de 1,80 m de altura e pesa em torno de 75 kg.

Os erinyes falam os idiomas Infernal, Celestial e Dracônico.

Combate

Os erinyes preferem se engajar no combate à distância. Eles usam *enfeitiçar monstro* para distrair ou confundir seus oponentes e em seguida disparam saraivadas de flechas das alturas.

As armas naturais dos erinyes, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Enredar (Ext): Cada erinyes carrega uma corda robusta de 15 m de comprimento, capaz de enredar adversários de qualquer tamanho, similar à magia *animar cordas* (Nível de Conjurador: 16º). O erinyes pode arremessar a corda a 9 m, sem penalidade de distância. Normalmente, o erinyes enreda o adversário, levanto-o no ar, e o derruba de uma grande altura.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *enfeitiçar monstro* (CD 19), *imagem menor* (CD 17), *nuvem profana* (CD 19), *teletransporte maior* (pessoal, mais 25 kg de equipamento). Nível de Conjurador: 8º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

***Invocar Baatezu* (SM):** Uma vez por dia, um erinyes pode tentar invocar 2d10 lêmures ou 1d4 diabos barbados com 50% de chance de obter sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 3º nível.

Visão da Verdade (Sob): Os erinyes possuem *visão da verdade* continuamente ativa, com efeitos similares à magia homônima (Nível de Conjurador: 14º).

GATO INFERNAL (BEZEKIRA)

Extra-Planar (Grande — Mal, Planar, Leal)
Dados de Vida: 8d8+24 (60 PV)
Iniciativa: +9
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 21 (–1 tamanho, +5 Des, +7 natural), toque 14, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +8/+18
Ataque: Corpo a corpo: garra +13 (dano: 1d8+6)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +13 (dano: 1d8+6) e mordida +8 (dano: 2d8+3)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, bote, rasgar 1d8+3
Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/bem, visão no escuro 18 m, invisibilidade sob a luz, resistência a fogo 10, faro, Resistência à Magia 19, telepatia 30 m
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +11, Von +8
Habilidades: For 23, Des 21, Con 17, Int 10, Sab 14, Car 10
Perícias: Equilíbrio +16, Escalar +17, Esconder-se +13, Furtividade +20, Natação +17, Observar +13, Ouvir +17, Saltar +21
Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Rastrear
Ambiente: Nove Infernos de Baator
Organização: Solitário, par ou bando (6–10)
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: 9–10 DV (Grande); 11–24 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Silenciosamente, denotando graça e poder, uma criatura emerge da trilha à frente. Ela tem a forma de um enorme leão, mas consiste de luz ofuscante e faíscas ígneas, como se seu corpo fosse composto de energia, e não de carne e ossos.

Esses ferozes diabos felinos, também chamados de bezekira, deslocam-se quase totalmente em silêncio, sempre à procura de uma oportunidade de propagar o mal. Eles gostam de preparar emboscadas e sobrepujar seus inimigos em astúcia. Embora seu aspecto sugira que sejam incorpóreos, eles têm corpos físicos e podem ser feridos por ataques corpóreos.

Os gatos infernais usam sua telepatia natural para se comunicar entre si e com as criaturas que encontram. Eles medem em torno de 2,70 m de comprimento e pesam cerca de 450 kg.

Combate

Um gato infernal é eficaz em combate devido às suas garras terríveis e suas presas afiadas. Ele prefere saltar sobre o adversário, exatamente como os leões.

As armas naturais dos gatos infernais, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o gato infernal precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ela prende a vítima e poderá usar seu ataque de rasgar.

Bote (Ext): Se um gato infernal usar a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada, incluindo seus dois ataques de Rasgar.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +13, dano: 1d8+3.

Invisibilidade Sob a Luz (Ext): Um gato infernal ficará invisível em qualquer área suficientemente iluminada para um humano enxergar. Em áreas escuras, ele parece uma silhueta de luz fraca, visível a até 9 m de distância (18 m se o observador tiver Visão na Penumbra). A escuridão mágica inibe o brilho e camufla a silhueta.

Perícias: Os gatos infernais recebem +4 de bônus racial nos testes de Ouvir e Furtividade.

LÊMURE

Extra-Planar (Médio — Baatezu, Mal, Planar, Leal)
Dados de Vida: 2d8 (9 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 14 (+4 natural), toque 10, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +2/+2
Ataque: Corpo a corpo: garra +2 (dano: 1d4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +2 (dano: 1d4)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/bem ou prata, visão no escuro 18 m, imunidade a fogo e veneno, estúpido, resistência a ácido 10 e frio 10, ver na escuridão
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +3, Von +3
Habilidades: For 10, Des 10, Con 10, Int -, Sab 11, Car 5
Ambiente: Nove Infernos de Baator
Organização: Solitário, par, gangue (3–5), enxame (6–15) ou turba (10–40)
Nível de Desafio: 1
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: 3–6 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

A criatura avança como uma bolha de carne derretida escorrendo pelo chão. Ela possui cabeça e torso com forma humana, mas seu corpo é uma massa amorfa da cintura para baixo. Seu rosto exibe uma expressão permanente de angústia.

Os lêmures são criaturas patéticas, empregadas principalmente como escravos e recrutas para as tropas dos baatezu mais poderosos.

Um lêmure tem cerca de 1,5 m de altura e pesa em torno de 50 kg.

Os lêmures são estúpidos e incapazes de se comunicar, mas são sensíveis às mensagens telepáticas de outros diabos e normalmente obedecem a seus comandos mentais.

Combate

Os lêmures têm sede de vingança contra o universo que os fez dessa forma. Eles se aglomeram sobre qualquer coisa que encontrem e tentam rasgá-la em pedaços. Somente um comando telepático de outro diabo ou sua completa destruição fará a turba parar.

As armas naturais dos lêmures, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Estúpido (Ext): Imune a efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas, padrões e efeitos de moral).

LORDE DAS PROFUNDEZAS

Extra-Planar (Grande — Baatezu, Mal, Planar, Leal)
Dados de Vida: 18d8+144 (225 PV)
Iniciativa: +12

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), vôo 18 m (médio)
Classe de Armadura: 40 (–1 tamanho, +8 Des, +23 natural), toque 17, surpresa 32
Ataque Base/Agarrar: +18/+35
Ataque: Corpo a corpo: garra +30 (dano: 2d8+13)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +30 (dano: 2d8+13), 2 asas +28 (dano: 2d6+6), mordida +28 (dano: 4d6+6 mais veneno e doença) e cauda +28 (dano: 2d8+6)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Constrição 2d8+26, aura de medo, agarrar aprimorado, habilidades similares a magia, *invocar baatezu*
Qualidades Especiais: Redução de Dano 15/bem e prata, visão no escuro 18 m, imunidade a fogo e veneno, resistência a ácido 10 e frio 10, regeneração 5, ver na escuridão, Resistência à Magia 32, telepatia 30 m
Testes de Resistência: Fort +19, Ref +19, Von +21
Habilidades: For 37, Des 27, Con 27, Int 26, Sab 26, Car 26
Perícias: +10 seguindo rastros), Acrobacia +31, Blefar +29, Concentração +29, Conhecimento (arcano) +29, Conhecimento (natureza) +10, Conhecimento (planos) +29, Conhecimento (religião) +29, Diplomacia +10, Disfarces +29 (+31 atuando), Equilíbrio +10, Escalar +34, Esconder-se +25, Identificar Magia +31, Intimidar +31, Observar +29, Ouvir +29, Procurar +29, Saltar +40, Sobrevivência +8 (+10 em outros planos
Talentos: Acelerar Habilidade Similar a Magia (*bola de fogo*), Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Trespassar, Trespassar Maior, Vontade de Ferro
Ambiente: Nove Infernos de Baator
Organização: Solitário, par, time (3–4) ou tropa (1–2 lordes das profundezas, 2–5 diabos de chifres e 2–5 diabos barbados)
Nível de Desafio: 20
Tesouro: Padrão de moedas; dobro de bens; padrão de itens
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: 19–36 DV (Grande); 37–54 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Diabo dos Osssos

Envolto em chamas e com a altura de dois humanos, este monstro imponente estende suas asas de morcego e estala sua cauda como um chicote. Grandes escamas revestem o seu corpo como uma armadura. Ele sorri, revelando presas enormes que gotejam um veneno corrosivo.

Lorde das Profundezas

Os lordes das profundezas são os senhores incontestáveis dos baatezu, mestres que aterrorizam igualmente os mortais e os diabos.

Um lorde das profundezas normalmente mantém suas asas fechadas em torno de si, como um manto grotesco, e parece envolto em chamas.

Um lorde das profundezas tem 3,60 m de altura e pesa 400 kg.

Combate

Os lordes das profundezas são guerreiros astutos e cheios de recursos — eles conjuram *invisibilidade* para adquirir a primeira vantagem e mordem os inimigos capazes de vê-los. Eles não hesitam em cobrir uma área com *bolas de fogo*, e podem invocar a cólera de um inferno inteiro com *chuva de meteoros*.

As armas naturais dos lordes das profundezas, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras e profanas para ignorar a Redução de Dano.

Constrição (Ext): Um lorde das profundezas inflige 2d4+10 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar.

Doença (Sob): Uma criatura atingida pela mordida de um lorde das profundezas deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 27) ou será infectada pela terrível doença chamada 'calafrios diabólicos' (período de incubação: 1d4 dias; dano: 1d4 pontos de dano temporário de Força). A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Aura de Medo (Sob): Os lordes das profundezas podem irradiar uma aura de medo com 6 m de raio como uma ação livre. Qualquer criatura na área deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 17) ou será afetada pela magia *medo* (Nível de Conjurador: 18º). Uma criatura que obtenha sucesso no teste de resistência não poderá ser afetada novamente pelo mesmo lorde das profundezas durante 24 horas. Os demais baatezu são imunes à aura. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o lorde das profundezas precisa atingir um oponente com sua cauda. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ela prende a vítima e poderá usar a constrição.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordidá; teste de resistência de Fortitude (CD 27); dano inicial: 1d6 pontos de dano temporário de Constituição; dano secundário: morte. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *aura profana* (CD 26), *blasfêmia* (CD 25), *bola de fogo* (CD 21), *círculo mágico contra o bem*, *criar mortos-vivos*, *dissipar magia maior*, *imagem persistente* (CD 23), *imobilizar monstro em massa* (CD 27), *invisibilidade*, *palavra de poder, atordoar*, *teletransporte maior* (pessoal, mais 25 kg de equipamento); 1/dia — *chuva de meteoros* (CD 27). Nível de Conjurador: 18º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Uma vez por ano, um lorde das profundezas pode conjurar um *desejo*, idêntico à magia homônima (Nível de Conjurador: 20º).

***Invocar Baatezu* (SM):** Duas vezes por dia, um lorde das profundezas pode invocar automaticamente 2 lêmures, 2 diabos dos ossos ou 2 diabos barbados, ou ainda um erinyes, um diabo de chifres ou um diabo do gelo. Esta habilidade equivale a uma magia de 8º nível.

Regeneração (Ext): Os lordes das profundezas sofrem dano normal de armas de prata de tendência boa (sagradas) e das magias ou efeitos com o descritor [Bem].

Táticas por Rodada

O lorde das profundezas normalmente inicia o confronto usando suas habilidades similares a magia, tentando neutralizar os adversários mais perigosos antes de ingressar no combate corporal.

Antes do Combate: Aura profana; ativar a aura de medo, *invocar baatezu*.

1ª Rodada: *Bola de fogo* acelerada e *imobilizar monstro em massa* se estiver enfrentando três ou mais oponentes visíveis e ativos; caso contrário, *pala-*

vra de poder, atordoar contra um oponente que não esteja vestindo armadura (de preferência um conjurador).

2ª Rodada: Chuva de meteoros contra a maior quantidade de inimigos possível, aproximar-se do inimigo mais ferido.

3ª Rodada: Ataque completo contra o inimigo ferido.

4ª Rodada: Continuar atacando o inimigo ferido ou *palavra de poder, atordoar* contra um conjurador audacioso.

5ª Rodada: Repetir o processo desde a 1ª rodada ou *teletransporte maior* para um lugar seguro se estiver correndo perigo.

DIGESTOR

Besta Mágica (Média)
Dados de Vida: 8d10+24 (68 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 18 m (12 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (+2 Des, +5 natural), toque 12, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +8/+11
Ataque: Corpo a corpo: garra +11 (dano: 1d8+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +11 (dano: 1d8+4)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Borrifar ácido
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade a ácido, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +10, Von +3
Habilidades: For 17, Des 15, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 10
Perícias: Esconder-se +9, Ouvir +6, Saltar +21, Observar +6
Talentos: Prontidão, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos
Ambiente: Florestas quentes
Organização: Solitário ou matilha (3–6)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 9–12 DV (Médio); 13–24 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura se apóia em duas patas traseiras poderosas. Ela não possui outros membros, exceto uma cauda longa. Sua pele é acinzentada e irregular, com listras. A cabeça estreita é equipada com ventosas e um orifício tubular na testa.

Os predadores ágeis conhecidos como digestores são capazes de borrifar um ácido tão poderoso que reduziria um humano a uma poça de líquido em segundos. Os digestores podem estar à espreita em praticamente qualquer lugar onde existam presas, desde os desertos áridos até as florestas abafadas.

Um digestor tem cerca de 1,50 de altura e 2,10 m de comprimento do focinho à cauda. Ele pesa 175 kg.

Combate

Um digestor é uma máquina de caçar e comer. Quando não está faminto (o que é muitíssimo raro), ele é discreto e evita a maioria das demais criaturas. Quando está caçando, ele procura um alvo em potencial, investe contra ele e dispara um jato de ácido. Se o ataque inicial for insuficiente para matar a presa, o digestor atacará com suas patas traseiras até que seja capaz de borrifar ácido novamente.

Borrifar Ácido (Ext): Um digestor pode borrifar ácido em um cone de 6 m de comprimento; o ataque inflige 4d8 pontos de dano a qualquer criatura nesta área. Depois de ativar esta habilidade, a besta não poderá fazê-lo novamente durante 1d4 rodadas. A criatura também consegue produzir um jato concentrado de ácido, que causa 8d8 pontos de dano contra um único alvo a 1,5 m de distância. Em ambos os casos, um sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 17) reduz o dano à metade. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: A coloração do digestor lhe concede +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se. Ele também recebe +4 de bônus racial nos testes de Saltar.

DILACERADOR CINZENTO

Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida: 10d10+70 (125 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 19 (–1 tamanho, +10 natural), toque 9, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar: +10/+20
Ataque: Corpo a corpo: mordida +15 (dano: 2d6+6)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +15 (dano: 2d6+6), 2 garras +10 (dano: 1d6+3)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, Dilacerar (dano: 2d6+9)
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, Faro
Testes de Resistência: Fort +14, Ref +7, Von +4
Habilidades: For 23, Des 10, Con 24, Int 3, Sab 12, Car 8
Perícias: Esconder-se +2, Observar +10, Sobrevivência +3
Talentos: Trespassar, Ataque Poderoso, Atropelar Aprimorado, Rastrear
Ambiente: Pântanos temperados
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 11–15 DV (Grande); 16–30 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +5 (parceiro)

Esse bípede desajeitado tem a massa de um gigante. Ele tem um corpo cinza de estrutura inclinada, sem pêlos e de ombros largos. Seus braços são longos e musculosos e suas mãos com garras se arrastam no solo enquanto caminha. Sua testa inclinada ostenta seis pequenos olhos amarelados. Sua boca é larga e de aparência poderosa, cheia de dentes negros.

Digestor

Seres bestiais e selvagens, os dilaceradores cinzentos são predadores mortíferos, encontrados nas áreas remotas e selvagens.

Dizem que essas bestas são compostas apenas de musculatura robusta e ossos, fornecendo-lhes a força e a resistência de um gigante. Um dilacerador cinzento atinge 3 m de altura, apesar de sua postura inclinada, e 1,20 m de largura. Ele pesa cerca de 2 toneladas.

Muitos rangers já relataram ter visto dilaceradores arrancar árvores de 90 cm de diâmetro com suas mandíbulas e transformá-la em lascas em poucos minutos.

Os dilaceradores cinzentos nunca foram encontrados em grupos. Cada uma dessas criaturas assexuadas produz um rebento e o carrega numa bolsa marsupial durante um certo tempo; depois, o jovem dilacerador precisa se sustentar sozinho.

A única qualidade do dilacerador cinzento é a sua propensão a se unir, proteger e cuidar de uma criatura (ou grupos de criaturas) nativa do seu ambiente. Esse comportamento estranho aparentemente é contrário à sua natureza selvagem — mesmo assim, dilaceradores já foram encontrados ao lado de lobos, leões, cavalos, panteras deslocadoras, ursos-coruja, unicórnios, hipogrifos e até mesmo humanóides. Mesmo que não seja aceito, o dilacerador sempre tentará se manter por perto, vigiando as criaturas adotadas e trazendo-lhes uma oferenda de carne todos os dias. Ele nunca machucará voluntariamente seus protegidos e recuará se estes o atacarem. Entretanto, muitas criaturas rapidamente começam a apreciar a ajuda de um aliado tão poderoso, aceitam-na e até mesmo confiam no dilacerador cinzento.

Dilacerador Cinzento

Combate

Um dilacerador cinzento só ataca para matar, seja para abater uma presa, proteger-se ou proteger suas criaturas adotadas. Quando estiver caçando, algumas vezes tentará se esconder e aguardar a aproximação da presa.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o dilacerador precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Dilacerar (Ext): Um dilacerador cinzento que obtenha sucesso em um teste resistido de Agarrar depois de atingir um oponente com sua mordida prenderá a vítima e rasgará sua carne. Este ataque causa 2d6+9 pontos de dano automaticamente.

Perícias: Os dilaceradores cinzentos recebem +4 de bônus racial em testes de Observar, devido aos seus seis olhos.

DINOSSAURO

Os dinossauros, ou lagartos terríveis, são bestas antigas que podem ter algum parentesco com os dragões.

Dentre as semelhanças que os dinossauros predadores compartilham com muitos dragões estão: dentes afiados, temperamento selvagem, um senso de território bem desenvolvido e uma implacável capacidade para caçar. Os dinossauros herbívoros normalmente não são agressivos, a menos que sejam feridos ou estejam defendendo seus filhotes, mas podem atacar se estiverem assustados ou forem perturbados.

Os dinossauros têm diferentes tamanhos e formas. As espécies maiores têm coloração parda, enquanto os dinossauros menores exibem uma grande variedade de cores e listras. O couro da maioria dos dinossauros é áspero e nodoso.

Com freqüência, os dinossauros vivem em áreas rústicas ou isoladas, que os humanóides raramente visitam: vales montanhosos remotos, platôs inacessíveis, ilhas tropicais e pântanos profundos.

Combate

Os dinossauros tiram máximo proveito de seu tamanho e velocidade. Os carnívoros mais ágeis se mantêm à espreita, escondidos e camuflados até que sua presa se aproxime do alcance de sua investida. Os grandes herbívoros freqüentemente pisoteiam e atropelam seus oponentes.

DINONICO

Animal (Grande)
Dados de Vida: 4d8+16 (34 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 18 m (12 quadrados)
Classe de Armadura: 16 (–1 tamanho, +2 Des, +5 natural), toque 11, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +3/+11
Ataque: Corpo a corpo: garras traseiras +6 (dano: 2d6+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: garras traseiras +6 (dano: 2d6+4), 2 garras +1 (dano: 1d3+2) e mordida +1 (dano: 2d4+2)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Bote
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +6, Von +2
Habilidades: For 19, Des 15, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 10
Perícias: Esconder-se +8, Saltar +26, Ouvir +10, Observar +10, Sobrevivência +10
Talentos: Corrida, Rastrear
Ambiente: Florestas quentes
Organização: Solitário, par ou matilha (3–6)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 5–8 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura bípede e esguia, de pernas longas, possui garras aterradoras em suas patas inferiores e uma pele com cores brilhantes que lembram um pássaro tropical. Ela tem aproximadamente a altura de um humano e sua cauda esticada a torna duas vezes mais comprida.

Este carnívoro veloz muitas vezes é chamado de velociraptor, apesar do nome pertencer a outra criatura, bem menor.

O dinonico é verde-brilhante nas costas e no dorso, e mais claro na barriga. O corpo tem listras ou manchas mais escuras. Sua cauda se estende para trás, sustentada por uma intricada estrutura de apoios ósseos, o que permite que todo o peso do animal seja sustentado nas patas traseiras. Seu peso atinge 300 kg.

Combate

Um dinonico utiliza uma terrível combinação de velocidade, braços preênseis, grandes dentes e patas com garras afiadas. Ele caça correndo na direção da presa, saltando sobre ela e rasgando-a com suas garras traseiras, enquanto morde e desfere patadas. As duas garras traseiras são consideradas um único ataque.

Os dinonicos possuem cérebros relativamente grandes para um dinossauro e suas matilhas utilizam táticas astuciosas.

Bote (Ext): Se um dinonico usar a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada.

Perícias: Um dinonico recebe +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Saltar, Ouvir, Observar e Sobrevivência.

ELASMOSSAURO

Animal (Enorme)
Dados de Vida: 10d8+66 (111 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), natação 15 m
Classe de Armadura: 13 (–2 tamanho, +2 Des, +3 natural), toque 10, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar: +7/+23
Ataque: Corpo a corpo: mordida +13 (dano: 2d8+12)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +13 (dano: 2d8+12)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +15, Ref +9, Von +4
Habilidades: For 26, Des 14, Con 22, Int 2, Sab 13, Car 9
Perícias: Esconder-se –4*, Ouvir +4, Observar +9, Natação +16
Talentos: Esquiva, Fortitude Maior, Vitalidade (2)
Ambiente: Aquático quente
Organização: Solitário, par ou manada (5–8)
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 11–20 DV (Enorme); 21–30 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Esta fera tem um enorme corpo ovalado, com nadadeiras no lugar das patas, uma cauda serpenteante e pescoço muito longo, equivalente a metade do seu comprimento total.

Embora passe a maior parte do tempo na água, um elasmossauro só consegue respirar ar. Seu comprimento total é de aproximadamente 9 m, incluindo a cauda, que tem metade do comprimento do tronco. Seu peso atinge 2.500 kg. Os observadores que só enxerguem sua cabeça ou pescoço podem confundi-lo facilmente com uma cobra gigantesca.

Combate

Um elasmossauro é agressivo e ataca qualquer coisa que se mova. A criatura é forte, extremamente ágil, capaz de mudar de direção rapidamente e disparar contra sua presa. Quando está caçando, desloca-se com a cabeça fora da água, movendo-a eficientemente para abocanhar o alvo.

Periciais: *Um elasmossauro recebe +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando está dentro da água.

MEGARAPTOR

Animal (Enorme)
Dados de Vida: 8d8+43 (79 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 18 m (12 quadrados)
Classe de Armadura: 16 (–2 tamanho, +2 Des, +6 natural), toque 10, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +6/+19
Ataque: Corpo a corpo: garras traseiras +9 (dano: 2d8+5)
Ataque Total: Corpo a corpo: garras traseiras +9 (dano: 2d8+5), 2 garras +4 (dano: 1d4+2)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Bote
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +10, Ref +8, Von +4
Habilidades: For 21, Des 15, Con 21, Int 2, Sab 15, Car 10
Perícias: Esconder-se +5, Saltar +27, Ouvir +12, Observar +12, Sobrevivência +12
Talentos: Corrida, Vitalidade, Rastrear
Ambiente: Florestas quentes
Organização: Solitário, par ou matilha (3–6)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 9–16 DV (Enorme); 17–24 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura é uma versão maior do dinonico, com cerca de 3,6 m de altura e comprimento total de 7,2 m. Tem a mesma aparência, hábitos e habilidades da versão menor.

Bote (Ext): Se um megaraptor usar a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada.

Perícias: Um megaraptor recebe +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Saltar, Ouvir, Observar e Sobrevivência.

TIRANOSSAURO

Animal (Enorme)
Dados de Vida: 18d8+99 (180 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 14 (–2 tamanho, +1 Des, +5 natural), toque 9, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +13/+30
Ataque: Corpo a corpo: mordida +20 (dano: 3d6+13)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +20 (dano: 3d6+13)

Tiranossauro

Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, engolir
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +16, Ref +12, Von +8
Habilidades: For 28, Des 12, Con 21, Int 2, Sab 15, Car 10
Perícias: Esconder-se –2, Ouvir +14, Observar +14
Talentos: Prontidão, Arma Natural Aprimorada (mordida), Corrida, Vitalidade (3), Rastrear
Ambiente: Planícies quentes
Organização: Solitário ou par
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 19–36 DV (Enorme); 37–54 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Este predador gigantesco tem uma cabeça enorme e uma boca repleta de dentes do tamanho de adagas. Ele se apóia em duas pernas poderosas e possui membros dianteiros vestigiais.

Esta criatura voraz é o mais aterrador de todos os dinossauros carnívoros.

Apesar de seu tamanho descomunal e seu peso de 6 toneladas, o tiranossauro é um corredor veloz. Sua cabeça tem quase 2 m de largura, e seus dentes, entre 7,5 e 15 cm de comprimento. Ele mede um pouco mais de 9 m do focinho à ponta da cauda.

Um tiranossauro come praticamente qualquer coisa que possa abocanhar e gasta a maior parte do tempo procurando carcaças e espantando os carnívoros menores para roubar suas presas.

Combate

Um tiranossauro persegue e come quase tudo que consegue ver. Sua tática é bem simples — correr e morder.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o tiranossauro precisa atingir um oponente de uma categoria de tamanho inferior (no mínimo) com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ela prende a vítima e poderá tentar engoli-la na rodada subseqüente.

Engolir (Ext): Um tiranossauro pode engolir um inimigo aprisionado de duas categorias de tamanho inferior (ou menor) caso obtenha sucesso em um teste resistido de Agarrar.

Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 2d8+8 pontos de dano por esmagamento, mais 8 pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo do tiranossauro. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando armas leves cortantes ou perfurantes), causando 25 pontos de dano ao sistema digestivo do tiranossauro (CA 12). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura; qualquer outro oponente terá de abrir seu próprio caminho.

O estômago de um tiranossauro Enorme é capaz de comportar duas criaturas Médias, oito Pequenas, trinta e duas Miúdas ou 128 Mínimas ou menores.

Perícias: Um tiranossauro recebe +2 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

TRICERÁTOPS

Animal (Enorme)
Dados de Vida: 16d8+124 (196 PV)
Iniciativa: –1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 18 (–2 tamanho, –1 Des, +11 natural), toque 7, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +12/+30
Ataque: Corpo a corpo: chifre +20 (dano: 2d8+15)
Ataque Total: Corpo a corpo: chifre +20 (dano: 2d8+15)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Bote
Qualidades Especiais: Investida poderosa, atropelar 2d12+15
Testes de Resistência: Fort +19, Ref +9, Von +6
Habilidades: For 30, Des 9, Con 25, Int 1, Sab 12, Car 7
Perícias: Ouvir +13, Observar +12
Talentos: Fortitude Maior, Vitalidade (4)
Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Solitário, par ou manada (5–8)
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 17–32 DV (Enorme); 33–48 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Este animal volumoso tem uma grande placa óssea que protege a fronte de sua cabeça de 2 m de largura. Dela se projetam dois grandes chifres, enquanto um terceiro, menor, emerge da ponta do focinho.

Este herbívoro enorme é relativamente irritadiço e agressivo. Um tricerátops tem cerca de 7,5 m de comprimento e pesa em torno de 10 toneladas.

Combate

Estas criaturas normalmente investem e esmagam qualquer ser vivo Grande ou maior que invada seu território. O tricerátops utiliza seu ataque de atropelar contra oponentes menores.

Investida Poderosa (Ext): Quando o tricerátops executa uma investida, seus chifres infligem 4d8+20 pontos de dano.

Atropelar (Ext): Reflexos (CD 28) reduz à metade. A CD para o teste de resistência é baseada em Força.

DOPPELGANGER

Humanóide Monstruoso (Médio — Metamorfo)
Dados de Vida: 4d8+4 (22 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+1 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +4/+5
Ataque: Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d6+1)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d6+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Detectar pensamentos
Qualidades Especiais: Mudar Forma, imunidade a *sono* e feitiços
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +5, Von +6
Habilidades: For 12, Des 13, Con 12, Int 13, Sab 14, Car 13
Perícias: Blefar +10*, Diplomacia +3, Disfarces +9* (+11 atuando), Intimidar +3, Ouvir +6, Sentir Motivação +6, Observar +6
Talentos: Esquiva, Fortitude Maior
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, par ou gangue (3–6)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +4

Este humanóide esquálido possui membros compridos e desajeitados e uma cabeça

Doppelganger

volumosa com olhos grandes e esbugalhados. O restante do rosto não apresenta traços discerníveis.

Os doppelganger são seres estranhos, capazes de assumir a forma dos humanóides que encontram. Em sua forma natural, a criatura tem uma aparência mais ou menos humanóide, mas é delgada e frágil, com membros desajeitados e traços indistintos. Sua carne é pálida e desprovida de pêlos. Os olhos grandes e esbugalhados são amarelos e as pupilas são fendidas.

Mesmo em sua forma real, a aparência de um doppelganger é enganadora. Eles são criaturas robustas, com uma agilidade natural que contraria seu aspecto frágil.

Por causa de sua habilidade de assumir a forma de qualquer humanóide entre 1,2 e 2,4 m de altura, os doppelganger são espiões e assassinos por natureza. Eles conseguem passar furtivamente por sentinelas, entrar em locais protegidos e enganar até amantes e amigos íntimos. Eles são espertos e pacientes, dispostos a esperar por uma oportunidade em vez de desferir um ataque precipitado.

Esses metamorfos fazem um excelente uso de sua habilidade natural para preparar emboscadas, lançar iscas e se infiltrar nas sociedades humanóides. Embora não sejam sempre malignos, estão interessados somente em seu próprio bem-estar e consideram todos os demais seres como marionetes para serem manipulados e enganados.

Em sua forma natural, um doppelganger tem cerca de 1,65 m de altura e pesa em torno de 75 kg.

Combate

Quando está em sua forma natural, um doppelganger ataca com seus punhos poderosos. Na forma de um guerreiro ou outra pessoa armada, ele usará qualquer arma apropriada. Nesses casos, sua habilidade para detectar pensamentos lhe permite empregar as mesmas táticas e estratégias que a pessoa personificada usaria.

Detectar Pensamentos (Sob): Um doppelganger pode detectar pensamentos continuamente, com efeitos identicos à magia homônima (Nível de Conjurador: 18º; Vontade CD 13 anula). É possível ativar ou desativar essa habilidade como uma ação livre. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Mudar Forma (Sob): Um doppelganger é capaz de assumir a forma de qualquer humanóide Pequeno ou Médio. Em qualquer forma humanóide, o doppelganger perderá seus ataques naturais. A criatura é capaz de permanecer na forma escolhida por tempo indeterminado. A mudança não pode ser dissipada, mas o doppelganger reverte à forma natural quando morre. A magia *visão da verdade* ou uma habilidade similar revelam sua forma original.

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

Doppelganger como Personagens

Espiões supremos, os doppelganger infiltram o território inimigo, personificam líderes e sondam a mente dos adversários para descobrir seus pensamentos e planos.

Os personagens doppelganger possuem as seguintes características raciais.

— +2 de Força, +2 de Destreza, +2 de Constituição, +2 de Inteligência, +4 de Sabedoria, +2 de Carisma.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento base de um doppelganger é 9 m.

— Visão no escuro: Os doppelganger podem enxergar até 18 m na escuridão.

— Dado de Vida Racial: Um doppelganger começa com quatro níveis de humanóide monstruoso, que lhe fornecem 4d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +4 e bônus base para os testes de resistência de Fort +1, Ref +4 e Von +4.

— Perícias Raciais: Os níveis como humanóide monstruoso de um doppelganger lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 7 × (2 + modificador de Int). Suas perícias de classe são Blefar, Diplomacia, Disfarces, Intimidar, Ouvir, Sentir Motivação e Observar.

— Talentos Raciais: Os níveis como humanóide monstruoso de um doppelganger lhe concedem 2 talentos.

— +4 de bônus de armadura natural.

— +4 de bônus racial nos testes de Blefar e Disfarces. Quando utilizar a habilidade Mudar Forma, o doppelganger recebe +10 de bônus de circunstância adicional nos testes de Disfarces. Caso seja capaz de ler a mente de um inimigo, receberá ainda +4 de bônus de circunstância nos testes de Blefar e Disfarces.

— Ataques Especiais (veja acima): Detectar pensamentos.

— Qualidades Especiais (veja acima): Mudar Forma, imunidade a sono e feitiços.

— Idioma Automático: Comum. Idiomas Adicionais: Auran, Anão, Élfico, Gnomo, Halfling, Gigante, Terran.

— Classe Favorecida: Ladino.

— Ajuste de Nível: +4.

DRAGÃO VERDADEIRO

Os dragões verdadeiros são répteis alados de linhagens muito antigas. Eles são conhecidos e temidos por seu tamanho, capacidade de combate e habilidades mágicas. Os dragões mais velhos estão entre as criaturas mais poderosas de todo o mundo.

As espécies de dragões verdadeiros (diferentes de outras criaturas com o tipo dragão) conhecidas subdividem-se em dois grandes grupos: cromáticos e metálicos. Os dragões cromáticos são negros, azuis, verdes, vermelhos e brancos; todos são malignos e extremamente ferozes. Entre os dragões metálicos estão os de latão, bronze, cobre, ouro e prata, que são bondosos, geralmente nobres em sua conduta e altamente respeitados pelos sábios.

Todos os dragões verdadeiros adquirem mais habilidades e seus poderes aumentam conforme envelhecem (o que não acontece com outras criaturas com o tipo dragão). Seu comprimento varia entre alguns metros, quando nascem, até mais de 30 m quando se tornam grandes anciões. O tamanho exato varia de acordo com a idade e a espécie.

Embora sejam predadores temíveis, os dragões tornam-se necrófagos se necessário e podem digerir praticamente qualquer coisa quando estão muito famintos. O metabolismo dos dragões opera como uma enorme fornalha de grande eficiência, e consegue processar até mesmo material inorgânico. Alguns dragões até desenvolvem um gosto por este tipo de repasto.

Apesar dos objetivos e ideais destas criaturas variarem muito, todos os dragões são muito gananciosos. Eles adoram acumular riquezas, coletando montanhas de moedas e a maior quantidade possível de gemas, jóias e itens mágicos. Os indivíduos que possuem um tesouro substancial não toleram abandonar seus covis por muito tempo, e saem apenas para patrulhar os arredores ou caçar. Para os dragões, seu tesouro nunca é grande o suficiente — eles apreciam observá-lo e se regozijam com o brilho de suas riquezas. Os dragões costumam dormir sobre suas pilhas de moedas e moldam recessos e elevações para comportar seus corpos. Quando os dragões atingem a categoria de grandes anciões, centenas de gemas e moedas estão incrustadas em suas peles.

Todos os dragões falam o idioma Dracônico.

Categorias de Idade dos Dragões

	Categoria	Idade (em anos)
1	Filhote	0–5
2	Muito jovem	6–15
3	Jovem	16–25
4	Adolescente	26–50
5	Adulto jovem	51–100
6	Adulto	101–200
7	Experiente	201–400
8	Antigo	401–600
9	Muito antigo	601–800
10	Venerável	801–1.000
11	Ancião	1.001–1.200
12	Grande ancião	1.201+

Combate

Um dragão ataca usando suas poderosas garras e sua mordida, mas conforme seu tamanho, é capaz de utilizar seu sopro e ataques físicos especiais. Eles preferem lutar enquanto voam, permanecendo afastados do alcance do inimigo até enfraquecê-lo com seus ataques de longa distância. Os dragões mais velhos e mais inteligentes costumam reduzir a resistência do adversário eliminando primeiro os oponentes mais perigosos (ou evitando-os enquanto neutralizam os mais fracos).

A tabela a seguir fornece os valores de espaço e alcance para os diversos tamanhos de dragão, além das armas naturais que cada um pode utilizar e o dano infligido.

Mordida: O ataque de mordida causa o dano indicado, mais o modificador de Força do dragão. O dragão também pode usar sua mordida para arrebatar um oponente se possuir o talento Arrebatar.

Garra: Os ataques com as garras causam o dano indicado, mais metade do modificador de Força do dragão (arredondado para baixo). O dragão também pode usar sua garra para arrebatar um oponente se possuir o talento Arrebatar. Os ataques com garra são secundários e sofrem –5 de penalidade na jogada de ataque (muitos dragões adquirem o talento Ataques Múltiplos para reduzir esta penalidade para –2).

Asa: Um dragão pode golpear seus oponentes usando suas asas, mesmo durante o vôo. Os ataques com as asas causam o dano indicado, mais metade do modificador de Força do dragão (arredondado para baixo) e são considerados ataques secundários.

Golpe com a Cauda: Um dragão pode golpear um oponente por rodada com sua cauda. Este ataque causa o dano indicado, mais 1,5 vezes o modificador de Força do dragão (arredondado para baixo) e é considerado um ataque secundário.

Esmagar: Este ataque especial permite que um dragão Enorme ou maior pouse sobre seus adversários depois de voar ou saltar, usando uma ação padrão e aplicando todo seu peso de forma a esmagá-los. Um ataque de esmagamento somente é eficaz contra oponentes de três categorias de tamanho inferiores (ou mais) ao dragão, embora ele possa executar as manobras Agarrar e Atropelar contra oponentes maiores.

Um esmagamento afetará todas as criaturas na área ocupada pelo corpo do dragão. Todas as criaturas nesta área devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD igual à do sopro do dragão) ou ficarão imobilizadas e sofrerão o dano por esmagamento automaticamente nas rodadas subseqüentes, até que o dragão se desloque. Caso o dragão decida manter a imobilização, considere-a como uma manobra Agarrar regular. Os oponentes imobilizados sofrem dano por esmagamento a cada rodada, até se libertarem.

O ataque de esmagamento causa o dano indicado, mais 1,5 vezes o modificador de Força do dragão (arredondado para baixo).

Rasteira com a Cauda: Um dragão Imenso ou Colossal pode usar sua cauda para desferir uma rasteira em seus adversários, usando uma ação padrão. Esse golpe afeta um semicírculo de 9 m de diâmetro (ou 12 m para um dragão Colossal), estendendo-se de uma intersecção na borda do espaço do dragão em qualquer direção, e afeta todas as criaturas pertencentes a quatro categorias de tamanho inferiores (ou mais) ao dragão na área atingida. Uma rasteira com a cauda inflige o dano indicado automaticamente, mas 1,5 vezes o modificador de Força do dragão (arredondado para baixo). As criaturas afetadas devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade (CD igual à do sopro do dragão).

Agarrar: Os dragões não costumam utilizar a manobra Agarrar, mas o esmagamento (e o talento Arrebatar, caso o adquiram) utiliza as regras normais dessa manobra.

O dragão sempre consegue utilizar seu sopro enquanto agarra um oponente, bem como suas magias, habilidades similares a magia ou habilidades sobrenaturais, contanto que obtenha sucesso em seus testes de Concentração.

Sopro (Sob): Um ataque com o sopro exige uma ação padrão. Depois de utilizá-lo, o sopro do dragão não estará disponível durante 1d4 rodadas, mesmo que a criatura tenha mais de um tipo de sopro. O jato do sopro se inicia em qualquer intersecção adjacente ao dragão e espalha-se na direção desejada pelo monstro, conforme o alcance indicado a seguir. Caso o sopro cause dano, as criaturas na área afetada podem realizar um teste de resistência de Reflexos para reduzi-lo à metade; a CD depende da idade e do tipo do dragão, e estará indicada na descrição da criatura. Os testes de resistência contra sopros que não causam dano utilizam a mesma CD, mas o tipo adequado varia conforme o dragão.

Os sopros estão divididos em dois tipos diferentes: linha e cone; os alcances variam de acordo com o tamanho do dragão.

Sopros dos Dragões

Tamanho	Linha* (comprimento)	Cone** (comprimento)
Miúdo	9 m	4,5 m
Pequeno	12 m	6 m
Médio	18 m	9 m
Grande	24 m	12 m
Enorme	30 m	15 m
Imenso	36 m	18 m
Colossal	42 m	21 m

* Uma linha sempre possui 1,5 m de altura e 1,5 m de largura

** Um cone possui largura e altura equivalentes ao seu comprimento, em qualquer ponto de sua extensão

Presença Aterradora (Ext): Adultos jovens ou dragões mais velhos podem aterrorizar seus inimigos com sua mera presença. Esta habilidade é ativada automaticamente sempre que o dragão ataca, realiza uma Investida ou sobrevoa os adversários. Todas as criaturas com um total de

Espaço/Alcance, Ataque e Dano dos Dragões

Tamanho	Espaço/Alcance*	1 Mordida	2 Garras	2 Asas	1 Golpe com a Cauda	1 Esmagar	1 Rasteira om a Cauda
Miúdo	0,75 m/0 m (1,5 m com a mordida)	1d4	1d3	—	—	—	—
Pequeno	1,5 m/1,5 m	1d6	1d4	—	—	—	—
Médio	1,5 m/1,5 m	1d8	1d6	1d4	—	—	—
Grande	3 m/1,5 m (3 m com a mordida)	2d6	1d8	1d6	1d8	—	—
Enorme	4,5 m/3 m (4,5 m com a mordida)	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	—
Imenso	6 m/4,5 m (6 m com a mordida)	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6
Colossal	9 m/6 m (9 m com a mordida)	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8

* O alcance da mordida de um dragão é calculado como se a criatura fosse de uma categoria de tamanho maior. Todos os demais ataques são determinados com o alcance padrão para o seu tamanho.

Dados de Vida inferior ao total do dragão num raio de 10 m × a categoria de idade do dragão estão sujeitas ao efeito.

Qualquer criatura potencialmente afetada que obtenha sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 dos DV do dragão + modificador de Carisma) ficará imune à presença aterradora deste dragão durante 24 horas. Caso fracasse, qualquer criatura com 4 DV ou menos ficará apavorada durante 4d6 rodadas; qualquer uma com 5 DV ou mais ficará abalada durante 4d6 rodadas. Os dragões ignoram a presença aterradora de outros dragões.

Magias: Os dragões conhecem e conjuram magias arcanas como feiticeiros, cujo nível estará indicado nas descrições de cada variedade, e adquirem magias adicionais devido a valores elevados de Carisma. Alguns dragões também podem conjurar magias da lista de magias ou dos domínios dos clérigos como se fossem magias arcanas.

Habilidades Similares a Magia: As habilidades similares a magias de um dragão dependem da sua idade e tipo. Eles adquirem as habilidades correspondentes à sua idade e todas as indicadas anteriormente. Seu nível de conjurador para estas habilidades será sua categoria de idade ou seu nível de conjurador como feiticeiro, o que for maior. A CD para os testes de resistência será 10 + modificador de Carisma + nível da magia. Todas as habilidades similares à magia podem ser usadas apenas uma vez por dia, exceto quando especificado o contrário.

Redução de Dano: Adultos jovens e dragões mais velhos possuem Redução de Dano. Suas armas naturais são consideradas mágicas para ignorar a Redução de Dano.

Imunidades (Ext): Todos os dragões são imunes a efeitos de *sono* e paralisia. Cada variedade de dragão é imune a outro(s) tipo(s) de ataque, independente da idade, conforme indicado nas respectivas descrições.

Resistência à Magia (Ext): Conforme o dragão envelhece, torna-se mais e mais resistente a magias e habilidades similares, conforme indicado na sua descrição.

Sentido Cego (Ext): Um dragão pode detectar a posição exata de outras criaturas em um raio de 18 m. Os oponentes que ele não for capaz de realmente enxergar ainda terão camuflagem total contra o dragão.

Sentidos Aguçados (Ext): Em condições de iluminação precária, um dragão enxerga quatro vezes mais do que um ser humano. Em condições de luminosidade normal, ele enxerga duas vezes mais. Os dragões também possuem Visão no Escuro com alcance de 36 m.

Perícias: Todos os dragões começam com (6 + modificador de Int [no mínimo 1] × DV + 3) pontos de perícia. A maioria adquire a maior quantidade de graduações possível nas seguintes perícias: Ouvir, Observar e Procurar. O restante dos pontos geralmente é distribuído entre Concentração, Diplomacia, Arte da Fuga, Intimidar, Conhecimento (qualquer), Sentir Motivação e Usar Instrumento Mágico ao custo de 1 ponto de perícia por graduação. Todas estas perícias são consideradas perícias de classe para os dragões (cada variedade também possui perícias de classe específicas, indicadas em suas descrições).

Talentos: Todos os dragões possuem um talento, mais um talento adicional a cada 3 DV, assim como qualquer outra criatura. Os dragões preferem Prontidão, Lutar às Cegas, Trespassar, Pairar, Iniciativa Aprimorada, Separar Aprimorado, Ataque Poderoso, Arrebatar, Foco em Arma (garra ou mordida) e qualquer talento metamágico disponível e útil para os feiticeiros.

Movimento de Viagem dos Dragões

Os dragões metálicos e cromáticos são criaturas aladas surpreendentemente resistentes, capazes de percorrer vastas distâncias com rapidez. O deslocamento de viagem de vôo de um dragão está relacionado com seu deslocamento de vôo tático, conforme a tabela abaixo:

Deslocamento de Viagem dos Dragões

	Deslocamento de Vôo			
	30 m	45 m	60 m	75 m
Uma hora				
Normal	22 km	30 km	45 km	60 km
Acelerado	36 km	60 km	90 km	120 km
Um dia				
Normal	180 km	240 km	360 km	480 km

Os dragões não se cansam tão rapidamente quanto as demais criaturas quando estão viajando por terra. Se um dragão tentar uma marcha ou marcha forçada, o teste para sofrer dano por contusão deve ser realizado somente a cada 2 horas, em vez de uma vez por hora (consulte a página 164 do *Livro do Jogador*).

Sociedade dos Dragões

Embora acredite-se que todos os dragões sejam provenientes de uma mesma origem há dezenas de milhares de anos, as variedades atuais se evitam e cooperam entre si apenas em circunstâncias extremas, como uma ameaça mútua extremamente poderosa. No entanto, os dragões bondosos nunca auxiliam os dragões malignos, mas alguns indivíduos neutros já foram vistos com ambos os tipos. Os dragões de ouro algumas vezes se associam aos dragões de prata.

Quando os dragões malignos de variedades diferentes se encontram, quase sempre lutam para defender seus territórios. Os dragões bondosos são mais tolerantes, embora também sejam muito territoriais, e em geral tentam resolver suas diferenças de modo pacífico.

As estratégias de reprodução dos dragões variam de acordo com seus temperamentos e suas necessidades. Eles se preocupam em garantir a continuidade de suas linhagens, não importa o que aconteça com os pais ou seu covil. Os adultos jovens, particularmente os malignos ou menos inteligentes, tendem a deixar ninhos com 1d4+1 ovos por toda a parte, abandonando sua prole à própria sorte. Os ovos chocam sozinhos e os filhotes permanecem juntos até atingirem a adolescência ou juventude, quando podem sair e formar seus próprios covis.

Os dragões mais velhos e mais inteligentes constituem famílias de um casal mais 1d4+1 filhotes. A idade dos casais sempre é adulta ou experiente; a proles serão filhotes (01–10 no d%), muito jovens (11–30), jovens (31–50), adolescentes (51–90) ou adultos jovens (91–100). Pouco tempo depois de atingir a categoria de adulto jovem (ou adolescente, em raras ocasiões) o filhote abandona os pais para estabelecer seu próprio covil.

Um casal de dragões de categoria de idade superior a experiente geralmente se separa, em busca de independência e tesouros próprios. As fêmeas mais velhas continuam a copular e botar ovos, mas apenas um dos pais ficará com a toca e criará a prole. Muitas vezes, a fêmea deposita diversos ovos, toma um conjunto para si, entrega outro para o parceiro, e deixa o resto deles à própria sorte. Em raras ocasiões, a fêmea entrega um ovo ou um filhote a pais adotivos de outras raças.

Couro de Dragão

Os armoreiros podem trabalhar com o couro de dragão para produzir armaduras e escudos obras-primas (consulte Couro de Dragão em Materiais Especiais, no *Livro do Mestre*).

DRAGÕES CROMÁTICOS

Os dragões cromáticos constituem o ramo maligno da sociedade dracônica. Eles são agressivos, mesquinhos, vaidosos e sórdidos.

DRAGÃO AZUL

Dragão (Terra)

Ambiente: Desertos temperados

Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 crias)

Nível de Desafio: Filhote 3; muito jovem 4; jovem 6; adolescente 8; adulto jovem 11; adulto 14; experiente 16; antigo 18; muito antigo 19; venerável 21; ancião 23; grande ancião 25

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: Filhote 7–8 DV; muito jovem 10–11 DV; jovem 13–14 DV; adolescente 16–17 DV; adulto jovem 19–20 DV; adulto 22–23 DV; experiente 25–26 DV; antigo 28–29 DV; muito antigo 31–32 DV; venerável 34–35 DV; ancião 37–38 DV; grande ancião 40+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +4; muito jovem +4; jovem +5; outros -

O dragão possui impressionantes orelhas pregueadas e um único chifre enorme emergindo do focinho. O odor de ozônio permeia o ar ao seu redor e suas escamas azul-cobalto cintilam contra o sol.

Dragões Azuis conforme a Idade

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/ Agarrar	Ataque	TR Fort	TR Ref	TR Von	Sopro (CD)	Presença Aterradora (CD)
Filhote	Pequeno	6d12+6 (45)	13	10	13	10	11	10	+6/+3	+8	+6	+5	+5	2d8 (14)	—
Muito Jovem	Médio	9d12+18 (76)	15	10	15	10	11	10	+9/+11	+11	+8	+6	+6	4d8 (16)	—
Jovem	Médio	12d12+24 (102)	17	10	15	12	13	12	+12/+15	+15	+10	+8	+9	6d8 (18)	—
Adolescente	Grande	15d12+45 (142)	19	10	17	14	15	14	+15/+23	+18	+12	+9	+11	8d8 (20)	—
Adulto Jovem	Grande	18d12+72 (189)	23	10	19	14	15	14	+18/+28	+23	+15	+11	+13	10d8 (23)	21
Adulto	Enorme	21d12+105 (241)	27	10	21	16	17	16	+21/+37	+27	+17	+12	+15	12d8 (25)	23
Experiente	Enorme	24d12+120 (276)	29	10	21	16	17	16	+24/+41	+31	+19	+14	+17	14d8 (27)	25
Antigo	Enorme	27d12+162 (337)	31	10	23	18	19	18	+27/+45	+35	+21	+15	+19	16d8 (29)	27
Muito Antigo	Enorme	30d12+180 (375)	33	10	23	18	19	18	+30/+49	+39	+23	+17	+21	18d8 (31)	29
Venerável	Imenso	33d12+231 (445)	35	10	25	20	21	20	+33/+57	+41	+25	+18	+23	20d8 (33)	31
Ancião	Imenso	36d12+288 (522)	37	10	27	20	21	20	+36/+61	+45	+28	+20	+25	22d8 (36)	33
Grande Ancião	Imenso	39d12+312 (565)	39	10	27	22	23	22	+39/+65	+49	+29	+21	+27	24d8 (37)	35

Os dragões azuis são vaidosos e territoriais. Eles são a variedade de dragão que melhor se adaptou a escavar na areia.

A coloração das escamas de um dragão azul varia desde o azul-celeste iridescente até o azul-marinho, lustrosas e polidas pelas areias do deserto. O tamanho das escamas aumenta conforme o dragão cresce, mas elas tendem a ficar mais compactas e endurecidas. A sua pele costuma emitir zumbidos e estalos, devido à enorme carga de eletricidade estática sob ela. Este efeito se intensifica quando o dragão se enfurece ou ameaça atacar, exalando um forte odor de ozônio e areia.

Suas cores vibrantes tornam os dragões azuis muito fáceis de se distinguir num cenário desértico. Contudo, eles costumam se enterrar na areia, deixando apenas parte de sua cabeça exposta. Os dragões azuis adoram voar no ar quente do deserto, preferindo fazê-lo durante o dia, quando as temperaturas são mais elevadas. Alguns deles se confundem com a cor azul do céu e aproveitam-se disso para se camuflar.

Os dragões azuis estabelecem seus covis em vastas cavernas subterrâneas, onde também guardam seus tesouros. Apesar de coletarem qualquer tipo de coisa que pareça valiosa, são colecionadores de gemas preciosas — especialmente safiras. Muitas vezes, estas criaturas são forçadas a comer cobras, lagartos e plantas do deserto para saciar seu imenso apetite, mas eles possuem certa preferência por animais de rebanho, como camelos. Sempre que têm oportunidade, se empanturram com estas criaturas.

Combate

Dragão Cromático Azul

Em geral os dragões azuis atacam a partir dos céus ou se enterram sob as areias do deserto até que os inimigos se aproximem a 30 m ou menos. Os dragões mais velhos utilizam suas habilidades especiais, como *terreno ilusório*, em conjunto com essa tática, mascarando o terreno a sua volta de modo a aumentar suas chances de surpreender o alvo. Os dragões azuis só recuam de uma batalha quando estão extremamente feridos, pois consideram bater em retirada um ato de covardia.

Sopro (Sob): O dragão azul possui apenas um tipo de sopro, uma linha de eletricidade.

***Criar/Destruir Água* (SM):** Um dragão azul de qualquer idade pode utilizar esta habilidade três vezes por dia. Ela funciona como a magia *criar água*, mas o dragão também é capaz de destruir a substância, o que automaticamente estraga líquidos desprotegidos que contenham água. Os itens mágicos (como as poções) e quaisquer outros líquidos em posse de uma criatura devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD igual a da Presença Aterradora do dragão) ou serão destruídos. Esta habilidade equivale a uma magia de 1º nível.

Imitar Sons (Ext): Um dragão azul adolescente ou mais velho pode imitar perfeitamente qualquer voz ou som que já tenha ouvido, sempre que desejar. Os ouvintes devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD igual a da Presença Aterradora do dragão) para detectar o ardil.

Outras Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *ventriloquismo* (adulto ou mais velho); 1/dia — *terreno ilusório* (antigo ou mais velho), *véu* (venerável ou mais velho), *miragem arcana* (grande ancião).

Perícias: Blefar, Esconder-se e Identificar Magia são consideradas perícias de classe para os dragões azuis.

Dragão Azul Experiente: ND 16; Dragão (Enorme — Terra); DV 24d12+120, 276 PV; Inic. +4; Desl. 12 m, escavar 6 m, vôo 45 m (ruim); CA 31, toque 8, surpresa 31; Base Atq +24; Agr +41; Atq corpo a corpo: mordida +31 (dano: 2d8+9); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +31 (dano: 2d8+9), 2 garras +29 (dano: 2d6+4), 2 asas +29 (dano: 1d8+4) e golpe com a cauda +29 (dano: 2d6+13); Espaço/Alcance 4,5 m/3 m (4,5 m com a mordida); AE sopro, *criar/destruir água*, esmagar, presença aterradora, imitar sons, habilidades similares a magia, magias; QE Redução de Dano 10/mágica, visão no escuro 36 m, imunidade a eletricidade, *sono* e paralisia, visão na penumbra, Resistência à Magia 22; Tend. LM; TR Fort +19, Ref +14, Von +17; For 29, Des 10, Con 21, Int 16, Sab 17, Car 16.

Perícias e Talentos: Blefar +28, Concentração +16, Diplomacia +32, Esconder-se +11, Intimidar +30, Conhecimento (arcano) +14, Conhecimento (natureza) +13, Ouvir +30, Procurar +28, Sentir Motivação +28, Identificar Magia +30, Observar +30; Foco em Habilidade (Presença Aterradora), Prontidão, Especialização em Combate, Ignorar Componentes Materiais, Investida Aérea, Pairar, Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso.

Sopro (Sob): Linha de eletricidade de 30 m; 14d8 pontos de dano, Reflexos (CD 27) para reduzir o dano à metade.

Criar/Destruir Água **(Ext):** 3/dia — como a magia homônima, mas também pode ser usado para destruir água. Nível de Conjurador 7º; Vontade (CD 25 anula).

Habilidades do Dragão Azul Conforme a Idade

Idade	Deslocamento	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador	RM
Filhote	12 m, escavar 6 m, vôo 30 m (médio)	+0	16 (+1 tamanho, +5 natural), toque 11, surpresa 16	Imunidade à eletricidade, criar/destruir água	—	—
Muito Jovem	12 m, escavar 6 m, vôo 45 m (ruim)	+0	18 (+8 natural), toque 10, surpresa 18		—	—
Jovem	12 m, escavar 6 m, vôo 45 m (ruim)	+0	21 (+11 natural), toque 10, surpresa 21		—	—
Adolescente	12 m, escavar 6 m, vôo 45 m (ruim)	+0	23 (–1 tamanho, +17 natural), toque 9, surpresa 23	Imitar Sons	1º	—
Adulto Jovem	12 m, escavar 6 m, vôo 45 m (ruim)	+0	26 (–1 tamanho, +17 natural), toque 9, surpresa 26	RD 5/mágica	3º	19
Adulto	12 m, escavar 6 m, vôo 45 m (ruim)	+0	28 (–2 tamanho, +20 natural), toque 8, surpresa 28	Ventriloquismo	5º	21
Experiente	12 m, escavar 6 m, vôo 45 m (ruim)	+0	31 (–2 tamanho, +23 natural), toque 8, surpresa 31	RD 10/mágica	7º	22
Antigo	12 m, escavar 6 m, vôo 45 m (ruim)	+0	34 (–2 tamanho, +26 natural), toque 8, surpresa 34	Terreno ilusório	9º	24
Muito Antigo	12 m, escavar 6 m, vôo 45 m (ruim)	+0	37 (–2 tamanho, +29 natural), toque 8, surpresa 37	RD 15/mágica	11º	25
Venerável	12 m, escavar 6 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	38 (–4 tamanho, +32 natural), toque 6, surpresa 38	Véu	13º	27
Ancião	12 m, escavar 6 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	41 (–4 tamanho, +35 natural), toque 6, surpresa 41	RD 20/mágica	15º	29
Grande Ancião	12 m, escavar 6 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	44 (–4 tamanho, +38 natural), toque 6, surpresa 44	Miragem arcana	17º	31

* Capaz de conjurar magias de clérigo e todas as magias dos Domínios do Ar, do Mal e da Ordem como magias arcanas.

Esmagar (Ext): Área: 4,5 m por 4,5 m; alvos Pequenos ou menores sofrem 2d8+13 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 27) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 63 m de raio, 23 DV ou menos, Vontade (CD 27) anula.

Imitar Sons (Ext): Pode imitar qualquer voz ou som que já tenha ouvido, sempre que desejar. Os ouvintes devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 25) para detectar o ardil.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *ventriloquismo*. Nível de Conjurador: 7º; CD para o teste de resistência 13 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 7º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/5; CD para o teste de resistência 13 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, raio congelante, resistência, som fantasma*; 1º — *alarme, aura mágica de Nystul, comando, escudo da fé, mísseis mágicos*; 2º — *despedaçar, escuridão, invisibilidade*; 3º — *curar ferimentos graves, dissipar magia*.

DRAGÃO BRANCO

Dragão (Frio)

Ambiente: Montanhas frias

Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 crias)

Nível de Desafio: Filhote 2; muito jovem 3; jovem 4; adolescente 6; adulto jovem 8; adulto 10; experiente 12; antigo 15; muito antigo 17; venerável 18; ancião 19; grande ancião 21

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: Filhote 4–5 DV; muito jovem 7–8 DV; jovem 10–11 DV; adolescente 13–14 DV; adulto jovem 16–17 DV; adulto 19–20 DV; experiente 22–23 DV; antigo 25–26 DV; muito antigo 28–29 DV; venerável 31–32 DV; ancião 34–35 DV; grande ancião 37+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +2, muito jovem +3; jovem +3; adolescente +5; outros -

O dragão possui um focinho afilado, uma papada espinhosa e uma crista sustentada por um único espinho curvado para trás. Um odor fresco, levemente químico, acompanha o dragão, e suas escamas brilham como a neve.

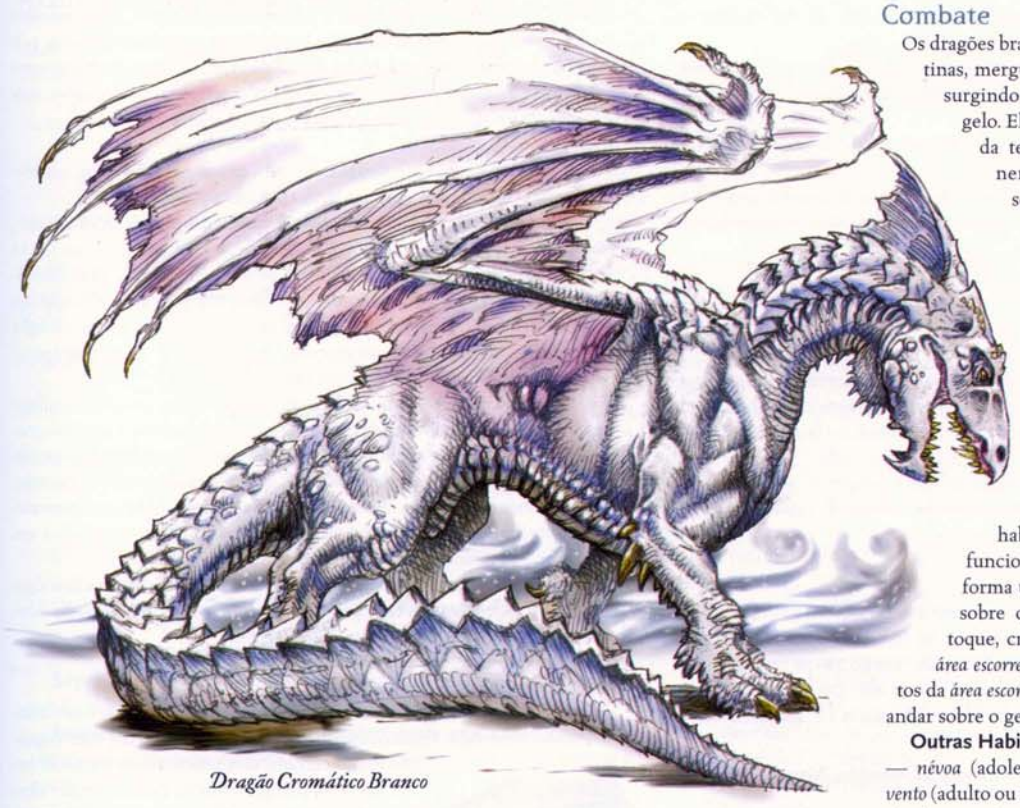
Considerados os menores e menos inteligentes espécimes da sociedade dracônica, a maioria dos dragões brancos não passa de simples predadores bestiais. Seus rostos expressam pura ferocidade, ao contrário da astúcia dos dragões mais poderosos.

As escamas de um filhote de dragão branco brilham como espelhos. Conforme ele envelhece, este brilho desaparece; nas idades mais avançadas, o branco se mistura com uma coloração azul claro e/ou cinza claro.

Os covis dos dragões brancos geralmente são feitos em cavernas congeladas e profundas câmaras subterrâneas afastadas dos raios quentes do

Dragões Brancos conforme a Idade

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/ Agarrar	Ataque	TR Fort	TR Ref	TR Von	Sopro (CD)	Presença Aterradora (CD)
Filhote	Miúdo	3d12+3 (22)	11	10	13	6	11	6	+3/–5	+5	+4	+3	+3	1d6 (12)	—
Muito Jovem	Pequeno	6d12+6 (45)	13	10	13	6	11	6	+6/+3	+8	+6	+5	+5	2d6 (14)	—
Jovem	Médio	9d12+18 (76)	15	10	15	6	11	6	+9/+11	+11	+8	+6	+6	3d6 (16)	—
Adolescente	Médio	12d12+24 (102)	17	10	15	8	11	8	+12/+15	+15	+10	+8	+8	4d6 (18)	—
Adulto Jovem	Grande	15d12+45 (142)	19	10	17	8	11	10	+15/+23	+18	+12	+9	+9	5d6 (20)	17
Adulto	Grande	18d12+72 (189)	23	10	19	10	11	12	+18/+28	+23	+15	+11	+11	6d6 (23)	20
Experiente	Enorme	21d12+105 (241)	27	10	21	12	13	12	+21/+37	+27	+17	+12	+13	7d6 (25)	21
Antigo	Enorme	24d12+120 (276)	29	10	21	12	13	12	+24/+41	+31	+19	+14	+15	8d6 (27)	23
Muito Antigo	Enorme	27d12+162 (337)	31	10	23	14	15	14	+27/+45	+35	+21	+15	+17	9d6 (29)	25
Venerável	Enorme	30d12+180 (375)	33	10	23	14	15	14	+30/+49	+39	+23	+17	+19	10d6 (31)	27
Ancião	Imenso	33d12+231 (445)	35	10	25	14	15	16	+33/+57	+41	+25	+18	+20	11d6 (33)	29
Grande Ancião	Imenso	36d12+288 (522)	37	10	27	18	19	18	+36/+61	+45	+28	+20	+24	12d6 (36)	32



Dragão Cromático Branco

sol. Eles guardam todo o seu tesouro dentro dos seus covis, de preferência em cavernas forradas de gelo para refletir suas gemas. Os dragões brancos são colecionadores de diamantes.

Embora possam comer quase qualquer tipo de coisa, os dragões brancos são bastante exigentes e só devoram comida congelada. Geralmente, estes dragões consomem as criaturas mortas pelo seu próprio sopro, enquanto as carcaças ainda estão totalmente congeladas. Eles costumam enterrar outras presas em bancos de neve até estarem geladas o suficiente.

Os dragões brancos são inimigos naturais dos gigantes do gelo, que os caçam em busca de comida, matéria-prima para armaduras ou para capturá-los, usando-os como guardiões.

Combate

Os dragões brancos preferem abordagens repentinas, mergulhando sobre seus oponentes ou surgindo de dentro d'água, da neve ou do gelo. Eles disparam seu sopro e em seguida tentam nocautear um único oponente de cada vez com ataques seqüenciais.

Sopro (Sob): O dragão branco possui apenas um tipo de sopro, um cone de frio.

Andar sobre o Gelo (Ext): Esta habilidade funciona como a magia *patas de aranha*, mas o dragão só consegue transpor superfícies congeladas. Esta habilidade está sempre ativa.

***Névoa Congelante* (SM):** Um dragão branco antigo ou mais velho pode utilizar esta habilidade três vezes por dia. Ela funciona como a magia *névoa sólida*, mas forma uma camada de gelo escorregadia sobre qualquer superfície que a névoa toque, criando um efeito similar à magia *área escorregadia*. O dragão é imune aos efeitos da *área escorregadia* devido a sua habilidade de andar sobre o gelo.

Outras Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *névoa* (adolescente ou mais velho) *lufada de vento* (adulto ou mais velho), *muralha de gelo* (venerável ou mais velho); 1/dia — *controlar o clima* (grande ancião).

Perícias: Esconder-se, Furtividade e Natação são consideradas perícias de classe para os dragões brancos.

Dragão Branco Jovem: ND 4; Dragão (Médio — Frio); DV 9d12+18, 76 PV; Inic. +4; Desl. 18 m, escavar 9 m, vôo 60 m (ruim), natação 18 m; CA 18, toque 10, surpresa 18; Base Atq +9; Agr +11; Atq corpo a corpo: mordida +11 (dano: 2d6+2); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +11 (dano: 2d6+2), 2 garras +6 (dano: 1d6+1), 2 asas +6 (dano: 1d4+1); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m (3 m com a mordida); AE sopro; QE visão no escuro 36 m, andar sobre o gelo, imunidade a frio, *sono* e paralisia, visão na

Habilidades do Dragão Branco Conforme a Idade

Idade	Deslocamento	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador	RM
Filhote	18 m, escavar 9 m, vôo 45 m (médio), natação 18 m	+0	14 (+2 tamanho, +2 natural), toque 12, surpresa 14	Andar sobre o gelo, imunidade a frio, vulnerabilidade a fogo	—	—
Muito Jovem	18 m, escavar 9 m, vôo 45 m (médio), natação 18 m	+0	16 (+1 tamanho, +5 natural), toque 11, surpresa 16		—	—
Jovem	18 m, escavar 9 m, vôo 60 m (ruim), natação 18 m	+0	18 (+8 natural), toque 10, surpresa 18		—	—
Adolescente	18 m, escavar 9 m, vôo 60 m (ruim), natação 18 m	+0	21 (+11 natural), toque 10, surpresa 21	*Névoa*	—	—
Adulto Jovem	18 m, escavar 9 m, vôo 60 m (ruim), natação 18 m	+0	23 (–1 tamanho, +14 natural), toque 9, surpresa 23	RD 5/mágica	—	16
Adulto	18 m, escavar 9 m, vôo 60 m (ruim), natação 18 m	+0	26 (–1 tamanho, +17 natural), toque 9, surpresa 26	*Lufada de vento*	1º	18
Experiente	18 m, escavar 9 m, vôo 60 m (ruim), natação 18 m	+0	28 (–2 tamanho, +20 natural), toque 8, surpresa 28	RD 10/mágica	3º	20
Antigo	18 m, escavar 9 m, vôo 60 m (ruim), natação 18 m	+0	31 (–2 tamanho, +23 natural), toque 8, surpresa 31	*Névoa congelante*	5º	21
Muito Antigo	18 m, escavar 9 m, vôo 60 m (ruim), natação 18 m	+0	34 (–2 tamanho, +26 natural), toque 8, surpresa 34	RD 15/mágica	7º	23
Venerável	18 m, escavar 9 m, vôo 60 m (ruim), natação 18 m	+0	37 (–2 tamanho, +29 natural), toque 8, surpresa 37	*Muralha de gelo*	9º	24
Ancião	18 m, escavar 9 m, vôo 75 m (desajeitado), natação 18 m	+0	38 (–4 tamanho, +32 natural), toque 6, surpresa 38	RD 20/mágica	11º	25
Grande Ancião	18 m, escavar 9 m, vôo 75 m (desajeitado), natação 18 m	+0	41 (–4 tamanho, +35 natural), toque 6, surpresa 41	*Controlar o clima*	13º	27

penumbra, vulnerabilidade a fogo; Tend. CM; TR Fort +8, Ref +6, Von +6; For 15, Des 10, Con 15, Int 6, Sab 11, Car 6.

Perícias e Talentos: Intimidar +10, Ouvir +12, Procurar +12, Observar +12; Investida Aérea, Iniciativa Aprimorada, Arma Natural Aprimorada (mordida), Inversão.

Sopro (Sob): Cone de frio de 9 m; 3d6 pontos de dano, Reflexos (CD 16) para reduzir o dano à metade.

Andar Sobre o Gelo (Ext): Como a magia *patas de aranha*, mas o dragão só consegue transpor superfícies congeladas. Esta habilidade está sempre ativa.

DRAGÃO NEGRO

Dragão (Água)

Ambiente: Pântanos quentes

Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 crias)

Nível de Desafio: Filhote 3; muito jovem 4; jovem 5; adolescente 7; adulto jovem 9; adulto 11; experiente 14; antigo 16; muito antigo 18; venerável 19; ancião 20; grande ancião 22

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: Filhote 5–6 DV; muito jovem 8–9 DV; jovem 11–12 DV; adolescente 14–15 DV; adulto jovem 17–18 DV; adulto 20–21 DV; experiente 23–24 DV; antigo 26–27 DV; muito antigo 29–30 DV; venerável 32–33 DV; ancião 35–36 DV; grande ancião 40+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +3; muito jovem +3; jovem +3; adolescente +4; outros —

Dragão Cromático Negro

A cabeça do dragão definitivamente se parece com uma caveira, graças aos olhos profundos e à abertura nasal achatada. Seus chifres se curvam para a frente, e ele ostenta uma crista dorsal que começa atrás da cabeça e diminui, desaparecendo a três quartos do comprimento do pescoço. Um odor ácido envolve a criatura, suas escamas são foscas e quase todas são cinza-escuras e negras.

Os dragões negros são temperamentais, astutos e malévolos, características que se refletem em suas faces sinistras e ardilosas.

Os dragões negros muitas vezes são chamados de "dragões-caveira", devido ao aspecto de seu crânio. A deterioração gradual da pele na região da base dos chifres e do rosto contribui para esta impressão. Essa decomposição aumenta com o passar do tempo, mas não prejudica o dragão. Ao nascer, as suas escamas são finas, pequenas e lustrosas; conforme o dragão envelhece, elas aumentam de tamanho e espessura e tornam-se foscas, auxiliando-o a se camuflar em pântanos e charcos.

Os dragões negros vivem em cavernas subterrâneas grandes, úmidas e repletas de câmaras. Eles cheiram a vegetais apodrecidos e a água estagnada, com um leve odor ácido. Os dragões mais velhos escondem a entrada de seus covis usando *ampliar plantas*. Os dragões negros se alimentam principalmente de peixes, moluscos e outras criaturas aquáticas. Eles também apreciam carne vermelha, mas preferem "curti-la" deixando-a em descanso por vários dias em seu covil antes de comê-la.

Os dragões negros são colecionadores de moedas. Os mais velhos algumas vezes capturam e interrogam humanóides sobre depósitos de moedas de prata, ouro e platina antes de matá-los.

Combate

Os dragões negros preferem emboscar suas vítimas, usando o seu habitat como cobertura. Quando lutam em pântanos ou charcos com vegetação muito cerrada, eles procuram permanecer em terra ou mergulhados na água, evitando alçar vôo; as copas das árvores limitam sua capacidade de manobra. Quando estiver em desvantagem, o dragão negro voará para longe, evitando deixar rastros e tentará se esconder numa lagoa funda ou brejo.

DRAGÕES NEGROS CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/ Agarrar	Ataque	TR Fort	TR Ref	TR Von	Sopro (CD)	Presença Aterradora (CD)
Filhote	Miúdo	4d12+4 (30)	11	10	13	8	11	8	+4/–4	+6	+5	+4	+4	2d4 (13)	—
Muito Jovem	Pequeno	7d12+7 (52)	13	10	13	8	11	8	+7/+4	+9	+6	+5	+5	4d4 (14)	—
Jovem	Médio	10d12+20 (85)	15	10	15	10	11	10	+10/+12	+12	+9	+7	+7	6d4 (17)	—
Adolescente	Médio	13d12+26 (110)	17	10	15	10	11	10	+13/+16	+16	+10	+8	+8	8d4 (18)	—
Adulto Jovem	Grande	16d12+48 (152)	19	10	17	12	13	12	+16/+24	+19	+13	+10	+11	10d4 (21)	19
Adulto	Grande	19d12+76 (199)	23	10	19	12	13	12	+19/+29	+24	+15	+11	+12	12d4 (23)	20
Experiente	Enorme	22d12+110 (253)	27	10	21	14	15	14	+22/+38	+28	+18	+13	+15	14d4 (26)	23
Antigo	Enorme	25d12+125 (287)	29	10	21	14	15	14	+25/+42	+32	+19	+14	+16	16d4 (27)	24
Muito Antigo	Enorme	28d12+168 (350)	31	10	23	16	17	16	+28/+46	+36	+22	+16	+19	18d4 (30)	27
Venerável	Enorme	31d12+186 (387)	33	10	23	16	17	16	+31/+50	+40	+23	+17	+20	20d4 (31)	28
Ancião	Imenso	34d12+238 (459)	35	10	25	18	19	18	+34/+58	+42	+26	+19	+23	22d4 (34)	31
Grande Ancião	Imenso	37d12+296 (536)	37	10	27	20	21	20	+37/+62	+46	+28	+20	+25	24d4 (36)	33

Habilidades do Dragão Negro Conforme a Idade

Idade	Deslocamento	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador	RM
Filhote	18 m, vôo 30 m (médio), natação 18 m	+0	15 (+2 tamanho, +3 natural), toque 12, surpresa 15	Imunidade a ácido, respirar na água	—	—
Muito Jovem	18 m, vôo 30 m (médio), natação 18 m	+0	17 (+1 tamanho, +6 natural), toque 11, surpresa 17		—	—
Jovem	18 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	19 (+9 natural), toque 10, surpresa 19		—	—
Adolescente	18 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	22 (+12 natural), toque 10, surpresa 22	*Escuridão*	—	—
Adulto Jovem	18 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	24 (–1 tamanho, +15 natural), toque 9, surpresa 24	RD 5/mágica	1º	17
Adulto	18 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	27 (–1 tamanho, +18 natural), toque 9, surpresa 27	*Corromper água*	3º	18
Experiente	18 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	29 (–2 tamanho, +21 natural), toque 8, surpresa 29	RD 10/mágica	5º	21
Antigo	18 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	32 (–2 tamanho, +24 natural), toque 8, surpresa 32	*Ampliar plantas*	7º	22
Muito Antigo	18 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	35 (–2 tamanho, +27 natural), toque 8, surpresa 35	RD 15/mágica	9º	23
Venerável	18 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	38 (–2 tamanho, +30 natural), toque 8, surpresa 38	*Praga de insetos*	11º	25
Ancião	18 m, vôo 60 m (desajeitado), natação 18 m	+0	39 (–4 tamanho, +33 natural), toque 6, surpresa 39	RD 20/mágica	13º	26
Grande Ancião	18 m, vôo 60 m (desajeitado), natação 18 m	+0	42 (–4 tamanho, +36 natural), toque 6, surpresa 42	*Enfeitiçar répteis*	15º	28

Sopro (Sob): O dragão negro possui apenas um tipo de sopro, uma rajada de ácido.

Respirar na Água (Ext): O dragão negro pode respirar sob a água por tempo indeterminado e é capaz de usar livremente seu sopro, magias e outras habilidades enquanto estiver submerso.

***Corromper Água* (SM):** Uma vez por dia, um dragão negro adulto ou mais velho pode estagnar 0,3 metros cúbicos de água, tornando-a podre, suja e incapaz de suportar vida animal. Esta habilidade também deteriorará líquidos que contenham água. Os itens mágicos (como as poções) e quaisquer outros líquidos em posse das criaturas afetadas devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD igual a da Presença Aterradora do dragão) ou ficarão podres e inúteis. Esta habilidade equivale a uma magia de 1º nível. Seu alcance é idêntico a da Presença Aterradora do dragão.

***Enfeitiçar Répteis* (SM):** Um dragão negro grande ancião pode utilizar esta habilidade três vezes por dia. Ela funciona como a magia *enfeitiçar monstro em massa*, mas afeta apenas répteis. O dragão consegue se comunicar com qualquer animal enfeitiçado como se estivesse sob efeito da magia *falar com os animais*. Esta habilidade equivale a uma magia de 1º nível.

Outras Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *escuridão* (adolescente ou mais velho; raio de 3 m por categoria de idade), *praga de insetos* (venerável ou mais velho); 1/dia — *ampliar plantas* (antigo ou mais velho).

Perícias: Esconder-se, Furtividade e Natação são consideradas perícias de classe para os dragões negros.

Dragão Negro Jovem Adulto: ND 9; Dragão (Grande — Água); DV 16d12+48, 152 PV; Inic. +0; Desl. 18 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m; CA 25, toque 9, surpresa 25; Base Atq +16; Agr +24; Atq corpo a corpo: mordida +20 (dano: 2d6+4); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +20 (dano: 2d6+4), 2 garras +17 (dano: 1d8+2), 2 asas +17 (dano: 1d6+2) e golpe com a cauda +17 (dano: 1d8+6); Espaço/Alcance 3 m/1,5 m (3 m com a mordida); AE sopro, *escuridão*, presença aterradora, magias; QE sentido cego 18 m, Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, Resistência à Magia 17, respirar na água; Tend. CM; TR Fort +13, Ref +10, Von +11; For 19, Des 10, Con 17, Int 12, Sab 13, Car 12.

Perícias e Talentos: Blefar +9, Escalar +20, Diplomacia +10, Esconder-se +8, Intimidar +19, Ouvir +17, Furtividade +16, Procurar +17, 6 graduações em Falar Idioma, Observar +17, Natação +12; Armadura Natural Aprimorada, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Arrebatar, Foco em Arma (mordida), Inversão.

Sopro (Sob): Linha de ácido de 24 m; 10d4 pontos de dano, Reflexos (CD 21) para reduzir o dano à metade.

Escuridão (Ext): 3/dia — como a magia homônima, mas com raio de 15 m. Nível de Conjurador 5º.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 45 m, 15 DV ou menos, Vontade (CD 19) anula.

Respirar na Água (Ext): Pode respirar sob a água por tempo indeterminado e é capaz de usar livremente seu sopro, magias e outras habilidades enquanto estiver submerso.

Magias: Como um feiticeiro de 1º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (5/4; CD para o teste de resistência 11 + nível da magia): 0 — *detectar magia, pasmar, raio congelante, resistência*; 1º — *armadura arcana, proteção contra o bem.*

DRAGÃO VERDE

Dragão (Ar)

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 crias)

Nível de Desafio: Filhote 3; muito jovem 4; jovem 5; adolescente 8; adulto jovem 11; adulto 13; experiente 16; antigo 18; muito antigo 19; venerável 21; ancião 22; grande ancião 24

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: Filhote 6–7 DV; muito jovem 9–10 DV; jovem 12–13 DV; adolescente 15–16 DV; adulto jovem 18–19 DV; adulto 21–22 DV; experiente 24–25 DV; antigo 27–28 DV; muito antigo 30–31 DV; venerável 33–34 DV; ancião 36–37 DV; grande ancião 39+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +5; muito jovem +5; jovem +5; adolescente +6; outros —

O dragão possui uma mandíbula encurvada, repleta de dentes, e vários espinhos ósseos sobre os olhos. Há outro grupo desses espinhos sob o queixo. A crista inicia-se atrás dos olhos e percorre todo o comprimento do tronco, alcançando sua altura máxima na parte traseira do crânio. Um odor de cloro envolve a criatura, cujas escamas irradiam um fulgor esmeralda.

Os dragões verdes são beligerantes e costumam atacar mesmo quando não são provocados.

As escamas de um filhote de dragão verde são finas, muito pequenas e de um verde muito escuro, bem próximo ao negro. Conforme o dragão

Dragões Verdes conforme a Idade

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/ Agarrar	Ataque	TR Fort	TR Ref	TR Von	Sopro (CD)	Presença Aterradora (CD)
Filhote	Pequeno	5d12+5 (37)	13	10	13	10	11	10	+5/+2	+7	+5	+4	+4	2d6 (13)	—
Muito Jovem	Médio	8d12+16 (68)	15	10	15	10	11	10	+8/+10	+10	+8	+6	+6	4d6 (16)	—
Jovem	Médio	11d12+22 (93)	17	10	15	12	13	12	+11/+14	+14	+9	+7	+8	6d6 (17)	—
Adolescente	Grande	14d12+42 (133)	19	10	17	14	15	14	+14/+22	+17	+12	+9	+11	8d6 (20)	—
Adulto Jovem	Grande	17d12+68 (178)	23	10	19	14	15	14	+17/+27	+22	+14	+10	+12	10d6 (22)	20
Adulto	Enorme	20d12+100 (230)	27	10	21	16	17	16	+20/+36	+26	+17	+12	+15	12d6 (25)	23
Experiente	Enorme	23d12+115 (264)	29	10	21	16	17	16	+23/+40	+30	+18	+13	+16	14d6 (26)	24
Antigo	Enorme	26d12+156 (325)	31	10	23	18	19	18	+26/+44	+34	+21	+15	+19	16d6 (29)	27
Muito Antigo	Enorme	29d12+174 (362)	33	10	23	18	19	18	+29/+48	+38	+22	+16	+20	18d6 (30)	28
Venerável	Imenso	32d12+224 (432)	35	10	25	20	21	20	+32/+56	+40	+25	+18	+23	20d6 (33)	31
Ancião	Imenso	35d12+280 (507)	37	10	27	20	21	20	+35/+60	+44	+27	+19	+24	22d6 (35)	32
Grande Ancião	Imenso	38d12+304 (551)	39	10	27	22	23	22	+38/+64	+48	+29	+21	+27	24d6 (37)	35

envelhece, as escamas ficam maiores, mais claras e adquirem tons de verde-vegetal, verde-esmeralda e verde-oliva, auxiliando o monstro a se camuflar nas florestas.

Os dragões verdes estabelecem seus covis nas florestas; quanto mais antiga e maiores as árvores, melhor. Eles preferem cavernas em penhascos ou encostas e podem ser detectados pelo odor picante de cloro que exalam. Embora eles devorem praticamente qualquer coisa, incluindo arbustos e pequenas árvores quando estão muito famintos, os dragões verdes preferem elfos e fadas.

Combate

Os dragões verdes deflagram confrontos sem qualquer tipo de provocação e enfrentam criaturas de qualquer tamanho. Caso o alvo pareça intrigante ou um adversário formidável, o dragão espreitará a criatura até encontrar o melhor momento para atacar e a melhor tática a aplicar. Caso o alvo pareça fraco, o dragão fará sua presença ser notada rapidamente — eles se divertem provocando terror em suas vítimas. Algumas vezes, o dragão decide controlar uma criatura humanóide por meio da intimidação e da magia *sugestão*. Os dragões verdes gostam muito de interrogar os aventureiros para aprender mais sobre sua sociedade e habilidades, os acontecimentos nas regiões vizinhas e a existência de tesouros nas proximidades.

Sopro (Sob): O dragão verde possui um único tipo de sopro, um cone de gás corrosivo (ácido).

Respirar na Água (Ext): O dragão verde pode respirar na água por tempo indeterminado e é capaz de usar livremente seu sopro, magias e outras habilidades enquanto estiver submerso.

Outras Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *sugestão* (adulto ou mais velho), *dominar pessoa* (venerável ou mais velho); 1/dia — *ampliar plantas* (antigo ou mais velho), *comandar plantas* (grande ancião).

Perícias: Blefar, Esconder-se e Furtividade são consideradas perícias de classe para os dragões verdes.

Dragão Verde Adulto: ND 13; Dragão (Enorme — Ar); DV 20d12+100, 230 PV; Inic. +4; Desl. 12 m, natação 12 m, vôo 45 m (ruim); CA 27, toque 8, surpresa 27; Base Atq +20; Agr +36; Atq corpo a corpo: mordida +26 (dano: 3d8+8); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +26 (dano: 3d8+8), 2 garras +21 (dano: 2d6+4), 2 asas +21 (dano: 1d8+4) e golpe com a cauda +21 (dano: 2d6+12); Espaço/Alcance 4,5 m/3 m (4,5 m com a mordida); AE sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, Resistência à Magia 21; Tend. LM; TR Fort +17, Ref +12, Von +15; For 27, Des 10, Con 21, Int 16, Sab 17, Car 16.

Perícias e Talentos: Blefar +20, Concentração +15, Diplomacia +13, Esconder-se +0, Intimidar +25, Conhecimento (arcano) +18, Conhecimento (natureza) +18, Ouvir +25, Furtividade +20, Procurar +23, Sentir Motivação +11, Identificar Magia +25, Observar +25, Natação +16; Prontidão, Trespassar, Investida Aérea, Pairar, Arma Natural Aprimorada (mordida), Ataque Poderoso, Inversão.

Sopro (Sob): Cone de eletricidade de 15 m; 12d6 pontos de dano, Reflexos (CD 25) para reduzir o dano à metade.

Esmagar (Ext): Área: 4,5 m por 4,5 m; oponentes Pequenos ou menores sofrem 2d8+12 pontos de dano por esmagamento, e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 23) ou ficarão imobilizados; +36 de bônus para Agarrar.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 54 m, 19 DV ou menos, Vontade (CD 21) anula.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *sugestão*. Nível de Conjurador: 6º; CD para o teste de resistência 16.

Magias: Como um feiticeiro de 5º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/5; CD para o teste de resistência 13 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magias, marca arcana, resistência, som fantasma*; 1º — *ataque certeiro, aura indetectável de Nystul, escudo arcano, recuo acelerado*; 2º — *nublar, detectar pensamentos*.

Dragão Cromático Verde

Habilidades do Dragão Verde Conforme a Idade

Idade	Deslocamento	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador	RM
Filhote	12 m, vôo 30 m (médio),	+0	15 (+1 tamanho, +4 natural), natação 12 m	Imunidade a ácido, respirar na água toque 11, surpresa 15	—	—
Muito Jovem	12 m, vôo 45 m (ruim), natação 12 m	+0	17 (+7 natural), toque 10, surpresa 17		—	—
Jovem	12 m, vôo 45 m (ruim), natação 12 m	+0	20 (+10 natural), toque 10, surpresa 20		—	—
Adolescente	12 m, vôo 45 m (ruim), natação 12 m	+0	22 (–1 tamanho, +13 natural), toque 9, surpresa 22		1°	—
Adulto Jovem	12 m, vôo 45 m (ruim), natação 12 m	+0	25 (–1 tamanho, +16 natural), toque 9, surpresa 25	RD 5/mágica	3°	19
Adulto	12 m, vôo 45 m (ruim), natação 12 m	+0	27 (–2 tamanho, +19 natural), toque 8, surpresa 27	*Sugestão*	5°	21
Experiente	12 m, vôo 45 m (ruim), natação 12 m	+0	30 (–2 tamanho, +22 natural), toque 8, surpresa 30	RD 10/mágica	7°	22
Antigo	12 m, vôo 45 m (ruim), natação 12 m	+0	33 (–2 tamanho, +25 natural), toque 8, surpresa 33	*Ampliar plantas*	9°	24
Muito Antigo	12 m, vôo 45 m (ruim), natação 12 m	+0	36 (–2 tamanho, +28 natural), toque 8, surpresa 36	RD 15/mágica	11°	25
Venerável	12 m, vôo 60 m (desajeitado), natação 12 m	+0	37 (–4 tamanho, +31 natural), toque 6, surpresa 37	*Dominar pessoa*	13°	27
Ancião	12 m, vôo 60 m (desajeitado), natação 12 m	+0	40 (–4 tamanho, +34 natural), toque 6, surpresa 40	RD 20/mágica	15°	28
Grande Ancião	12 m, vôo 60 m (desajeitado), natação 12 m	+0	43 (–4 tamanho, +37 natural), toque 6, surpresa 43	*Comandar plantas*	17°	30

Respirar na Água (Ext): O dragão verde pode respirar sob a água por tempo indeterminado e é capaz de usar livremente seu sopro, magias e outras habilidades enquanto estiver submerso.

DRAGÃO VERMELHO

Dragão (Fogo)

Ambiente: Montanhas temperadas

Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 crias)

Nível de Desafio: Filhote 4; muito jovem 5; jovem 7; adolescente 10; adulto jovem 13; adulto 15; experiente 18; antigo 20; muito antigo 21; venerável 23; ancião 24; grande ancião 26

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: Filhote 8–9 DV; muito jovem 11–12 DV; jovem 14–15 DV; adolescente 17–18 DV; adulto jovem 20–21 DV; adulto 23–24 DV; experiente 26–27 DV; antigo 29–30 DV; muito antigo 32–33 DV; venerável 35–36 DV; ancião 38–39 DV; grande ancião 41+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +4; muito jovem +5; jovem +6; outros —

O dragão possui chifres que se estendem para trás, sobre o pescoço, orelhas pregueadas e espinhos ósseos no rosto e sob o queixo, além de fileiras de chifres acima do supercílio. O nariz é afilado e ostenta um pequeno chifre. A crista se inicia atrás do crânio e se estende até a ponta da cauda. O dragão exala o odor de fumaça e enxofre, e suas escamas brilham em tons de carmim e escarlate.

Dentre todos os dragões, os vermelhos são os mais gananciosos, sempre em busca de uma forma de aumentar suas montanhas de tesouros. Eles são excepcionalmente arrogantes, qualidade que se reflete na sua postura imponente e em suas expressões de desdém.

As escamas pequenas dos filhotes têm uma coloração vermelha escarlate, lustrosa e brilhante, e deixam-nos vulneráveis a detecção de outros predadores e caçadores; portanto, eles permanecem nos subterrâneos sem se aventurar na superfície até acumularem poder suficiente para cuidar de si. Após o término da infância, suas escamas escurecem até um vermelho escuro e a textura lisa e lustrosa é substituída por um aspecto uniforme e fosco. Conforme o dragão envelhece, as escamas aumentam de tamanho e espessura, tornando-se rígidas como metal. Tanto a crista sobre o pescoço quanto as asas se tornam cinza azuladas ou violeta acinzentadas nas pontas e tendem a escurecer conforme a idade avança. As pupilas do dragão vermelho desbotam com a idade e os mais velhos possuem olhos semelhantes a orbes cheias de lava derretida.

Os dragões vermelhos estabelecem seus covis em gigantescas cavernas que se estendem pelas profundezas da terra, iluminadas pelo calor que seu corpo emana e caracterizadas por um forte cheiro de fumaça e enxofre. Entretanto, essas criaturas sempre escolhem um posto de observação próximo de suas cavernas, de onde consigam enxergar e guardar todo o seu território (que eles consideram ser tudo que esteja ao alcance dos seus olhos). Este observatório muitas vezes invade o território de um dragão de prata e, por essa razão, essas duas espécies freqüentemente são inimigas.

Dragões Vermelhos Conforme a Idade

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/ Agarrar	Ataque	TR Fort	TR Ref	TR Von	Sopro (CD)	Presença Aterradora (CD)
Filhote	Médio	7d12+14 (59)	17	10	15	10	11	10	+7/+10	+10	+7	+5	+5	2d10 (15)	—
Muito Jovem	Grande	10d12+30 (95)	21	10	17	12	13	12	+10/+19	+14	+10	+7	+8	4d10 (18)	—
Jovem	Grande	13d12+39 (123)	25	10	17	12	13	12	+13/+24	+19	+11	+8	+9	6d10 (19)	—
Adolescente	Grande	16d12+64 (168)	29	10	19	14	15	14	+16/+29	+24	+14	+10	+12	8d10 (22)	—
Adulto Jovem	Enorme	19d12+95 (218)	31	10	21	14	15	14	+19/+37	+27	+16	+11	+13	10d10 (24)	21
Adulto	Enorme	22d12+110 (253)	33	10	21	16	19	16	+22/+41	+31	+18	+13	+17	12d10 (26)	24
Experiente	Enorme	25d12+150 (312)	33	10	23	18	19	18	+25/+44	+34	+20	+14	+18	14d10 (28)	26
Antigo	Imenso	28d12+196 (378)	35	10	25	20	21	20	+28/+52	+36	+23	+16	+21	16d10 (31)	29
Muito Antigo	Imenso	31d12+248 (449)	37	10	27	22	23	22	+31/+56	+40	+25	+17	+23	18d10 (33)	31
Venerável	Imenso	34d12+306 (527)	39	10	29	24	25	24	+34/+60	+44	+28	+19	+26	20d10 (36)	34
Ancião	Imenso	37d12+370 (610)	41	10	31	24	25	24	+37/+64	+48	+30	+20	+27	22d10 (38)	35
Grande Ancião	Colossal	40d12+400 (660)	45	10	31	26	27	26	+40/+73	+49	+32	+22	+30	24d10 (40)	38

Os dragões vermelhos são carnívoros por preferência e seus pratos favoritos são os jovens humanos ou elfos. Algumas vezes, esses dragões enfeitiçam os camponeses para oferecerem regularmente sacrifícios humanos.

Dragão Cromático Vermelho

Combate

Devido à sua extrema auto-confiança, os dragões vermelhos raramente avaliam seus oponentes durante muito tempo. Depois de identificar um alvo, eles decidem rapidamente se devem ou não atacar, usando uma das diversas estratégias preparadas com antecedência. O dragão vermelho sempre aterrissa para atacar as criaturas mais fracas com suas garras e mordidas em vez de incinerá-las com seu sopro, na esperança de evitar a destruição de qualquer tesouro que elas estejam carregando.

Sopro (Sob): O dragão vermelho possui um único tipo de sopro, um cone de fogo.

***Localizar Objetos* (SM):** Um dragão vermelho adolescente ou mais velho pode usar esta habilidade como a magia homônima, uma vez por dia para cada categoria de idade.

Outras Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *sugestão* (antigo ou mais velho); 1/dia — *encontrar o caminho* (venerável ou mais velho), *discernir localização* (grande ancião).

Perícias: Avaliação, Blefar e Saltar são consideradas perícias de classe para os dragões vermelhos.

Dragão Vermelho Muito Antigo: ND 21; Dragão (Imenso — Fogo); DV 31d12+248, 449 PV; Inic. +4; Desl. 12 m, vôo 60 m (desajeitado); CA 36, toque 6, surpresa 36; Base Atq +31; Agr +56; Atq corpo a corpo: mordida +40 (dano: 4d6+13); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +40 (dano: 4d6+13), 2 garras +35 (dano: 2d8+6), 2 asas +35 (dano: 2d6+6) e golpe com a cauda +35 (dano: 2d8+19); Espaço/Alcance 6 m/4,5 m (6 m com a mordida); AE sopro, esmagar, presença aterradora, arrebatar, habilidades similares a magia, magias, rasteira com a cauda; QE Redução de Dano 15/mágica, visão no escuro 36 m, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, Resistência à Magia 25, vulnerabilidade a frio; Tend. CM; TR Fort +25, Ref +19, Von +25; For 37, Des 10, Con 27, Int 22, Sab 23, Car 22.

Perícias e Talentos: Avaliação +31, Blefar +37, Concentração +28, Ofícios (armadilheiro) +18, Esconder-se +2, Intimidar +39, Conhecimento (arcano) +31, Conhecimento (local) +31, Conhecimento (religião) +31, Ouvir +37, Procurar +37, Sentir Motivação +37, Identificar Magia +39, Observar

Habilidades do Dragão Vermelho Conforme a Idade

Idade	Deslocamento	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador	RM
Filhote	12 m, vôo 45 m (ruim)	+0	16 (+6 natural), toque 10, surpresa 16	Imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio	—	—
Muito Jovem	12 m, vôo 45 m (ruim)	+0	18 (–1 tamanho, +9 natural), toque 9, surpresa 18		—	—
Jovem	12 m, vôo 45 m (ruim)	+0	21 (–1 tamanho, +12 natural), toque 9, surpresa 21		1°	—
Adolescente	12 m, vôo 45 m (ruim)	+0	24 (–1 tamanho, +15 natural), toque 9, surpresa 24	*Localizar objeto*	3°	—
Adulto Jovem	12 m, vôo 45 m (ruim)	+0	26 (–2 tamanho, +18 natural), toque 8, surpresa 26	RD 5/mágica	5°	19
Adulto	12 m, vôo 45 m (ruim)	+0	29 (–2 tamanho, +21 natural), toque 8, surpresa 29		7°	21
Experiente	12 m, vôo 45 m (ruim)	+0	32 (–2 tamanho, +24 natural), toque 8, surpresa 32	RD 10/mágica	9°	23
Antigo	12 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	33 (–4 tamanho, +27 natural), toque 6, surpresa 33	*Sugestão*	11°	24
Muito Antigo	12 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	36 (–4 tamanho, +30 natural), toque 6, surpresa 36	RD 15/mágica	13°	26
Venerável	12 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	39 (–4 tamanho, +33 natural), toque 6, surpresa 39	*Encontrar o caminho*	15°	28
Ancião	12 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	42 (–4 tamanho, +36 natural), toque 6, surpresa 42	RD 20/mágica	17°	30
Grande Ancião	12 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	41 (–8 tamanho, +39 natural), toque 2, surpresa 41	*Discernir localização*	19°	32

* Capaz de conjurar magias de clérigo e todas as magias dos Domínios do Caos, do Mal e do Fogo como magias arcanas.

+37, Usar Instrumento Mágico +22; Golpe Avassalador, Investida Aérea, Trespassar, Trespassar Maior, Encontrão Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Reflexos Rápidos, Ataque Poderoso, Arrebatar, Inversão.

Sopro (Sob): Cone de fogo de 18 m; 18d10 pontos de dano, Reflexos (CD 33) para reduzir o dano à metade.

Esmagar (Ext): Área: 6 m por 6 m; oponentes Médios ou menores sofrem 4d6+19 pontos de dano por esmagamento, e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 33) ou ficarão imobilizados; +56 de bônus para Agarrar.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 81 m, 30 DV ou menos, Vontade (CD 29) anula.

Arrebatar (Ext): +56 de bônus para Agarrar; garra contra criaturas Médias ou menores infligindo 2d8+6/rodada, mordida contra criaturas Grandes ou menores infligindo 4d6+13/rodada, ou 8d6+26 se o dragão não se deslocar; a criatura arrebatada pode ser arremessada de 27 m de altura, sofrendo 9d6 pontos de dano.

Habilidades Similares a Magia: 9/dia — *localizar objeto*; 3/dia — *sugestão*. Nível de Conjurador: 13º; CD para o teste de resistência 16 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 13º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/8/7/7/7/5; CD para o teste de resistência 16 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, orientação, prestidigitação, resistência, som fantasma*; 1º — *alarme, escudo arcano, favor divino, mísseis mágicos, toque macabro*; 2º — *agilidade do gato, curar ferimentos moderados, detectar pensamentos, escuridão, invisibilidade*; 3º — *dissipar magia, escuridão profunda, proteção contra elementos, velocidade*; 4º — *emoções, enfeitiçar monstro, imunidade à magia, restauração*; 5º — *círculo da destruição, enfraquecer o intelecto, evocação de sombras*; 6º — *cura completa, névoa ácida*.

Rasteira com a Cauda (Ext): Semicírculo com 9 m de diâmetro, oponentes Pequenos ou menores sofrem 2d6+19 pontos de dano por esmagamento, Reflexos (CD 33) para reduzir o dano à metade.

DRAGÕES METÁLICOS

Os dragões metálicos constituem o ramo bondoso da sociedade dracônica, mas eles serão tão agressivos quanto seus parentes malignos quando forem ameaçados ou desafiados. Eles também costuma ser orgulhosos e gananciosos.

DRAGÃO DE BRONZE

Dragão (Água)

Ambiente: Colinas temperadas

Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 crias)

Nível de Desafio: Filhote 3; muito jovem 5; jovem 7; adolescente 9; adulto jovem 12; adulto 15; experiente 17; antigo 19; muito antigo 20; venerável 22; ancião 23; grande ancião 25

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Leal e Bom

Progressão: Filhote 7–8 DV; muito jovem 10–11 DV; jovem 13–14 DV; adolescente 16–17 DV; adulto jovem 19–20 DV; adulto 22–23 DV; experiente 25–26 DV; antigo 28–29 DV; muito antigo 31–32 DV; venerável 34–35 DV; ancião 37–38 DV; grande ancião 40+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +4, muito jovem +4; jovem +6; outros —

O dragão possui uma carapaça reforçada e ondulada estendendo-se da altura dos olhos e das maçãs do rosto. As ondulações terminam em chifres curvos. O dragão também possui chifres menores no maxilar inferior e sob o queixo, um focinho afilado e uma pequena crista na cabeça, bem como outra, maior, ao longo do pescoço. O aroma do mar envolve a criatura, e suas escamas têm um brilho marrom-dourado metálico.

Os dragões de bronze são curiosos e se divertem transformando-se em animais pequenos e amigáveis para observar os aventureiros. Eles são fascinados pela arte da guerra e se unem com entusiasmo aos exércitos que lutam por uma causa justa — e uma ótima recompensa.

As escamas de seus filhotes são amarelas, com anéis verdes, e apresentam apenas um leve reflexo de bronze. Conforme se aproximam da idade adulta, sua coloração escurece lentamente, até atingir uma tonalidade de bronze mais escura. Os dragões muito velhos desenvolvem um matiz negro-azulado nas pontas das escamas. Eles são nadadores talentosos, possuem membranas entre os dedos e escamas chatas e lisas. As pupilas de seus olhos desbotam conforme o dragão envelhece, até que se tornam orbes verdes luminosas nas idades finais.

Os dragões de bronze gostam de viver em colinas litorâneas, próximo de água fresca ou salgada. Eles mergulham com freqüência para se refrescar e caçar pérolas e outros tesouros submersos. Eles preferem cavernas com acessos exclusivamente subaquáticos, mas seus covis são sempre secos — eles nunca botam ovos, dormem ou guardam tesouros debaixo da água. O cheiro da brisa marinha envolve estas criaturas. Os dragões de bronze se alimentam de plantas aquáticas e algumas variedades de frutos do mar. Seu prato favorito é carne de tubarão, mas ocasionalmente eles devoram algumas pérolas.

Combate

Os dragões de bronze detestam matar animais e farão o possível para suborná-los (em geral, com comida) ou forçá-los magicamente a se retirar. Eles utilizam sua habilidade de *detectar pensamentos* para descobrir as reais intenções das criaturas inteligentes. Quando atacam, cegam seus oponentes com *névoa* e investem furiosamente; a partir do ar, arrebatam os alvos. Contra adversários em ambientes marítimos, eles conjuram uma tempestade ou usam suas caudas para rasgar o casco das embarcações. Quando o dragão quer demonstrar clemência, os navios podem ser simplesmente detidos (pela ausência de ventos), cercados de névoa ou terem seus mastros arrancados.

Sopro (Sob): Os dragões de bronze possuem dois tipos de sopro: uma rajada de eletricidade e um cone de gás repulsivo. As criaturas dentro desse cone devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou serão compelidas a não fazer nada, exceto se afastar do dragão durante as próximas 1d6 rodadas, mais 1 rodada para cada categoria de idade do dragão. Este é um efeito de ação mental, um encantamento [compulsão].

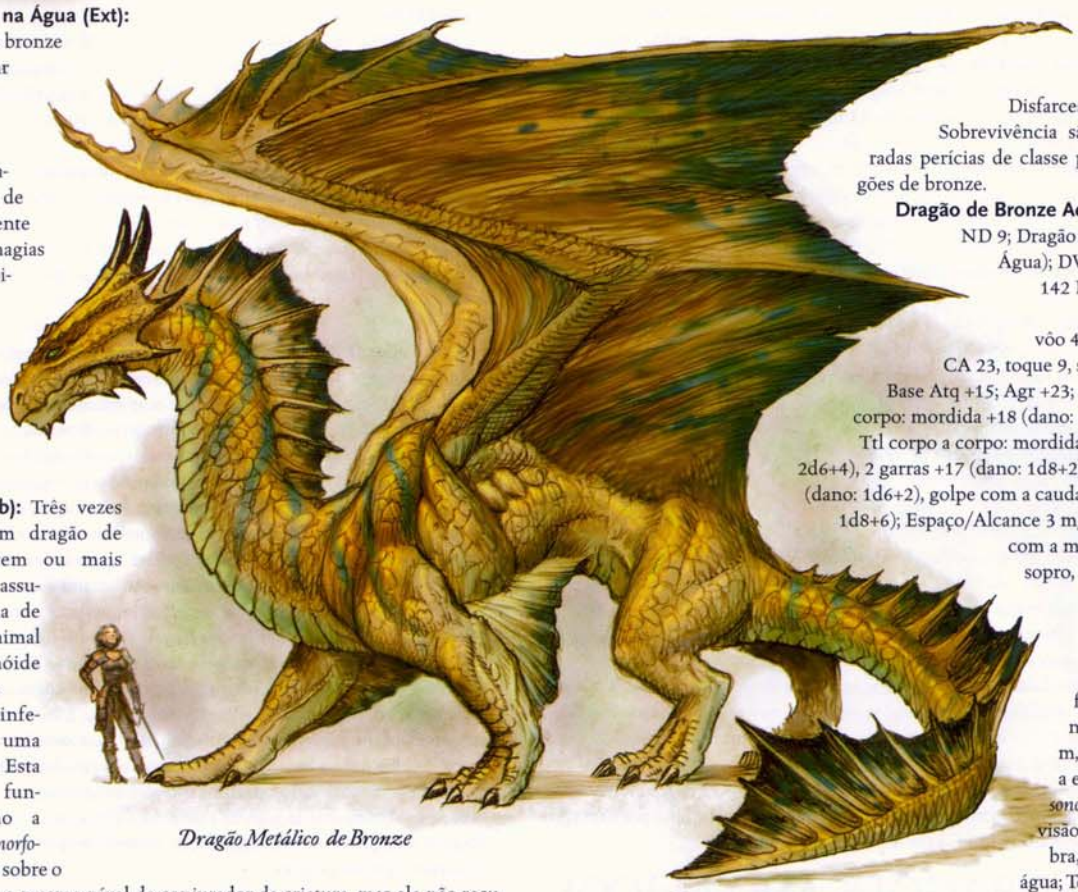
DRAGÕES DE BRONZE CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/ Agarrar	Ataque	TR Fort	TR Ref	TR Von	Sopro (CD)	Presença Aterradora (CD)
Filhote	Pequeno	6d12+6 (45)	13	10	13	14	15	14	+6/+3	+8	+6	+5	+7	2d6 (14)	—
Muito Jovem	Médio	9d12+18 (76)	15	10	15	14	15	14	+9/+11	+11	+8	+6	+8	4d6 (16)	—
Jovem	Médio	12d12+24 (102)	17	10	15	16	17	16	+12/+15	+15	+10	+8	+11	6d6 (18)	—
Adolescente	Grande	15d12+45 (142)	19	10	17	18	19	18	+15/+23	+18	+12	+9	+13	8d6 (20)	—
Adulto Jovem	Grande	18d12+72 (189)	23	10	19	18	19	18	+18/+28	+23	+15	+11	+15	10d6 (23)	23
Adulto	Enorme	21d12+105 (241)	27	10	21	20	21	20	+21/+37	+27	+17	+12	+17	12d6 (25)	25
Experiente	Enorme	24d12+120 (276)	29	10	21	20	21	20	+24/+41	+31	+19	+14	+19	14d6 (27)	27
Antigo	Enorme	27d12+162 (337)	31	10	23	22	23	22	+27/+45	+35	+21	+15	+21	16d6 (29)	29
Muito Antigo	Enorme	30d12+180 (375)	33	10	23	22	23	22	+30/+49	+39	+23	+17	+23	18d6 (31)	31
Venerável	Imenso	33d12+231 (445)	35	10	25	24	25	24	+33/+57	+41	+25	+18	+25	20d6 (33)	33
Ancião	Imenso	36d12+288 (522)	37	10	27	26	27	26	+36/+61	+45	+28	+20	+28	22d6 (36)	36
Grande Ancião	Imenso	39d12+312 (565)	39	10	27	26	27	26	+39/+65	+49	+29	+21	+29	24d6 (37)	37

Respirar na Água (Ext): O dragão de bronze pode respirar na água por tempo indeterminado e é capaz de usar livremente seu sopro, magias e outras habilidades enquanto estiver submerso.

Alterar Forma (Sob): Três vezes por dia, um dragão de bronze jovem ou mais velho pode assumir a forma de qualquer animal ou humanóide de tamanho Médio ou inferior como uma ação padrão. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose* conjurada sobre o dragão, com o mesmo nível de conjurador da criatura, mas ele não recupera pontos de vida ao mudar de forma e só consegue assumir a forma de animais ou humanóides. O dragão pode permanecer nesta forma até decidir assumir outra ou retornar à sua forma natural.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *falar com animais*; 3/dia — *criar alimentos* (adulto ou mais velho), *névoa* (adulto ou mais velho), *detectar pensamentos* (antigo ou mais velho), *controlar a água* (venerável ou mais velho); 1/dia — *controlar o clima* (grande ancião).



Dragão Metálico de Bronze

Perícias: Disfarces, Natação e Sobrevivência são consideradas perícias de classe para os dragões de bronze.

Dragão de Bronze Adolescente: ND 9; Dragão (Grande — Água); DV 15d12+45, 142 PV; Inic. +4; Desl. 12 m, vôo 45 m (ruim); CA 23, toque 9, surpresa 23; Base Atq +15; Agr +23; Atq corpo a corpo: mordida +18 (dano: 2d6+4); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +18 (dano: 2d6+4), 2 garras +17 (dano: 1d8+2), 2 asas +16 (dano: 1d6+2), golpe com a cauda +16 (dano: 1d8+6); Espaço/Alcance 3 m/1,5 m (3 m com a mordida); AE sopro, habilidades similares a magia, magias; QE alterar forma, visão no escuro 36 m, imunidade a eletricidade, *sono* e paralisia, visão na penumbra, respirar na água; Tend. LB; TR Fort +12, Ref +9, Von +13; For 19, Des 10, Con 17, Int 18, Sab 19, Car 18.

Perícias e Talentos: Avaliação +9, Blefar +9, Concentração +20, Diplomacia +25, Disfarces +21, Esconder-se +5, Intimidar +11, Conhecimento (arcano) +9, Conhecimento (local) +9, Conhecimento (natureza) +9, Ouvir +21, Procurar +21, Sentir Motivação +21, Identificar Magia +23, Observar +21, Natação +8, Sobrevivência +9; Investida Aérea, Pairar, Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (garra), Inversão.

Habilidades do Dragão de Bronze Conforme a Idade

Idade	Deslocamento	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador	RM
Filhote	12 m, vôo 30 m (médio), natação 18 m	+0	16 (+1 tamanho, +5 natural), toque 11, surpresa 16	Imunidade à eletricidade, respira	—	—
Muito Jovem	12 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	18 (+8 natural), toque 10, surpresa 18	Ir na água, *falar com animais*	—	—
Jovem	12 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	21 (+11 natural), toque 10, surpresa 21	*Alterar Forma*	1º	—
Adolescente	12 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	23 (–1 tamanho, +17 natural), toque 9, surpresa 23		3º	—
Adulto Jovem	12 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	26 (–1 tamanho, +17 natural), toque 9, surpresa 26	RD 5/mágica	5º	20
Adulto	12 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	28 (–2 tamanho, +20 natural), toque 8, surpresa 28	*Criar alimentos, névoa*	7º	22
Experiente	12 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	31 (–2 tamanho, +23 natural), toque 8, surpresa 31	RD 10/mágica	9º	23
Antigo	12 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	34 (–2 tamanho, +26 natural), toque 8, surpresa 34	*Detectar pensamentos*	11º	25
Muito Antigo	12 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m	+0	37 (–2 tamanho, +29 natural), toque 8, surpresa 37	RD 15/mágica	13º	26
Venerável	12 m, vôo 60 m (desajeitado), natação 18 m	+0	38 (–4 tamanho, +32 natural), toque 6, surpresa 38	*Controlar a água*	15º	28
Ancião	12 m, vôo 60 m (desajeitado), natação 18 m	+0	41 (–4 tamanho, +35 natural), toque 6, surpresa 41	RD 20/mágica	17º	29
Grande Ancião	12 m, vôo 60 m (desajeitado), natação 18 m	+0	44 (–4 tamanho, +38 natural) toque 6, surpresa 44	*Controlar o clima*	19º	311

* Capaz de conjurar magias de clérigo e todas as magias dos Domínios dos Animais, da Ordem e da Água como magias arcanas.

Alterar Forma (Sob): Três vezes por dia, este dragão de bronze pode assumir a forma de qualquer animal ou humanóide de tamanho Médio ou inferior como uma ação padrão. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose* conjurada sobre o dragão, com o mesmo nível de conjurador da criatura, mas ele não recupera pontos de vida ao mudar de forma e só consegue assumir a forma de animais ou humanóides. O dragão pode permanecer nesta forma até decidir assumir outra ou retornar à sua forma natural.

Sopro (Sob): Linha de eletricidade de 18 m; 8d6 pontos de dano, Reflexos (CD 20) para reduzir o dano à metade; ou cone de *repulsão* de 12 m; 1d6+4 rodadas, Vontade (CD 20) anula.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *falar com animais*. Nível de Conjurador: 4º.

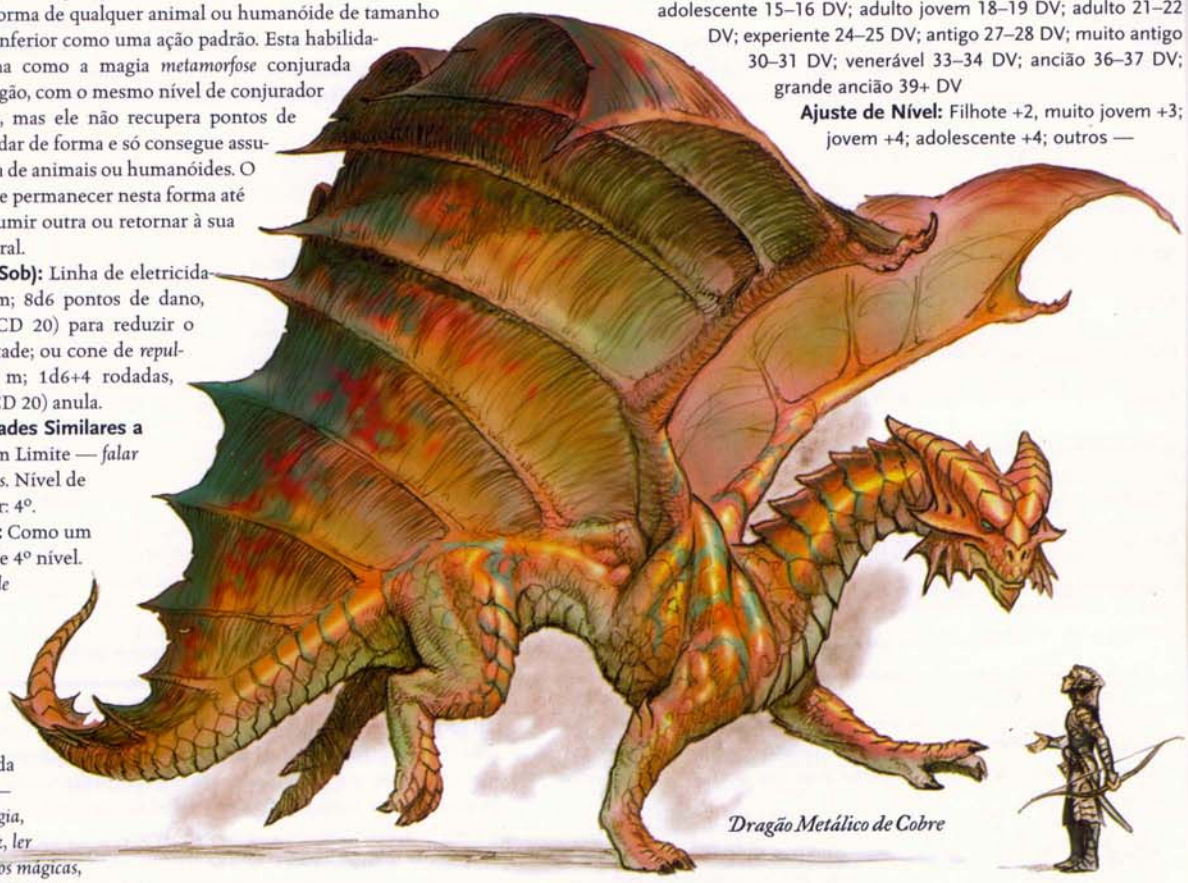
Magias: Como um feiticeiro de 4º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/6; CD para o teste de resistência 14 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, raio congelante*; 1º — *animar corda, escudo arcano, mísseis mágicos.*

Respirar na Água (Ext): Este dragão pode respirar na água por tempo indeterminado e é capaz de usar livremente seu sopro, magias e outras habilidades enquanto estiver submerso.

Progressão: Filhote 6–7 DV; muito jovem 9–10 DV; jovem 12–13 DV; adolescente 15–16 DV; adulto jovem 18–19 DV; adulto 21–22 DV; experiente 24–25 DV; antigo 27–28 DV; muito antigo 30–31 DV; venerável 33–34 DV; ancião 36–37 DV; grande ancião 39+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +2, muito jovem +3; jovem +4; adolescente +4; outros —



Dragão Metálico de Cobre

O dragão possui coxas e ombros enormes, com um rosto curto e carapaças largas e lisas sobre os olhos. Chifres compridos e achatados estendem-se a partir dessa carapaça numa série de segmentos sobrepostos. A criatura também ostenta protuberâncias malares voltadas para trás e dois conjuntos de cartilagem ornamental na parte inferior da mandíbula, levemente inclinadas para a frente. Camadas de placas triangulares envolvem o pescoço, a partir do queixo. O dragão exala um odor pungente, e suas escamas avermelhadas têm um brilho metálico.

DRAGÃO DE COBRE

Dragão (Terra)
Ambiente: Colinas quentes
Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 crias)
Nível de Desafio: Filhote 3; muito jovem 5; jovem 7; adolescente 9; adulto jovem 11; adulto 14; experiente 16; antigo 19; muito antigo 20; venerável 22; ancião 23; grande ancião 25
Tesouro: Triplo do padrão
Tendência: Sempre Caótico e Bom

Os dragões de cobre são pregadores de peças, piadistas e charadistas incorrigíveis. A maioria tem temperamento jovial, mas também um lado ganancioso e mesquinho. Eles são especialistas em saltos e escaladas.

Após o nascimento, as escamas do dragão de cobre possuem uma coloração marrom escura, com tons metálicos. Conforme o dragão envelhece, suas escamas se tornam mais refinadas e acobreadas, assumindo um brilho suave e quente no início da idade adulta. As escamas dos dragões de cobre muito velhos assumem uma tonalidade esverdeada. As pupilas destas criaturas desbotam com a idade e os olhos dos grandes anciões se assemelham a brilhantes orbes azul-turquesa.

Dragões de Cobre conforme a Idade

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/ Agarrar	Ataque	TR Fort	TR Ref	TR Von	Sopro (CD)	Presença Aterradora (CD)
Filhote	Miúdo	5d12+5 (37)	11	10	13	12	13	12	+5/–3	+7	+5	+4	+5	2d4 (13)	—
Muito Jovem	Pequeno	8d12+16 (68)	13	10	13	12	13	12	+8/+5	+10	+7	+6	+7	4d4 (15)	—
Jovem	Médio	11d12+22 (93)	15	10	15	14	15	14	+11/+13	+13	+13	+7	+9	6d4 (17)	—
Adolescente	Médio	14d12+42 (133)	17	10	15	14	15	14	+14/+17	+17	+17	+9	+11	8d4 (19)	—
Adulto Jovem	Grande	17d12+68 (178)	29	10	17	16	17	16	+17/+25	+20	+20	+10	+13	10d4 (21)	21
Adulto	Grande	20d12+100 (230)	23	10	19	16	17	16	+20/+30	+25	+25	+12	+15	12d4 (24)	23
Experiente	Enorme	23d12+115 (264)	27	10	21	18	19	18	+23/+39	+29	+29	+13	+17	14d4 (26)	25
Antigo	Enorme	26d12+156 (325)	29	10	21	18	19	18	+26/+43	+33	+33	+15	+19	16d4 (28)	27
Muito Antigo	Enorme	29d12+174 (362)	31	10	23	20	21	20	+29/+47	+37	+37	+16	+21	18d4 (30)	29
Venerável	Enorme	32d12+224 (432)	33	10	23	20	21	20	+32/+51	+41	+41	+18	+23	20d4 (32)	31
Ancião	Imenso	35d12+280 (507)	35	10	25	22	23	22	+35/+59	+43	+43	+19	+25	22d4 (34)	33
Grande Ancião	Imenso	38d12+304 (551)	37	10	27	22	23	22	+38/+63	+47	+47	+21	+27	24d4 (37)	35

Habilidades do Dragão de Cobre Conforme a Idade

Idade	Deslocamento	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador	RM
Filhote	12 m, vôo 30 m (médio)	+0	16 (+2 tamanho, +4 natural), toque 12, surpresa 16	Imunidade a ácido, patas de aranha	—	—
Muito Jovem	12 m, vôo 30 m (médio)	+0	18 (+1 tamanho, +7 natural), toque 11, surpresa 18		—	—
Jovem	12 m, vôo 45 m (ruim)	+0	20 (+10 natural), toque 10, surpresa 20		1°	—
Adolescente	12 m, vôo 45 m (ruim)	+0	23 (+13 natural), toque 10, surpresa 23		3°	—
Adulto Jovem	12 m, vôo 45 m (ruim)	+0	25 (–1 tamanho, +16 natural), toque 9, surpresa 25	RD 5/mágica	5°	19
Adulto	12 m, vôo 45 m (ruim)	+0	28 (–1 tamanho, +19 natural), toque 9, surpresa 28	*Moldar rochas*	7°	21
Experiente	12 m, vôo 45 m (ruim)	+0	30 (–2 tamanho, +22 natural), toque 8, surpresa 30	RD 10/mágica	9°	23
Antigo	12 m, vôo 45 m (ruim)	+0	33 (–2 tamanho, +25 natural), toque 8, surpresa 33	*Pedra em lama/lama em pedra*	11°	25
Muito Antigo	12 m, vôo 45 m (ruim)	+0	36 (–2 tamanho, +28 natural), toque 8, surpresa 36	RD 15/mágica	13°	26
Venerável	12 m, vôo 45 m (ruim)	+0	39 (–2 tamanho, +31 natural), toque 8, surpresa 37	*Muralha de pedra*	15°	28
Ancião	12 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	40 (–4 tamanho, +34 natural), toque 6, surpresa 40	RD 20/mágica	17°	29
Grande Ancião	12 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	43 (–4 tamanho, +37 natural), toque 6, surpresa 43	*Mover terra*	19°	31

* Capaz de conjurar magias de clérigo e todas as magias dos Domínios do Caos, da Terra e da Enganação como magias arcanas.

Os dragões de cobre gostam de lugares elevados, secos e rochosos. Eles estabelecem seus covis em cavernas estreitas, muitas vezes bloqueando as entradas com *mover terra* e *moldar rochas*. Dentro de seus covis, eles constroem complexos labirintos sem teto, para que possam voar ou saltar sobre os intrusos.

Os dragões de cobre são caçadores determinados e consideram o esporte tão importante quanto o alimento que ele proporciona. Sabe-se que eles comem qualquer tipo de coisa, inclusive minérios metálicos. Contudo, seus alimentos prediletos são escorpiões gigantes e outras criaturas venenosas (dizem que o veneno aprimora seu raciocínio).

Como também habitam as colinas, muitas vezes ocupadas por dragões vermelhos, os conflitos entre essas espécies são inevitáveis. Geralmente, os dragões de cobre, por serem bem menores, procuram abrigo até que possam reduzir a desvantagem.

Combate

Os dragões de cobre apreciam o raciocínio e não costumam ameaçar as criaturas capazes de contar uma piada, uma anedota ou uma charada que nunca tenham ouvido. Eles se aborrecem rapidamente com as criaturas que não riem das suas piadas ou não aceitam suas traquinagens com bom humor. Eles adoram ridicularizar e aborrecer seus oponentes, até que estes desistam ou cometam alguma idiotice.

Um dragão de cobre furioso prefere aprisionar suas vítimas conjurando *pedra em lama*. O dragão empurra seus adversários ou arrebata-os e arremessa-os contra os lodaçais. Quando lutam no ar, eles preferem conduzir o confronto até desfiladeiros ou vales rochosos estreitos, onde possam utilizar *patas de aranha* para manobrar e forçar os inimigos a colidir contra as paredes.

Sopro (Sob): Os dragões de cobre possuem dois tipos de sopro: uma linha de ácido e um cone de gás da lentidão. As criaturas dentro desse cone devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou ficarão lentas durante 1d6 rodadas, mais 1 rodada a cada categoria de idade do dragão.

Patas de Aranha (Ext): Um dragão de cobre pode escalar superfícies rochosas como se estivesse sob efeito da magia *patas de aranha*.

Habilidades Similares a Magia: 2/dia — *moldar rochas* (adulto ou mais velho); 1/dia — *pedra em lama* ou *lama em pedra* (antigo ou mais velho), *muralha de pedra* (venerável ou mais velho), *mover terra* (grande ancião).

Perícias: Blefar, Esconder-se e Saltar são consideradas perícias de classe para os dragões de cobre.

Dragão de Cobre Jovem: ND 7; Dragão (Médio — Terra); DV 11d12+22, 93 PV; Inic. +0; Desl. 12 m, vôo 45 m (ruim); CA 20, toque 10, surpresa 20; Base Atq +11; Agr +13; Atq corpo a corpo: mordida +13 (dano: 1d8+2); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +13 (dano: 1d8+2), 2 garras +11 (dano: 1d6+1), 2 asas +11 (dano: 1d4+1); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m; AE sopro, magias; QE visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, patas de aranha; Tend. CB; TR Fort +9, Ref +7, Von +9; For 15, Des 10, Con 15, Int 14, Sab 15, Car 14.

Perícias e Talentos: Blefar +10, Concentração +13, Diplomacia +6, Intimidar +4, Saltar +17, Conhecimento (geografia) +10, Conhecimento (natureza) +9, Ouvir +13, Atuação (oratória) +11, Procurar +13, Sentir Motivação +13, Identificar Magia +13, Observar +13, Usar Instrumento Mágico +14; Especialização em Combate, Pairar, Ataques Múltiplos, Inversão.

Sopro (Sob): Linha de ácido de 18 m; 6d4 pontos de dano, Reflexos (CD 17) para reduzir o dano à metade; ou cone de *lentidão* de 9 m; 1d6+3 rodadas, Vontade (CD 17) anula.

Magias: Como um feiticeiro de 1° nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (5/4, CD para o teste de resistência 12 + nível da magia): 0 — *globos de luz, pasmar, detectar magia, som fantasma*; 1° — *comando, área escorregadia*.

Patas de Aranha (Ext): Pode escalar superfícies rochosas como se estivesse sob efeito da magia *patas de aranha*.

DRAGÃO DE LATÃO

Dragão (Fogo)

Ambiente: Desertos quentes

Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 crias)

Nível de Desafio: Filhote 3; muito jovem 4; jovem 6; adolescente 8; adulto jovem 10; adulto 12; experiente 15; antigo 17; muito antigo 19; venerável 20; ancião 21; grande ancião 23

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Caótico e Bom

Progressão: Filhote 5–6 DV; muito jovem 8–9 DV; jovem 11–12 DV; adolescente 14–15 DV; adulto jovem 17–18 DV; adulto 20–21 DV; experiente 23–24 DV; antigo 26–27 DV; muito antigo 29–30 DV; venerável 32–33 DV; ancião 35–36 DV; grande ancião 38+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +2, muito jovem +3; jovem +4; adolescente +4; outros —

A cabeça deste dragão possui uma placa enorme sobre a testa e chifres afiados no queixo. Uma crista se estende por todo o pescoço e suas asas se assemelham a uma

Dragões de Latão conforme a Idade

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/ Agarrar	Ataque	TR Fort	TR Ref	TR Von	Sopro (CD)	Presença Aterradora (CD)
Filhote	Miúdo	4d12+4 (30)	11	10	13	10	11	10	+4/–4	+6	+5	+4	+4	1d6 (13)	—
Muito Jovem	Pequeno	7d12+7 (52)	13	10	13	10	11	10	+7/+4	+9	+6	+5	+5	2d6 (14)	—
Jovem	Médio	10d12+20 (85)	15	10	15	12	13	12	+10/+12	+12	+9	+7	+8	3d6 (17)	—
Adolescente	Médio	13d12+26 (110)	17	10	15	12	13	12	+13/+16	+16	+10	+8	+9	4d6 (18)	—
Adulto Jovem	Grande	16d12+48 (152)	19	10	17	14	15	14	+16/+24	+19	+13	+10	+12	5d6 (21)	20
Adulto	Grande	19d12+76 (199)	23	10	19	14	15	14	+19/+29	+24	+15	+11	+13	6d6 (23)	21
Experiente	Enorme	22d12+110 (253)	27	10	21	16	17	16	+22/+38	+28	+18	+13	+16	7d6 (26)	24
Antigo	Enorme	25d12+125 (287)	29	10	21	16	17	16	+25/+42	+32	+19	+14	+17	8d6 (27)	25
Muito Antigo	Enorme	28d12+168 (350)	31	10	23	18	19	18	+28/+46	+36	+22	+16	+20	9d6 (30)	28
Venerável	Enorme	31d12+186 (387)	33	10	23	18	19	18	+31/+50	+40	+23	+17	+21	10d6 (31)	29
Ancião	Imenso	34d12+238 (459)	35	10	25	20	21	20	+34/+58	+42	+26	+19	+24	11d6 (34)	32
Grande Ancião	Imenso	37d12+296 (536)	37	10	27	20	21	20	+37/+62	+46	+28	+20	+25	12d6 (36)	33

arraia. O dragão cheira a areia aquecida pelo sol, e suas escamas brilham como latão polido.

Os dragões de latão têm a fama de falastrões. Eles podem conhecer muitas informações úteis, mas geralmente só as partilham depois de uma longa negociação ou um presente.

Quando nascem, as escamas dos dragões de latão são mosqueadas e marrom escuras; conforme o dragão envelhece, elas adquirem uma coloração mais metálica, até se estabilizar numa tonalidade quente e lustrosa. A enorme placa que recobrem sua cabeça é lisa e metálica, e a criatura possui chifres no queixo, que ficam mais afiados com a idade. As asas e a crista têm manchas esverdeadas nas pontas, que costumam a escurecer com o tempo. As pupilas do dragão desbotam com a idade e os mais velhos têm olhos semelhantes a orbes de metal derretido.

Os dragões de latão adoram o calor intenso e seco, e gastam a maior parte do seu tempo se aquecendo sob o sol do deserto. Eles possuem um cheiro adstringente de metal ou areia. Eles estabelecem seus covis em grandes cavernas, de preferência com aberturas ao leste de modo a aproveitar o calor matutino; seus territórios são repletos de lugares protegidos, onde podem tomar seus banhos de sol e cercar aventureiros incautos para uma conversa.

Os dragões de latão conseguem comer quase qualquer coisa (e o farão) se isso for necessário, mas normalmente seu apetite não é muito grande. Eles são capazes de retirar algum sustento do orvalho da manhã, uma comodidade muito rara em seu habitat, e já foram vistos lambendo-o dos vegetais com suas longas línguas.

Como compartilham ambientes similares, os dragões azuis e de latão são inimigos mortais. Por serem maiores, os azuis levam vantagem em combates individuais; portanto, os dragões de latão tentam evitá-los até obter auxílio de seus semelhantes para lançar um ataque em massa.

Combate

Os dragões de latão preferem negociar em vez de lutar. Caso uma criatura inteligente tente escapar sem iniciar um diálogo, o dragão forçará sua submissão por meio das habilidades *sugestão* ou uma dose de gás do *sono*. Uma criatura adormecida despertará enterrada na areia até o pescoço e permanecerá assim até que a sede de conversa fiada do dragão seja saciada. Quando enfrentam ameaças reais, os dragões de latão mais jovens se afastam da visão do adversário e escondem-se profundamente na areia. Os dragões mais velhos desprezam essa tática, mas ainda assim preferem obter qualquer vantagem possível em combate.

Sopro (Sob): Um dragão de latão possui dois tipos de sopro: uma linha de fogo e um cone de gás do *sono*. As criaturas dentro desse cone devem obter sucesso num teste de resistência de Vontadé ou adormecerão, não importa sua quantidade de DV, durante 1d6 rodadas, mais 1 rodada a cada categoria de idade do dragão.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *falar com animais*; 3/dia — *suportar elementos* (adolescente ou mais velho, raio de 3 m x a categoria de idade do dragão); 1/dia — *sugestão* (adulto ou mais velho), *controlar os ventos* (antigo ou mais velho), *controlar o clima* (venerável ou mais velho).

***Invocar Djinni* (SM):** Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia por um dragão de latão grande ancião, e funciona como a magia *invocar criaturas*, mas invoca um djinni. Esta habilidade equivale a uma magia de 7º nível.

Dragão Metálico de Latão

Perícias: Blefar, Obter Informação e Sobrevivência são consideradas perícias de classe para os dragões de latão.

Dragão de Latão Filhote: ND 3; Dragão (Miúdo — Fogo); DV 4d12+4, 30 PV; Inic. +4; Desl. 18 m, escavar 9 m, vôo 45 m (médio); CA 15, toque 12, surpresa 15; Base Atq +4; Agr –4; Atq corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d4); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d4), 2 garras +1 (dano: 1d3); Espaço/Alcance 0,75 m/0 m (1,5 m com a mordida); AE sopro, habilidades similares a magia; QE visão no escuro 36 m, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade a frio; Tend. CB; TR Fort +5, Ref +4, Von +4; For 11, Des 10, Con 13, Int 10, Sab 11, Car 10.

Habilidades do Dragão de Latão Conforme a Idade

Idade	Deslocamento	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador	RM
Filhote	18 m, escavar 9 m, vôo 45 m (médio)	+0	15 (+2 tamanho, +3 natural), toque 12, surpresa 15	Imunidade a fogo, *falar com animais*, vulnerabilidade a frio	—	—
Muito Jovem	18 m, escavar 9 m, vôo 45 m (médio)	+0	17 (+1 tamanho, +6 natural), toque 11, surpresa 17		—	—
Jovem	18 m, escavar 9 m, vôo 60 m (ruim)	+0	19 (+9 natural), toque 10, surpresa 19		1º	—
Adolescente	18 m, escavar 9 m, vôo 60 m (ruim)	+0	22 (+12 natural), toque 10, surpresa 22	*Suportar elementos*	3º	—
Adulto Jovem	18 m, escavar 9 m, vôo 60 m (ruim)	+0	24 (–1 tamanho, +15 natural), toque 9, surpresa 24	RD 5/mágica	5º	18
Adulto	18 m, escavar 9 m, vôo 60 m (ruim)	+0	27 (–1 tamanho, +18 natural), toque 9, surpresa 27	*Sugestão*	7º	20
Experiente	18 m, escavar 9 m, vôo 60 m (ruim)	+0	29 (–2 tamanho, +21 natural), toque 8, surpresa 29	RD 10/mágica	9º	22
Antigo	18 m, escavar 9 m, vôo 60 m (ruim)	+0	32 (–2 tamanho, +24 natural), toque 8, surpresa 32	*Controlar os ventos*	11º	24
Muito Antigo	18 m, escavar 9 m, vôo 60 m (ruim)	+0	35 (–2 tamanho, +27 natural), toque 8, surpresa 35	RD 15/mágica	13º	25
Venerável	18 m, escavar 9 m, vôo 60 m (ruim)	+0	38 (–2 tamanho, +30 natural), toque 8, surpresa 38	*Controlar o clima*	15º	27
Ancião	18 m, escavar 9 m, vôo 75 m (desajeitado)	+0	39 (–4 tamanho, +33 natural), toque 6, surpresa 39	RD 20/mágica	17º	28
Grande Ancião	18 m, escavar 9 m, vôo 75 m (desajeitado)	+0	42 (–4 tamanho, +36 natural), toque 6, surpresa 42	*Invocar djinni*	19º	30

* Capaz de conjurar magias de clérigo e todas as magias dos Domínios do Caos e do Conhecimento como magias arcanas.

Perícias e Talentos: Esconder-se +7, Conhecimento (história) +6, Conhecimento (local) +6, Conhecimento (natureza) +5, Ouvir +6, Procurar +6, Observar +6; Investida Aérea, Iniciativa Aprimorada.

Sopro (Sob): Cone de fogo de 9 m; 1d6 pontos de dano, Reflexos (CD 13) para reduzir o dano à metade; ou cone de *sono* de 4,5 m; 1d6+1 rodadas, Vontade (CD 13) anula.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *falar com animais*. Nível de Conjurador: 1º.

DRAGÃO DE OURO

Dragão (Fogo)

Ambiente: Planícies quentes

Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 crias)

Nível de Desafio: Filhote 5; muito jovem 7; jovem 9; adolescente 11; adulto jovem 14; adulto 16; experiente 19; antigo 21; muito antigo 22; venerável 24; ancião 25; grande ancião 27

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Leal e Bom

Progressão: Filhote 9–10 DV; muito jovem 12–13 DV; jovem 15–16 DV; adolescente 18–19 DV; adulto jovem 21–22 DV; adulto 24–25 DV; experiente 27–28 DV; antigo 30–31 DV; muito antigo 33–34 DV; venerável 36–37 DV; ancião 39–40 DV; grande ancião 42+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +4, muito jovem +5; jovem +6; outros —

O dragão possui dois grandes chifres lisos que se curvam para trás, projetando-se do supercílio. Seu pescoço é adornado por cristas gêmeas, e os bigodes ao redor da boca se assemelham aos barbilhões de um bagre. Suas asas, semelhantes às velas de um navio, partem dos ombros e se estendem até a ponta da cauda. O dragão cheira a açafrão e incenso, e suas escamas brilham como ouro polido.

Os dragões de ouro são criaturas graciosas, sinuosas e de vasta sabedoria. Eles odeiam qualquer tipo de injustiça ou trapaça, e assumem cruzadas pessoais para promover o bem. Os dragões de ouro geralmente se disfarçam de seres humanos ou animais.

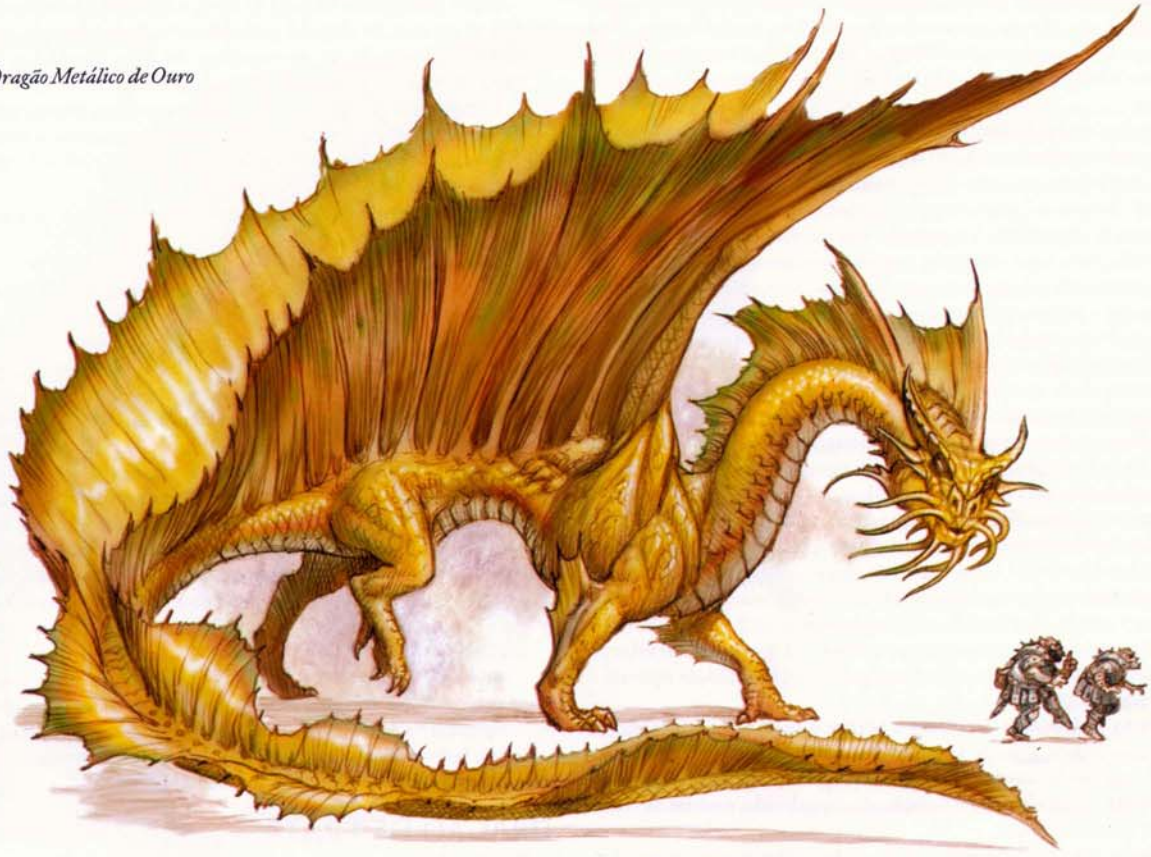
Ao nascer, as escamas do dragão de ouro são amarelo-escuras com manchas douradas e metálicas. Estas manchas aumentam conforme o dragão amadurece até que, ao chegar à idade adulta, todas as escamas serão completamente douradas. As faces desses dragões são sagazes e decididas; conforme envelhecem, suas pupilas vão desbotando e os olhos dos mais velhos parecem poças de ouro derretido.

Os dragões de ouro podem viver em qualquer lugar. Seus covis são afastados e sempre feitos de pedra, sejam cavernas ou castelos. Em geral, eles têm guardiões leais: animais da região, gigantes da tempestade ou gigantes das nuvens bondosos. Os gigantes quase sempre forjam pactos de defesa mútua com os dragões.

Os dragões de ouro costumam se sustentar a base de pérolas ou gemas pequenas. Estes presentes são bem-vindos, a menos que sejam tentativas de suborno.

Dragões de Ouro conforme a Idade

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/ Agarrar	Ataque	TR Fort	TR Ref	TR Von	Sopro (CD)	Presença Aterradora (CD)
Filhote	Médio	8d12+16 (68)	17	10	15	14	15	14	+8/+11	+11	+8	+6	+8	2d10 (16)	—
Muito Jovem	Grande	11d12+33 (104)	21	10	17	16	17	16	+11/+20	+15	+10	+7	+10	4d10 (18)	—
Jovem	Grande	14d12+42 (133)	25	10	17	16	17	16	+14/+25	+20	+12	+9	+12	6d10 (20)	—
Adolescente	Grande	17d12+68 (178)	29	10	19	18	19	18	+17/+30	+25	+14	+10	+14	8d10 (22)	—
Adulto Jovem	Enorme	20d12+100 (230)	31	10	21	18	19	18	+20/+38	+28	+17	+12	+16	10d10 (25)	24
Adulto	Enorme	23d12+115 (243)	33	10	21	20	21	20	+23/+42	+32	+18	+13	+18	12d10 (26)	26
Experiente	Enorme	26d12+156 (325)	35	10	23	20	21	20	+26/+46	+36	+21	+15	+20	14d10 (29)	28
Antigo	Imenso	29d12+203 (391)	39	10	25	24	25	24	+29/+55	+39	+23	+16	+23	16d10 (31)	31
Muito Antigo	Imenso	32d12+256 (464)	41	10	27	26	27	26	+32/+59	+43	+26	+18	+26	18d10 (34)	34
Venerável	Imenso	35d12+315 (542)	43	10	29	28	29	28	+35/+63	+47	+28	+19	+28	20d10 (36)	36
Ancião	Colossal	38d12+380 (627)	45	10	31	30	31	30	+38/+71	+47	+31	+21	+31	22d10 (39)	39
Grande Ancião	Colossal	41d12+451 (717)	47	10	33	32	33	32	+41/+75	+51	+33	+22	+33	24d10 (41)	41



Dragão Metálico de Ouro

Combate

Os dragões de ouro preferem conversar e negociar antes de lutar. Quando dialogam com criaturas inteligentes, usam as perícias Intimidar e Sentir Motivação para adquirir alguma vantagem. Em combate, conjuram *benção* e utilizam seu *bônus de sorte*; os dragões mais antigos ativam seu *bônus de sorte* no início de cada dia. Eles fazem uso extensivo de magias durante o combate. Entre suas favoritas estão *bola de fogo controlável, escudo de fogo, globo de invulnerabilidade, labirinto, lentidão, névoa fétida, névoa mortal* e *sono*.

Sopro (Sob): Os dragões de ouro possuem dois tipos de sopro: um cone do fogo e um cone de gás de enfraquecimento. As criaturas dentro desse cone devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou sofrerão 1 ponto de dano temporário de Força a cada categoria de idade do dragão.

Alterar Forma (Sob): Três vezes por dia, um dragão de ouro pode assumir a forma de qualquer animal ou humanóide de tamanho Médio ou inferior como uma ação padrão. Esta habilidade funciona como a magia

Habilidades do Dragão de Ouro Conforme a Idade

Idade	Deslocamento	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador	RM
Filhote	18 m, vôo 60 (ruim), natação 18 m	+0	17 (+7 natural), toque 10, surpresa 17	Alterar forma, Imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio, respirar na água	—	—
Muito Jovem	18 m, vôo 60 (ruim), natação 18 m	+0	19 (–1 tamanho, +10 natural), toque 9, surpresa 19		—	—
Jovem	18 m, vôo 60 (ruim), natação 18 m	+0	22 (–1 tamanho, +13 natural), toque 9, surpresa 22		1°	—
Adolescente	18 m, vôo 60 (ruim), natação 18 m	+0	25 (–1 tamanho, +16 natural), toque 9, surpresa 25	*Bênção*	3°	—
Adulto Jovem	18 m, vôo 60 (ruim), natação 18 m	+0	27 (–2 tamanho, +19 natural), toque 8, surpresa 27	RD 5/mágica	5°	21
Adulto	18 m, vôo 60 (ruim), natação 18 m	+0	30 (–2 tamanho, +22 natural), toque 8, surpresa 30	*Bônus de sorte*	7°	23
Experiente	18 m, vôo 60 (ruim), natação 18 mtoque 8,	+0	33 (–2 tamanho, +25 natural), surpresa 33	RD 10/mágica	9°	25
Antigo	18 m, vôo 75 (desajeitado), natação 18 m	+0	34 (–4 tamanho, +28 natural), toque 6, surpresa 34	*Tarefa/Missão, detectar gemas*	11°	27
Muito Antigo	18 m, vôo 75 (desajeitado), natação 18 m	+0	37 (–4 tamanho, +31 natural), toque 6, surpresa 37	RD 15/mágica	13°	28
Venerável	18 m, vôo 75 (desajeitado), natação 18 m	+0	40 (–4 tamanho, +34 natural), toque 6, surpresa 40	*Explosão solar*	15°	30
Ancião	18 m, vôo 75 (desajeitado), natação 18 m	+0	39 (–8 tamanho, +37 natural), toque 2, surpresa 39	RD 20/mágica	17°	31
Grande Ancião	18 m, vôo 75 (desajeitado), natação 18 m	+0	42 (–8 tamanho, +40 natural), toque 2, surpresa 42	*Sexto sentido*	19°	33

* Capaz de conjurar magias de clérigo e todas as magias dos Domínios da Ordem, da Sorte e do Bem como magias arcanas.

metamorfose conjurada sobre o dragão, com o mesmo nível de conjurador da criatura, mas ele não recupera pontos de vida ao mudar de forma e só consegue assumir a forma de animais ou humanóides. O dragão pode permanecer nesta forma até decidir assumir outra ou retornar à sua forma natural.

Respirar na Água (Ext): O dragão de ouro pode respirar sob a água por tempo indeterminado e é capaz de usar livremente seu sopro, magias e outras habilidades enquanto estiver submerso (seu cone de fogo se transformará num cone de vapor superaquecido).

***Bônus de Sorte* (SM):** Uma vez por dia, um dragão de ouro adulto ou mais velho pode tocar uma pedra preciosa, geralmente incrustada na sua pele, encantando-a de modo a trazer boa sorte. Enquanto o dragão portar a gema, ele e todas as criaturas Boas num raio de 3 m a cada categoria de idade do dragão recebem +1 de bônus de sorte em todos os testes de resistência e jogadas similares, de forma semelhante a uma *pedra da sorte* (veja a descrição deste item no *Livro do Mestre*). Caso o dragão presenteie a gema para outra criatura, somente o portador receberá o bônus. O encantamento permanece ativo durante 1d3 horas, mais 3 horas a cada categoria de idade do dragão, mas é dissipado se a gema for destruída. Esta habilidade equivale a uma magia de 2º nível.

***Detectar Gemas* (SM):** Um dragão de ouro antigo ou mais velho pode usar esta habilidade três vezes por dia. Este é um efeito de adivinhação similar à magia *detectar magia*, mas afeta apenas gemas e pedras preciosas. O dragão pode analisar um arco de 60 graus por rodada: concentrando-se durante 1 rodada, ele saberá se existem gemas no arco; 2 rodadas lhe revelarão a quantidade exata de gemas; 3 rodadas de concentração revelam a localização exata, o tipo e o valor destas pedras. Esta habilidade equivale a uma magia de 2º nível.

Outras Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *bênção* (adolescente ou mais velho); 1/dia — *tarefa/missão* (antigo ou mais velho), *explosão solar* (venerável ou mais velho), *sexto sentido* (grande ancião).

Perícias: Disfarces, Cura e Natação são consideradas perícias de classe para os dragões de ouro.

Dragão de Ouro Adulto: ND 16; Dragão (Enorme — Fogo); DV 23d12+115, 264 PV; Inic. +4; Desl. 18 m, natação 18 m, vôo 60 m (ruim); CA 30, toque 8, surpresa 30; Base Atq +23; Agr +42; Atq corpo a corpo: mordida +32 (dano: 2d8+11); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +32 (dano: 2d8+11), 2 garras +27 (dano: 2d6+5), 2 asas +27 (dano: 1d8+5), golpe com a cauda +27 (dano:2d6+16); Espaço/Alcance 4,5 m/3 m (4,5 m com a mordida); AE sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE alterar forma, Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 36 m, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, *bônus de sorte*, Resistência à Magia 23, vulnerabilidade a frio, respirar na água; Tend. LB; TR Fort +18, Ref +13, Von +18; For 33, Des 10, Con 21, Int 20, Sab 21, Car 20.

Perícias e Talentos: Blefar +13, Concentração +20, Diplomacia +30, Disfarces +28, Esconder-se –1, Intimidar +24, Saltar +46, Conhecimento (arcano) +20, Conhecimento (local) +25, Conhecimento (nobreza e realeza) +15, Ouvir +30, Furtividade +7, Procurar +28, Sentir Motivação +27, Identificar Magia +28, Observar +30, Natação +19, Sobrevivência +15; Prontidão, Investida Aérea, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Negociador, Ataque Poderoso, Sorrateiro, Inversão.

Sopro (Sob): Cone de fogo de 15 m; 12d10 pontos de dano, Reflexos (CD 26 ou mais, se elevado) para reduzir o dano à metade; ou cone de enfraquecimento de 15 m; 6 pontos de dano temporário de Força, Fortitude (CD 26 ou maior, se elevado) anula.

Esmagar (Ext): Área: 4,5 m por 4,5 m; oponentes Pequenos ou menores sofrem 2d8+13 pontos de dano por esmagamento, e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 26) ou ficarão imobilizados. +38 de bônus para Agarrar.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 54 m, 22 DV ou menos, Vontade (CD 26) anula.

Magias: Como um feiticeiro de 7º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/7/5; CD para o teste de resistência 15 + nível da magia): 0 — *marca arcana, detectar magia, brilho, mãos mágicas, prestidigitação, ler magias*; 1º — *enfeitiçar pessoa, mísseis mágicos, proteção contra o mal, escudo da fé, ataque certeiro*; 2º — *curar ferimentos moderados, névoa, resistência a elementos*; 3º — *luz cegante, sugestão*.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *bênção*. Nível de Conjurador: 7º.

Alterar Forma (Sob): Três vezes por dia, este dragão de ouro pode assumir a forma de qualquer animal ou humanóide de tamanho Médio ou inferior como uma ação padrão. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose* conjurada sobre o dragão, com o mesmo nível de conjurador da criatura, mas ele não recupera pontos de vida ao mudar de forma e só consegue assumir a forma de animais ou humanóides. O dragão pode permanecer nesta forma até decidir assumir outra ou retornar à sua forma natural.

***Bônus de Sorte* (SM):** 1/dia — as criaturas Boas numa emanação de 18 m recebem +1 de bônus de sorte em todos os testes de resistência.

Respirar na Água (Ext): O dragão de ouro pode respirar sob a água por tempo indeterminado e é capaz de usar livremente seu sopro, magias e outras habilidades enquanto estiver submerso.

DRAGÃO DE PRATA

Dragão (Frio)

Ambiente: Montanhas temperadas

Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 crias)

Nível de Desafio: Filhote 4; muito jovem 5; jovem 7; adolescente 10; adulto jovem 13; adulto 15; experiente 18; antigo 20; muito antigo 21; venerável 23; ancião 24; grande ancião 26

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Leal e Bom

Progressão: Filhote 8–9 DV; muito jovem 11–12 DV; jovem 14–15 DV; adolescente 17–18 DV; adulto jovem 20–21 DV; adulto 23–24 DV; experiente 26–27 DV; antigo 29–30 DV; muito antigo 32–33 DV; venerável 35–36 DV; ancião 38–39 DV; grande ancião 41+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +4, muito jovem +4; jovem +5; outros —

Uma carapaça lisa e brilhante cobre o rosto do dragão. Sua crista se eleva sobre a cabeça e continua descendo pelo pescoço até a ponta da cauda, sustentada por espi-

Dragões de Prata conforme a Idade

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/ Agarrar	Ataque	TR Fort	TR Ref	TR Von	Sopro (CD)	Presença Aterradora (CD)
Filhote	Pequeno	7d12+7 (52)	13	10	13	14	15	14	+7/+4	+9	+6	+5	+7	2d8 (14)	—
Muito Jovem	Médio	10d12+20 (85)	15	10	15	14	15	14	+10/+12	+12	+9	+7	+9	4d8 (17)	—
Jovem	Médio	13d12+26 (110)	17	10	15	16	17	16	+13/+16	+16	+10	+8	+11	6d8 (18)	—
Adolescente	Grande	16d12+48 (152)	19	10	17	18	19	18	+16/+24	+19	+13	+10	+14	8d8 (21)	—
Adulto Jovem	Grande	19d12+76 (199)	23	10	29	18	19	18	+19/+29	+24	+15	+11	+15	10d8 (23)	23
Adulto	Enorme	22d12+110 (253)	27	10	21	20	21	20	+22/+38	+38	+18	+13	+18	12d8 (26)	26
Experiente	Enorme	25d12+125 (287)	29	10	21	20	21	20	+25/+42	+32	+19	+14	+19	14d8 (27)	27
Antigo	Enorme	28d12+168 (350)	31	10	23	22	23	22	+28/+46	+36	+22	+16	+22	16d8 (30)	30
Muito Antigo	Enorme	31d12+186 (387)	33	10	23	24	25	24	+31/+50	+40	+23	+17	+24	18d8 (31)	32
Venerável	Imenso	34d12+238 (459)	35	10	25	26	27	26	+34/+58	+42	+26	+19	+27	20d8 (34)	35
Ancião	Imenso	37d12+333 (573)	39	10	29	28	29	28	+37/+63	+47	+29	+20	+29	22d8 (37)	37
Grande Ancião	Colossal	40d12+400 (660)	43	10	31	30	31	30	+40/+72	+48	+32	+22	+32	24d8 (40)	40

Dragão Metálico de Prata

nhos compridos, com pontas escuras. Ele possui dois chifres reluzentes e asas largas e lustrosas. O dragão tem o odor de chuva, e suas escamas brilham como metal liquefeito.

Os dragões de prata são altivos e esculturais. Eles auxiliam com satisfação qualquer criatura bondosa que realmente precise e muitas vezes assumem a forma de anciões gentis ou de belas donzelas quando lidam com os seres humanos.

Quando nasce, as escamas do filhote são azul-acinzentadas, com reflexos prateados. Conforme o dragão se aproxima da idade adulta, essa coloração clareia lentamente até que cada escama se torne quase indistinguível. De longe, esses dragões parecem ter sido esculpidos em metal puro. Os dragões de prata também são conhecidos como "dragões escudo", devido às carapaças prateadas sobre suas cabeças. Conforme o dragão de prata envelhece, suas pupilas desbotam e os olhos dos mais velhos parecem orbes de mercúrio.

Os dragões de prata preferem covis aéreos em montanhas e picos afastados ou entre as próprias nuvens. Um leve cheiro de chuva sempre acompanha estas criaturas; mesmo entre as nuvens, sua morada sempre tem uma área sólida e encantada, onde eles depositam seus ovos e guardam seus tesouros.

Os dragões de prata parecem preferir a forma humana à sua original, e com freqüência possuem companheiros mortais, com os quais estabelecem fortes laços de amizade. Todavia, inevitavelmente o dragão precisa voltar para sua forma original e partir. Eles têm um gosto especial pela comida dos humanos e podem derivar seu sustento unicamente dela durante tempo indeterminado.

Como habitam o mesmo tipo de território, os dragões de prata e vermelhos acabam entrando em conflito. Os embates entre estas duas espécies são furiosos e mortíferos, mas os dragões de prata geralmente levam vantagem, pois trabalham em equipe contra seus adversários, na maioria das vezes em companhia de aliados humanos.

Combate

Os dragões de prata não são violentos e evitam o combate, exceto quando enfrentam adversários extremamente malignos ou agressivos. Caso seja

Habilidades do Dragão de Prata Conforme a Idade

Idade	Deslocamento	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador	RM
Filhote	12 m, vôo 30 (médio)	+0	17 (+1 tamanho, +6 natural), toque 11, surpresa 17	Alterar forma, imunidade a ácido e frio, andar sobre as nuvens, vulnerabilidade a fogo	—	—
Muito Jovem	12 m, vôo 45 m (ruim)	+0	19 (+9 natural), toque 10, surpresa 19		—	—
Jovem	12 m, vôo 45 m (ruim)	+0	22 (+12 natural), toque 10, surpresa 22		1°	—
Adolescente	12 m, vôo 45 m (ruim)	+0	24 (–1 tamanho, +15 natural), toque 9, surpresa 24	*Queda suave*	3°	—
Adulto Jovem	12 m, vôo 45 m (ruim)	+0	27 (–1 tamanho, +18 natural), toque 9, surpresa 27	RD 5/mágica	5°	20
Adulto	12 m, vôo 45 m (ruim)	+0	29 (–2 tamanho, +21 natural), toque 8, surpresa 29	*Névoa*	7°	22
Experiente	12 m, vôo 45 m (ruim)	+0	32 (–2 tamanho, +24 natural), toque 8, surpresa 32	RD 10/mágica	9°	24
Antigo	12 m, vôo 45 m (ruim)	+0	35 (–2 tamanho, +27 natural), toque 8, surpresa 35	*Controlar os ventos*	11°	26
Muito Antigo	12 m, vôo 45 m (ruim)	+0	38 (–2 tamanho, +30 natural), toque 8, surpresa 38	RD 15/mágica	13°	27
Venerável	12 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	39 (–4 tamanho, +33 natural), toque 6, surpresa 39	*Controlar o clima*	15°	29
Ancião	12 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	42 (–4 tamanho, +36 natural), toque 6, surpresa 42	RD 20/mágica	17°	30
Grande Ancião	12 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	41 (–8 tamanho, +39 natural), toque 2, surpresa 41	*Inverter a gravidade*	19°	32

* Capaz de conjurar magias de clérigo e todas as magias dos Domínios da Ordem, do Ar e do Bem como magias arcanas.

necessário, eles conjuram *névoa* ou *controlar o clima* para cegar ou confundir seus oponentes antes de atacar. Quando estão furiosos, conjuram *inverter a gravidade* para arremessar seus adversários indefesos no ar, onde são facilmente arrebatados. Contra adversários alados, o dragão de prata se esconde entre as nuvens (criando algumas com *controlar o clima* em dias claros), e depois ataca quando estiver em vantagem.

Sopro (Sob): Os dragões de prata possuem dois tipos de sopro: um cone de frio e um cone de gás paralisante. As criaturas dentro desse cone devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou ficarão paralisadas durante 1d6 rodadas, mais 1 rodada por categoria de idade do dragão.

Alterar Forma (Sob): Três vezes por dia, um dragão de prata pode assumir a forma de qualquer animal ou humanóide de tamanho Médio ou inferior como uma ação padrão. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose* conjurada sobre o dragão, com o mesmo nível de conjurador da criatura, mas ele não recupera pontos de vida ao mudar de forma e só consegue assumir a forma de animais ou humanóides. O dragão pode permanecer nesta forma até decidir assumir outra ou retornar à sua forma natural.

Andar Sobre as Nuvens (Sob): Um dragão de prata pode caminhar sobre nuvens ou neblina como se estivesse em chão sólido. Esta habilidade funciona continuamente, mas pode ser ativada e desativada a qualquer momento.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *névoa* (adulto ou mais velho), *controlar os ventos* (antigo ou mais velho); 2/dia — *queda suave* (adulto ou mais velho); 1/dia — *controlar o clima* (venerável ou mais velho), *inverter a gravidade* (grande ancião).

Perícias: Blefar, Disfarces e Saltar são consideradas perícias de classe para os dragões de prata.

Dragão de Prata Adulto Jovem: ND 13; Dragão (Grande — Frio); DV 19d12+79, 202 PV; Inic. +0; Desl. 12 m, vôo 45 m (ruim); CA 28, toque 9, surpresa 28; Base Atq +19; Agr +29; Atq corpo a corpo: mordida +24 (dano: 2d6+6); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +24 (dano: 2d6+6), 2 garras +19 (dano: 1d8+3), 2 asas +19 (dano: 1d6+3), golpe com a cauda +19 (dano:1d8+9); Espaço/Alcance 3 m/1,5 m (3 m com a mordida); AE sopro, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE alterar forma, andar sobre as nuvens, Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, frio, *sono* e paralisia, visão na penumbra, Resistência à Magia 20; Tend. LB; TR Fort +15, Ref +11, Von +15; For 23, Des 10, Con 19, Int 18, Sab 19, Car 18.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +7, Blefar +16, Concentração +18, Diplomacia +18, Disfarces +23, Cura +15, Esconder-se –4, Intimidar +8, Saltar +29, Conhecimento (arcano) +14, Conhecimento (natureza) +14, Ouvir +24, Procurar +24, Sentir Motivação +24, Identificar Magia +26, Observar +24, Acrobacia +9; Acrobático, Magias em Combate, Investida Aérea, Armadura Natural Aprimorada, Persuasivo, Vitalidade, Inversão.

Dragonado

Sopro (Sob): Cone de frio de 12 m; 10d8 pontos de dano, Reflexos (CD 23) para reduzir o dano à metade; ou cone de gás paralisante de 12 m; paralisia durante 1d6+5 rodadas, Fortitude (CD 23) anula.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 45 m, 18 DV ou menos, Vontade (CD 23) anula.

Habilidades Similares a Magia: 2/dia — *queda suave*. Nível de Conjurador: 5º.

Magias: Como um feiticeiro de 5º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/5; CD para o teste de resistência 14 + nível da magia): 0 — *globos de luz, detectar magia, detectar venenos, mãos mágicas, consertar, prestidigitação*; 1º — *toque macabro, auxílio divino, proteção contra o mal, servo invisível*; 2º — *agilidade do gato, curar ferimentos moderados.*

Andar sobre as Nuvens (Sob): Pode caminhar sobre nuvens ou neblina como se estivesse em chão sólido. Esta habilidade funciona continuamente, mas pode ser ativada e desativada a qualquer momento.

Alterar Forma (Sob): Três vezes por dia, um dragão de prata pode assumir a forma de qualquer animal ou humanóide de tamanho Médio ou inferior como uma ação padrão. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose* conjurada sobre o dragão, com o mesmo nível de conjurador da criatura, mas ele não recupera pontos de vida ao mudar de forma e só consegue assumir a forma de animais ou humanóides. O dragão pode permanecer nesta forma até decidir assumir outra ou retornar à sua forma natural.

DRAGONADO

Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida: 9d10+27 (76 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), vôo 9 m (ruim)
Classe de Armadura: 18 (–1 tamanho, +2 Des, +7 natural), toque 11, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +9/+17
Ataque: Corpo a corpo: mordida +12 (dano: 2d6+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +12 (dano: 2d6+4) e 2 garras +7 (dano: 2d4+2)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Bote, rugido
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +8, Von +4
Habilidades: For 19, Des 15, Con 17, Int 6, Sab 12, Car 12
Perícias: Ouvir +11, Observar +11
Talentos: Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Iniciativa Aprimorada, Rastrear
Ambiente: Desertos temperados
Organização: Solitário, casal ou bando (5–10)
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 10–12 DV (Grande); 13–27 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +4 (subalterno)

Parte leão gigante e parte dragão, a criatura é coberta por escamas cor de latão e possui um par de asas pequenas, da mesma cor, saindo das costas. Sua juba é espessa e emaranhada.

Os dragonados são caçadores implacáveis e mortíferos, que possuem algumas das qualidades mais perigosas dos dragões e dos leões.

O dragonado não é necessariamente agressivo com estranhos. Sua reputação de devorador voraz de aventureiros indefesos é mais um produto da ignorância que uma constatação apurada. Um dragonado quase sempre ataca as criaturas que invadem seu covil ou ameaçam seu território; portanto os aventureiros que se deparam com sua caverna inadvertidamente ou colonizadores que tentam estabelecer um povoado na área do dragonado muitas vezes sofrem retaliação feroz e imediata. Caso não ameacem o covil da criatura ou apenas atravessem seu território, normalmente serão deixados em paz.

Os dragonados preferem rebanhos de animais, como cabritos, para comer — principalmente porque eles não reagem com tanta ferocidade quanto os humanóides; eles somente atacarão estes últimos caso não haja alimento em parte alguma.

Um dragonado possui presas e garras enormes e olhos grandes, geralmente da mesma cor de suas escamas. Ele tem cerca de 36 m de comprimento e pesa quase 350 kg.

Os dragonados falam o idioma Dracônico.

Combate

As asas dos dragonados são úteis somente para vôos curtos e suportam a criatura por períodos de 10 a 30 minutos. Contudo, eles usam suas asas com eficácia em combate. Se o oponente tentar cercá-la ou Investir contra ela, a criatura simplesmente alçará vôo e buscará uma posição mais defensível.

Bote (Ext): Se um dragonado usar a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada.

Rugido (Sob): Um dragonado pode emitir um terrível rugido a cada 1d4 rodadas. Todas as criaturas (exceto outros dragonados) num raio de 40 m devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 15) ou ficarão fatigadas. As vítimas que estiverem num raio de 9 m e fracassarem no teste de resistência ficarão exaustas. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Perícias: Os dragonados recebem +4 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

Capacidade de Carga: A carga leve para um dragonado é 174 kg; a carga média varia entre 175–349 kg; e a carga pesada entre 350 a 525 kg.

DRÍADE

Fada (Médio)
Dados de Vida: 4d6 (14 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (+4 Des, +3 natural), toque 14, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +2/+2
Ataque: Corpo a corpo: adaga +6 (dano: 1d4; dec. 19–20); ou à distância: arco longo (obra-prima) +7 (dano: 1d8; dec. ×3)
Ataque Total: Corpo a corpo: adaga +6 (dano: 1d4; dec. 19–20); ou à distância: arco longo (obra-prima) +7 (dano: 1d8; dec. ×3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Habilidades similares a magia

Dríade

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/ferro frio, simbiose, empatia com a natureza
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +8, Von +6
Habilidades: For 10, Des 19, Con 11, Int 14, Sab 15, Car 18
Perícias: Arte da Fuga +11, Adestrar Animais +11, Esconder-se +11, Cavalgar +6, Observar +9, Sobrevivência +9, Usar Cordas +4 (+6 para amarrar)
Talentos: Fortitude Maior, Acuidade com Arma
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário ou aléia (4–7)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente caótico e bom
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: —

A criatura brota da casca da árvore venerável, inicialmente assemelhando-se a um novo galho antes de solidificar-se em uma forma decididamente feminina. Ela tem um olhar selvagem e inescrutável em seus grandes olhos amendoados, e seu cabelo tem uma textura vegetal pronunciada. Sua pele se parece com madeira polida.

As dríades são entidades selvagens e misteriosas, encontradas nas profundezas de florestas isoladas. Elas defendem as árvores de qualquer um que pretenda derrubá-las, e às vezes entram em conflito com humanos e outras criaturas que extraem madeira das florestas. Sabe-se que as dríades enfeitiçam os aventureiros para que as auxiliem a defender seus lares ou destruir os inimigos da floresta — mesmo que esses inimigos sejam lenhadores humanos.

Essas criaturas são muito misteriosas, mesmo para os demais habitantes das florestas. Existem lendas de dríades que se apaixonam por belos elfos ou humanos, enfeitiçam-nos e os mantêm como prisioneiros. Mas, como as dríades raramente se relacionam com outras raças, é possível que essas histórias sejam apenas folclore. É mais comum que as dríades embosquem os intrusos e depois enviem seus "hóspedes" enfeitiçados para lidar com as ameaças que elas mesmas são incapazes de eliminar.

Os traços delicados de uma dríade a tornam semelhante às donzelas élficas, embora a sua pele se assemelhe a madeira de lei e seus cabelos sejam como uma copa de folhas que mudam de cor de acordo com as estações.

Embora sejam quase sempre solitárias, até sete dríades já foram encontradas num mesmo local em algumas raras ocasiões.

As dríades falam os idiomas Comum, Élfico e Silvestre.

Combate

Tímidas, inteligentes e determinadas, as dríades são tão evasivas quanto sedutoras — elas evitam o combate e raramente são vistas, exceto se desejarem. Quando está ameaçada ou precisa de um aliado, a dríade conjura *enfeitiçar pessoa* ou *sugestão*, na esperança de controlar o(s) atacante(s) mais útil(eis) contra os demais oponentes. Entretanto, qualquer ataque contra a sua árvore resultará numa reação defensiva frenética.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *constrição* (CD 13), *falar com plantas*, *forma de árvore*; 3/dia — *caminhar em árvores*, *enfeitiçar pessoa* (CD 13), *sono profundo* (CD 15); 1/dia — *sugestão* (CD 15). Nível de Conjurador: 6º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Sabedoria.

Simbiose (Sob): Cada dríade está misticamente vinculada a um carvalho único e enorme e jamais pode se afastar mais de 300 metros dele. Caso o faça, ela ficará doente e morrerá em 4d6 horas. O carvalho de uma dríade não emana energias mágicas.

Empatia com a Natureza (Ext): Este poder funciona como a habilidade de classe empatia com a natureza do druida, com a exceção de que a dríade recebe +6 de bônus racial no teste.

DRIDER

Aberração (Grande)
Dados de Vida: 6d8+18 (45 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escalar 4,5 m
Classe de Armadura: 17 (–1 tamanho, +2 Des, +6 natural), toque 11, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +4/+10
Ataque: Corpo a corpo: adaga +5 (dano: 1d6+2; dec. 19–20) ou mordida +6 (dano: 1d4+1 mais veneno); ou à distância: arco curto +5 (dano: 1d8; dec. x3)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 adagas +3 (dano: 1d6+2; dec. 19–20) ou mordida +6 (dano: 1d4+1 mais veneno); ou à distância: arco curto +5 (dano: 1d8; dec. x3)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Magias, habilidades similares a magia, veneno
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, Resistência à Magia 17
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +4, Von +8
Habilidades: For 15, Des 15, Con 16, Int 15, Sab 16, Car 16
Perícias: Escalar +14, Concentração +9, Esconder-se +10, Ouvir +9, Furtividade +12, Observar +9
Talentos: Magias em Combate, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (mordida)
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário, casal ou trupe (1–2 mais 7–12 aranhas monstruosas)
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Sempre caótico e mau
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +4

Este ser estranho possui a cabeça e o torso de um elfo negro e as pernas e o abdômen de uma aranha gigante.

Os drider (drái-der) são criaturas sanguinárias que espreitam nas profundezas da terra, procurando qualquer espécie de presas de sangue quente.

Os drider são criados pela deusa sombria dos drow, Lolth. Quando um elfo negro com habilidades acima da média atinge o 6º nível, a deusa costuma lhe atribuir uma missão especial. Os que fracassam tornam-se drider.

Drider

Como falharam na missão divina que lhes foi designada, os drider são exilados em suas próprias comunidades. Os drow e os drider se odeiam passionalmente.

Os drider falam os idiomas Drow, Comum e Subterrâneo.

Combate

Os drider raramente ignoram uma oportunidade de atacar outras criaturas, em especial em emboscadas. Quase sempre, eles iniciam o combate com uma magia de ataque e muitas vezes levitam para se afastar do alcance do inimigo.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 16); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Força. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *clarividência/clariaudiência*, *detectar a ordem*, *detectar magia*, *detectar o bem*, *dissipar magia*, *escuridão*, *fogo das fadas*, *globos de luz* (CD 13), *levitação*, *sugestão* (CD 16). Nível de Conjurador: 6º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Magias: Os drider conjuram magias como clérigos, magos ou feiticeiros de 6º nível. Os clérigos podem escolher dois entre os seguintes domínios: Caos, Destruição, Mal e Enganação. As magias preparadas indicadas a seguir indicam para um feiticeiro drider.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/6/4, CD para o teste de resistência 13 + nível da magia): 0 — *detectar magia*, *ler magias*, *mãos mágicas*, *pasmar*, *raio congelante*, *resistência*, *som fantasma*; 1º — *armadura arcana*, *imagem silenciosa*, *mísseis mágicos*, *raio do enfraquecimento*; 2º — *invisibilidade*, *teia*; 3º — *relâmpago*.

Perícias: Um drider recebe +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade. Eles recebem +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre podem 'escolher 10' nos testes desta perícia, mesmo se estiverem com pressa ou sob ameaça.

ELADRIN

Os eladrin são uma raça de celestiais nativos do plano de Arbórea. Eles são cavaleiros e lordes que percorrem o cosmos em busca de pessoas boas que necessitam de ajuda. Os eladrin são criaturas independentes, mas também são poderosos campeões do bem.

Combate

Os eladrin são inimigos mortais e decididos do mal, destemidos e perspicazes em batalha.

Características de Eladrin: Um eladrin possui as seguintes características (exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura).

— Visão no escuro até 18 m e visão na penumbra.

— Imunidade a eletricidade e petrificação.

— Resistência a frio 10 e fogo 10.

— Idiomas (Sob): Todos os eladrin podem se comunicar com qualquer criatura que possua um idioma, como se estivessem utilizando a magia *idiomas* (Nível de Conjurador: 14º). Esta habilidade permanece ativa continuamente.

BRALANI

Extra-Planar (Médio — Caótico, Eladrin, Planar, Bem)
Dados de Vida: 6d8+18 (45 PV)
Iniciativa: +8
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), vôo 30 m (perfeito)
Classe de Armadura: 20 (+4 Des, +6 natural), toque 14, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +6/+10
Ataque: Corpo a corpo: *cimitarra sagrada +1* +11 (dano: 1d6+4; dec. 18–20) ou pancada +10 (dano: 1d6+4); ou à distância: *arco longo composto sagrado +1* (bônus de For +4) +11 (dano: 1d8+5; dec. ×3)
Ataque Total: Corpo a corpo: *cimitarra sagrada +1* +11/+6 (dano: 1d6+4; dec. 18–20) ou pancada +10 (dano: 1d6+4); ou à distância: *arco longo composto sagrado +1* (bônus de For +4) +11/+6 (dano: 1d8+5; dec. ×3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, rajada turbilhão
Qualidades Especiais: Alterar forma, Redução de Dano 10/ferro frio ou mal, visão no escuro 18 m, imunidade a eletricidade e petrificação, visão na penumbra, resistência a frio 10 e fogo 10, Resistência à Magia 17, idiomas
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +9, Von +7
Habilidades: For 18, Des 18, Con 17, Int 13, Sab 14, Car 14
Perícias: Concentração +12, Diplomacia +4, Arte da Fuga +13, Adestrar Animais +11, Esconder-se +13, Saltar +10, Ouvir +13, Furtividade +13, Cavalgar +6, Sentir Motivação +11, Observar +13, Acrobacia +13, Usar Cordas +4 (+6 para amarrar)
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão

Ambiente: Clareiras Olímpicas de Arbórea
Organização: Solitário, par ou esquadrão (3–5)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Nenhuma moeda; dobro de bens; padrão de itens
Tendência: Sempre Caótico e Bom
Progressão: 7–12 DV (Médio); 13–18 DV (Grande)
Ajuste de Nível: +5

A criatura à sua frente se assemelha a um elfo baixo e musculoso, de ombros largos, mas com uma postura rápida e ágil. Seu cabelo é prateado e luminoso, e os olhos emitem um arco-íris de tons em constante mutação.

Os bralani são os espécimes mais selvagens e ferozes de sua raça, e existem de instante em instante em uma gloriosa paixão infinita. Além de sua forma natural, os bralani podem assumir a forma de um redemoinho ou de uma rajada de poeira, neve ou areia.

Os bralani falam os idiomas Celestial, Infernal e Dracônico, mas podem se comunicar com praticamente qualquer criatura, graças à sua habilidade *idiomas*.

Combate

Os bralani preferem cimitarras e arcos, as armas dos nômades do deserto com os quais se parecem.

As armas naturais dos bralani, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas e sagradas para ignorar a Redução de Dano.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *enfeitiçar pessoa* (CD 13), *lufada de vento* (CD 14), *muralha de vento, nublar, reflexos*; 2/dia — *curar ferimentos graves* (CD 15), *relâmpago* (CD 15). Nível de Conjurador: 6º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Rajada Turbilhão (Sob): Quando está na forma de um redemoinho, o bralani pode atacar com uma rajada corrosiva de vento, infligindo 3d6 pontos de dano em uma linha de 6 m (Reflexos CD 16 para reduzir o dano à metade). A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Alterar Forma (Sob): Um bralani pode alternar entre sua forma humanóide e de redemoinho como uma ação padrão. Na forma humanóide, ele é incapaz de voar ou usar sua rajada turbilhão, mas pode utilizar as habilidades similares a magia e suas armas. Na forma de redemoinho, conseguirá voar, desferir ataques de pancada e usar a rajada turbilhão, assim como usar suas habilidades similares à magia.

Um bralani pode permanecer em qualquer forma até decidir assumir a outra. As mudanças de forma não podem ser dissipadas e o bralani não reverte para qualquer uma delas quando morre. A magia *visão da verdade* revelará ao conjurador as duas formas simultaneamente.

GHAELE

Extra-Planar (Médio — Caótico, Eladrin, Planar, Bem)
Dados de Vida: 10d8+20 (65 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 15 m (10 quadrados), vôo 4,5 m (perfeito)
Classe de Armadura: 25 (+1 Des, +14 natural), toque 11, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +10/+17
Ataque: Corpo a corpo: *espada longa sagrada +4* +21 (dano: 2d6+14; déc. 19–20); ou à distância: raio de luz +11 (2d12)
Ataque Total: Corpo a corpo: *espada longa sagrada +4* +21/+16 (dano: 2d6+14; dec. 19–20); ou à distância: raio de luz +11 (2d12)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, magias, ataque visual
Qualidades Especiais: Alterar forma, Redução de Dano 10/mal e ferro frio, visão no escuro 18 m, imunidade a eletricidade e petrificação, visão na penumbra, aura de proteção, resistência a frio 10 e fogo 10, Resistência à Magia 28, idiomas
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +8, Von +10
Habilidades: For 25, Des 12, Con 15, Int 16, Sab 17, Car 16
Perícias: Concentração +15, Diplomacia +5, Arte da Fuga +14, Adestrar Animais +16, Esconder-se +14, Conhecimento (dois quaisquer) +16, Ouvir +16, Furtividade +14, Cavalgar +16, Sentir Motivação +16, Observar +16, Usar Cordas +1 (+3 para amarrar)
Talentos: Desarme Aprimorado, Especialização em Combate, Imobilização Aprimorada, Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Clareiras Olímpicas de Arbórea
Organização: Solitário, par ou esquadrão (3–5)
Nível de Desafio: 13
Tesouro: Nenhuma moeda; dobro de bens; padrão de itens
Tendência: Sempre Caótico e Bom
Progressão: 11–15 DV (Médio); 16–30 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura parece um elfo de porte altivo e imponente. Seus olhos são perolados e opalescentes e emanam uma aura radiante.

Os ghaele são os cavaleiros andantes entre os celestiais. Não importa onde o mal e a tirania revelem sua face monstruosa, os ghaele entram em ação para combatê-lo. Os ghaele atuam nos bastidores com mais freqüência que os demais eladrin, organizando a resistência e oferecendo conselhos a qualquer coração bondoso com coragem para enfrentar seus opressores.

Um ghaele pode assumir a forma de um globo incorpóreo de cores radiantes com 1,5 m de diâmetro. Eles têm em torno de 1,80 m e pesam cerca de 85 kg.

Os ghaele falam os idiomas Celestial, Infernal e Dracônico, mas podem se comunicar com praticamente qualquer criatura, graças à sua habilidade *idiomas*.

Combate

Os ghaele que sejam forçados a combater preferem o confronto direto e os ataques que causam dano em vez de métodos sutis ou ardilosos. Em geral, eles lutam em sua forma humanóide, brandindo suas *espadas largas sagradas +4* incandescentes. Caso precisem de mobilidade, assumirão sua forma de globo e alvejarão o inimigo com seus raios de luz.

As armas naturais de um ghaele, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas e sagradas para ignorar a Redução de Dano.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *ajuda, chama contínua, compreender idiomas, curar ferimentos leves* (CD 14), *detectar o mal, detectar pensamentos* (CD 15), *dissipar magia, enfeitiçar monstro* (CD 17), *globos de luz, imagem maior* (CD 16), *imobilizar monstro* (CD 18), *invisibilidade maior* (pessoal), *leque cromático* (CD 14), *teletransporte maior* (pessoal, mais 25 kg de equipamento), *transformação momentânea, ver o invisível*; 1/dia — *corrente de relâmpagos* (CD 19), *rajada prismática* (CD 20), *muralha de energia*. Nível de Conjurador: 12º. As CDs para os testes de dificuldade são baseadas em Carisma.

Magias: Quando está na forma humanóide, um ghaele é capaz de conjurar magias divinas como um clérigo de 14º nível, com acesso a dois entre os seguintes domínios: Ar, Animais, Caos, Bem e Plantas (mais quaisquer outros provenientes de sua divindade). As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Magias de Clérigo Preparadas (6/7/7/6/5/4/4/3; CD para o teste de resistência: 13 + nível da magia): 0 — *curar ferimentos mínimos, detectar magia, luz, orientação, resistência, virtude*; 1º — *acalmar animais*, auxílio divino, benção, comando, escudo da fé, névoa obscurescente, santuário*; 2º — *imobilizar animal*, remover paralisia, restauração menor, tendência em arma, vigor do urso, zona da verdade*, ajuda; 3º — *forma gasosa*, luz cegante, luz do dia, oração, remover maldição, respirar na água*; 4º — *expulsão, invocar aliado da natureza IV* (animal)*, *poder divino, proteção contra a morte, restauração*; 5º — *controlar os ventos*, coluna de chamas, reviver os mortos, visão da verdade*; 6º — *banimento, barreira de lâminas, corrente de relâmpagos*, cura completa*; 7º — *forma animal*, invocar criaturas VII, palavra sagrada*.

* Magias de domínio. Domínios: Ar e Animais.

Ataque Visual (Sob): Na forma humanóide — mata criaturas malignas que tenham 5 DV ou menos, alcance de 18 m; teste de resistência de Vontade (CD 18) anula o efeito. Mesmo que obtenha sucesso no teste de resistência, a criatura será afetada pela magia *medo* durante 2d10 rodadas. As criaturas que não sejam malignas ou que tenham mais de 5 DV devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 18) ou serão afetadas pelo efeito de *medo*. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Raios de Luz (Ext): Na forma de globo, os ghaele podem disparar raios de luz com alcance de 100 m. Este ataque ignora qualquer tipo de Redução de Dano.

Alterar Forma (Sob): Um ghaele pode alternar entre sua forma humanóide e de globo incorpóreo como uma ação padrão. Na forma humanóide, ele é incapaz de voar ou disparar seus raios de luz, mas pode utilizar seu ataque visual, suas habilidades similares a magia, desferir ataques físicos e conjurar magias. Na forma de globo, conseguirá voar, utilizar seus raios de luz e suas habilidades similares a magia, mas será incapaz de conjurar magias ou usar seu ataque visual. A forma de globo é incorpórea e o ghaele não terá valor de Força enquanto continuar transformado.

Um ghaele pode permanecer em qualquer forma até decidir assumir a outra. As mudanças de forma não podem ser dissipadas e o ghaele não reverte para qualquer uma delas quando morre. A magia *visão da verdade* revelará ao conjurador as duas formas simultaneamente.

Aura de Proteção (Sob): Esta habilidade concede +4 de bônus de deflexão na CA e +4 de bônus de resistência nos testes de resistência contra os ataques ou efeitos provenientes de seres malignos a todas as criaturas num raio de 6 m do ghaele. Além disso, funciona como os efeitos combinados de um *círculo mágico contra o mal* e de um *globo de invulnerabilidade menor*, ambos com raio de 6 m (nível de conjurador equivalente ao número de DV do ghaele — os benefícios defensivos do círculo não estão incluídos no bloco de estatísticas do ghaele).

ELEMENTAL

Os elementais são encarnações dos elementos que compõem a existência. Eles são selvagens e perigosos como as forças que lhes deram origem.

	Elemental da Água, Pequeno Elemental (Pequeno — Água, Planar)	Elemental da Água, Médio Elemental (Médio — Água, Planar)	Elemental da Água, Grande Elemental (Grande — Água, Planar)
Dados de Vida:	2d8+2 (11 PV)	4d8+12 (30 PV)	8d8+32 (68 PV)
Iniciativa:	+0	+1	+2
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), natação 27 m	6 m (4 quadrados), natação 27 m	6 m (4 quadrados), natação 27 m
Classe de Armadura:	17 (+1 tamanho, +6 natural), toque 11, surpresa 17	19 (+1 Des, +8 natural), toque 11, surpresa 18	20 (–1 tamanho, +2 Des, +9 natural), toque 11, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar:	+1/–1	+3/+6	+6/+15
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +4 (dano: 1d6+3)	Corpo a corpo: pancada +6 (dano: 1d8+4)	Corpo a corpo: pancada +10 (dano: 2d8+5)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +4 (dano: 1d6+3)	Corpo a corpo: pancada +6 (dano: 1d8+4)	Corpo a corpo: 2 pancadas +10 (dano: 2d8+5)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Maestria aquática, enxurrada, vórtice	Maestria aquática, enxurrada, vórtice	Maestria aquática, enxurrada, vórtice
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, características de elemental	Visão no escuro 18 m, características de elemental	Redução de Dano 5/—, visão no escuro 18 m, características de elemental
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +0, Von +0	Fort +7, Ref +2, Von +1	Fort +10, Ref +4, Von +2
Habilidades:	For 14, Des 10, Con 13, Int 4, Sab 11, Car 11	For 16, Des 12, Con 17, Int 4, Sab 11, Car 11	For 20, Des 14, Con 19, Int 6, Sab 11, Car 11
Perícias:	Ouvir +2, Observar +3	Ouvir +3, Observar +4	Ouvir +5, Observar +6
Talentos:	Ataque Poderoso	Trespassar, Ataque Poderoso	Trespassar, Trespassar Maior, Ataque Poderoso
Ambiente:	Plano Elemental da Água	Plano Elemental da Água	Plano Elemental da Água
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	1	3	5
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro
Progressão:	3 DV (Pequeno)	5–7 DV (Médio)	9–15 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Elemental da Água, Enorme Elemental (Enorme — Água, Planar)	Elemental da Água, Superior Elemental (Enorme — Água, Planar)	Elemental da Água, Ancião Elemental (Enorme — Água, Planar)
Dados de Vida:	16d8+80 (152 PV)	21d8+105 (199 PV)	24d8+120 (228 PV)
Iniciativa:	+4	+5	+6
Deslocamento:	9 m (6 quadrados), natação 36 m	9 m (6 quadrados), natação 36 m	9 m (6 quadrados), natação 36 m
Classe de Armadura:	21 (–2 tamanho, +4 Des, +9 natural), toque 12, surpresa 17	22 (–2 tamanho, +5 Des, +9 natural), toque 13, surpresa 17	23 (–2 tamanho, +6 Des, +9 natural), toque 14, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar:	+12/+27	+15/+31	+18/+35
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +17 (dano: 2d10+7)	Corpo a corpo: pancada +21 (dano: 2d10+8)	Corpo a corpo: pancada +25 (dano: 2d10+9; dec. 19–20)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancadas +17 (dano: 2d10+7)	Corpo a corpo: 2 pancadas +21 (dano: 2d10+8)	Corpo a corpo: 2 pancadas +25 (dano: 2d10+9; dec. 19–20)
Espaço/Alcance:	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Maestria aquática, enxurrada, vórtice	Maestria aquática, enxurrada, vórtice	Maestria aquática, enxurrada, vórtice
Qualidades Especiais:	Redução de Dano 5/—, visão no escuro 18 m, características de elemental	Redução de Dano 10/—, visão no escuro 18 m, características de elemental	Redução de Dano 10/—, visão no escuro 18 m, características de elemental
Testes de Resistência:	Fort +15, Ref +9, Von +7	Fort +17, Ref +14, Von +9	Fort +19, Ref +16, Von +10
Habilidades:	For 24, Des 18, Con 21, Int 6, Sab 11, Car 11	For 26, Des 20, Con 21, Int 8, Sab 11, Car 11	For 28, Des 22, Con 21, Int 10, Sab 11, Car 11
Perícias:	Ouvir +11, Observar +12	Ouvir +14, Observar +14	Ouvir +29, Observar +29
Talentos:	Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Prontidão, Trespassar, Trespassar Maior, Vontade de Ferro	Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Prontidão, Reflexos Rápidos, Separar Aprimorado, Trespassar, Trespassar Maior, Vontade de Ferro	Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Prontidão, Reflexos Rápidos, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Trespassar, Trespassar Maior, Vontade de Ferro
Ambiente:	Plano Elemental da Água	Plano Elemental da Água	Plano Elemental da Água
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	7	9	11
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro
Progressão:	17–20 DV (Enorme)	22–23 DV (Enorme)	25–48 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Elemental do Ar, Pequeno Elemental (Pequeno — Ar, Planar)	Elemental do Ar, Médio Elemental (Médio — Ar, Planar)	Elemental do Ar, Grande Elemental (Grande — Ar, Planar)
Dados de Vida:	2d8 (9 PV)	4d8+8 (26 PV)	8d8+24 (60 PV)
Iniciativa:	+7	+9	+11
Deslocamento:	Vôo 30 m (perfeito) (20 quadrados)	Vôo 30 m (perfeito) (20 quadrados)	Vôo 30 m (perfeito) (20 quadrados)
Classe de Armadura:	17 (+1 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 14, surpresa 14	18 (+5 Des, +3 natural), toque 15, surpresa 13	20 (–1 tamanho, +7 Des, +4 natural), toque 16, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar:	+1/–3	+3/+4	+6/+12
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d4)	Corpo a corpo: pancada +8 (dano: 1d6+1)	Corpo a corpo: pancada +12 (dano: 2d6+2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d4)	Corpo a corpo: pancada +8 (dano: 1d6+1)	Corpo a corpo: 2 pancadas +12 (dano: 2d6+2)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Maestria aérea, vendaval	Maestria aérea, vendaval	Maestria aérea, vendaval
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, características de elemental	Visão no escuro 18 m, características de elemental	Visão no escuro 18 m, características de elemental
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +6, Von +0	Fort +3, Ref +9, Von +1	Fort +5, Ref +13, Von +2
Habilidades:	For 10, Des 17, Con 10, Int 4, Sab 11, Car 11	For 12, Des 21, Con 14, Int 4, Sab 11, Car 11	For 14, Des 25, Con 16, Int 6, Sab 11, Car 11
Perícias:	Ouvir +2, Observar +3	Ouvir +3, Observar +4	Ouvir +5, Observar +6
Talentos:	Acuidade com Arma[B], Iniciativa Aprimorada[B], Investida Aérea	Acuidade com Arma[B], Esquiva, Iniciativa Aprimorada[B], Investida Aérea	Acuidade com Arma[B], Esquiva, Iniciativa Aprimorada[B], Investida Aérea, Reflexos de Combate
Ambiente:	Plano Elemental do Ar	Plano Elemental do Ar	Plano Elemental do Ar
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	1	3	5
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro
Progressão:	3 DV (Pequeno)	5–7 DV (Médio)	9–15 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Elemental do Ar, Enorme Elemental (Enorme — Ar, Planar)	Elemental do Ar, Superior Elemental (Enorme — Ar, Planar)	Elemental do Ar, Ancião Elemental (Enorme — Ar, Planar)
Dados de Vida:	16d8+64 (136 PV)	21d8+84 (178 PV)	24d8+96 (204 PV)
Iniciativa:	+13	+14	+15
Deslocamento:	Vôo 30 m (perfeito) (20 quadrados)	Vôo 30 m (perfeito) (20 quadrados)	Vôo 30 m (perfeito) (20 quadrados)
Classe de Armadura:	21 (–2 tamanho, +9 Des, +4 natural), toque 17, surpresa 12	26 (–2 tamanho, +10 Des, +8 natural), toque 18, surpresa 16	27 (–2 tamanho, +11 Des, +8 natural), toque 19, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+12/+24	+15/+28	+18/+32
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +19 (dano: 2d8+4)	Corpo a corpo: pancada +23 (dano: 2d8+5)	Corpo a corpo: pancada +27 (dano: 2d8+6)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancadas +19 (dano: 2d8+4)	Corpo a corpo: 2 pancadas +23 (dano: 2d8+5)	Corpo a corpo: 2 pancadas +27 (dano: 2d8+6)
Espaço/Alcance:	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Maestria aérea, vendaval	Maestria aérea, vendaval	Maestria aérea, vendaval
Qualidades Especiais:	Redução de Dano 5/—, visão no escuro 18 m, características de elemental	Redução de Dano 10/—, visão no escuro 18 m, características de elemental	Redução de Dano 10/—, visão no escuro 18 m, características de elemental
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +19, Von +5	Fort +11, Ref +22, Von +9	Fort +12, Ref +25, Von +10
Habilidades:	For 18, Des 29, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11	For 20, Des 31, Con 18, Int 8, Sab 11, Car 11	For 22, Des 33, Con 18, Int 10, Sab 11, Car 11
Perícias:	Ouvir +11, Observar +12	Ouvir +14, Observar +14	Ouvir +29, Observar +29
Talentos:	Acuidade com Arma[B], Ataque em Movimento, Esquiva, Iniciativa Aprimorada[B], Investida Aérea, Mobilidade, Prontidão, Reflexos de Combate	Acuidade com Arma[B], Ataque em Movimento, Ataque Podroso, Iniciativa Aprimorada[B], Investida Aérea, Lutar às Cegas, Mobilidade, Prontidão, Reflexos de Combate, Vontade de Ferro	Acuidade com Arma[B], Ataque em Movimento, Ataque Poderoso, IniciativaAprimorada[B], Investida Aérea, Lutar às Cegas, Mobilidade, Prontidão, Reflexos de Combate, Trespassar, Vontade de Ferro
Ambiente:	Plano Elemental do Ar	Plano Elemental do Ar	Plano Elemental do Ar
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	7	9	11
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro
Progressão:	17–20 DV (Enorme)	22–23 DV (Enorme)	25–48 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Elemental do Fogo, Pequeno Elemental (Pequeno — Fogo, Planar)	Elemental do Fogo, Médio Elemental (Médio — Fogo, Planar)	Elemental do Fogo, Grande Elemental (Grande — Fogo, Planar)
Dados de Vida:	2d8 (9 PV)	4d8+8 (26 PV)	8d8+24 (60 PV)
Iniciativa:	+5	+7	+9
Deslocamento:	15 m (10 quadrados)	15 m (10 quadrados)	15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura:	15 (+1 tamanho, +1 Des, +3 natural), toque 12, surpresa 14	16 (+3 Des, +3 natural), toque 13, surpresa 13	18 (–1 tamanho, +5 Des, +4 natural), toque 14, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar:	+1/–3	+3/+4	+6/+12
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +3 (dano: 1d4/+1d4 de fogo)	Corpo a corpo: pancada +6 (dano: 1d6+1/+1d6 de fogo)	Corpo a corpo: pancada +10 (dano: 2d6+2/+2d6 de fogo)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +3 (dano: 1d4/+1d4 de fogo)	Corpo a corpo: pancada +6 (dano: 1d6+1/+1d6 de fogo)	Corpo a corpo: 2 pancadas +10 (dano: 2d6+2/+2d6 de fogo)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Incendiar	Incendiar	Incendiar
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, características de elemental, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio	Visão no escuro 18 m, características de elemental, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio	Visão no escuro 18 m, características de elemental, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +4, Von +0	Fort +3, Ref +7, Von +1	Fort +5, Ref +11, Von +2
Habilidades:	For 10, Des 13, Con 10, Int 4, Sab 11, Car 11	For 12, Des 17, Con 14, Int 4, Sab 11, Car 11	For 14, Des 21, Con 16, Int 6, Sab 11, Car 11
Perícias:	Ouvir +2, Observar +3	Ouvir +3, Observar +4	Ouvir +5, Observar +6
Talentos:	Acuidade com Arma[B], Esquiva, Iniciativa Aprimorada[B]	Acuidade com Arma[B], Esquiva, Iniciativa Aprimorada[B], Mobilidade	Acuidade com Arma[B], Ataque em Movimento, Esquiva, Iniciativa Aprimorada[B], Mobilidade
Ambiente:	Plano Elemental do Fogo	Plano Elemental do Fogo	Plano Elemental do Fogo
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	1	3	5
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro
Progressão:	3 DV (Pequeno)	5–7 DV (Médio)	9–15 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Elemental do Fogo, Enorme Elemental (Enorme — Fogo, Planar)	Elemental do Fogo, Superior Elemental (Enorme — Fogo, Planar)	Elemental do Fogo, Ancião Elemental (Enorme — Fogo, Planar)
Dados de Vida:	16d8+64 (136 PV)	21d8+84 (178 PV)	24d8+96 (204 PV)
Iniciativa:	+11	+12	+13
Deslocamento:	18 m (12 quadrados)	18 m (12 quadrados)	18 m (12 quadrados)
Classe de Armadura:	19 (–2 tamanho, +7 Des, +4 natural), toque 15, surpresa 12	24 (–2 tamanho, +8 Des, +8 natural), toque 16, surpresa 16	25 (–2 tamanho, +9 Des, +8 natural), toque 17, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+12/+24	+15/+28	+18/+32
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +17 (dano: 2d8+4/+2d8 de fogo)	Corpo a corpo: pancada +22 (dano: 2d8+5/+2d8 de fogo)	Corpo a corpo: pancada +26 (dano: 2d8+6/+2d8 de fogo)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancadas +17 (dano: 2d8+4/+2d8 de fogo)	Corpo a corpo: 2 pancadas +22 (dano: 2d8+5/+2d8 de fogo)	Corpo a corpo: 2 pancadas +26 (dano: 2d8+6/+2d8 de fogo)
Espaço/Alcance:	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Incendiar	Incendiar	Incendiar
Qualidades Especiais:	Redução de Dano 5/—, visão no escuro 18 m, características de elemental, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio	Redução de Dano 10/—, visão no escuro 18 m, características de elemental, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio	Redução de Dano 10/—, visão no escuro 18 m, características de elemental, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +17, Von +7	Fort +11, Ref +20, Von +9	Fort +14, Ref +23, Von +10
Habilidades:	For 18, Des 25, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11	For 20, Des 27, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11	For 22, Des 29, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11
Perícias:	Ouvir +11, Observar +12	Ouvir +14, Observar +14	Ouvir +28, Observar +29
Talentos:	Acuidade com Arma[B], Ataque em Movimento, Esquiva, Iniciativa Aprimorada[B], Mobilidade, Prontidão, Reflexos de Combate, Vontade de Ferro	Acuidade com Arma[B], Ataque em Movimento, Esquiva, Foco em Arma (pancada), Iniciativa Aprimorada[B], Lutar às Cegas, Mobilidade, Prontidão, Reflexos de Combate, Vontade de Ferro	Acuidade com Arma[B], Ataque em Movimento, Esquiva, Foco em Arma (pancada), Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada[B], Lutar às Cegas, Mobilidade, Prontidão, Reflexos de Combate, Vontade de Ferro
Ambiente:	Plano Elemental do Fogo	Plano Elemental do Fogo	Plano Elemental do Fogo
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	7	9	11
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro
Progressão:	17–20 DV (Enorme)	22–23 DV (Enorme)	25–48 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Elemental da Terra, Pequeno Elemental (Pequeno — Terra, Planar)	Elemental da Terra, Médio Elemental (Médio — Terra, Planar)	Elemental da Terra, Grande Elemental (Grande — Terra, Planar)
Dados de Vida:	2d8+2 (11 PV)	4d8+12 (30 PV)	8d8+32 (68 PV)
Iniciativa:	–1	–1	–1
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)	6 m (4 quadrados)	6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura:	17 (+1 tamanho, –1 Des, +7 natural), toque 10, surpresa 17	18 (–1 Des, +9 natural), toque 9, surpresa 18	18 (–1 tamanho, –1 Des, +10 natural), toque 8, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar:	+1/+0	+3/+8	+6/+17
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d6+4)	Corpo a corpo: pancada +8 (dano: 1d8+7)	Corpo a corpo: pancada +12 (dano: 2d8+7)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d6+4)	Corpo a corpo: pancada +8 (dano: 1d8+7)	Corpo a corpo: 2 pancadas +12 (dano: 2d8+7)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Maestria terrestre, empurrar	Maestria terrestre, empurrar	Maestria terrestre, empurrar
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, deslizar na terra, características de elemental	Visão no escuro 18 m, deslizar na terra, características de elemental	Visão no escuro 18 m, deslizar na terra, características de elemental
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref –1, Von +0	Fort +7, Ref +0, Von +1	Fort +10, Ref +1, Von +2
Habilidades:	For 17, Des 8, Con 13, Int 4, Sab 11, Car 11	For 21, Des 8, Con 17, Int 4, Sab 11, Car 11	For 25, Des 8, Con 19, Int 6, Sab 11, Car 11
Perícias:	Ouvir +3, Observar +2	Ouvir +4, Observar +3	Ouvir +6, Observar +5
Talentos:	Ataque Poderoso	Ataque Poderoso, Trespassar	Ataque Poderoso, Trespassar, Trespassar Maior
Ambiente:	Plano Elemental da Terra	Plano Elemental da Terra	Plano Elemental da Terra
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	1	3	5
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro
Progressão:	3 DV (Pequeno)	5–7 DV (Médio)	9–15 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Elemental da Terra, Enorme Elemental (Enorme — Terra, Planar)	Elemental da Terra, Superior Elemental (Enorme — Terra, Planar)	Elemental da Terra, Ancião Elemental (Enorme — Terra, Planar)
Dados de Vida:	16d8+80 (152 PV)	21d8+105 (199 PV)	24d8+120 (228 PV)
Iniciativa:	–1	–1	–1
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	9 m (6 quadrados)	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	18 (–2 tamanho, –1 Des, +11 natural), toque 7, surpresa 18	20 (–2 tamanho, –1 Des, +13 natural), toque 7, surpresa 20	22 (–2 tamanho, –1 Des, +15 natural), toque 7, surpresa 22
Ataque Base/Agarrar:	+12/+29	+15/+33	+18/+37
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +19 (dano: 2d10+9)	Corpo a corpo: pancada +23 (dano: 2d10+10)	Corpo a corpo: pancada +27 (dano: 2d10+11; dec. 19–20)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancadas +19 (dano: 2d10+9)	Corpo a corpo: 2 pancadas +23 (dano: 2d10+10)	Corpo a corpo: 2 pancadas +27 (dano: 2d10+11; dec. 19–20)
Espaço/Alcance:	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Maestria terrestre, empurrar	Maestria terrestre, empurrar	Maestria terrestre, empurrar
Qualidades Especiais:	Redução de Dano 5/—, deslizar na terra, visão no escuro 18 m, características de elemental	Redução de Dano 10/—, deslizar na terra, visão no escuro 18 m, características de elemental	Redução de Dano 10/—, deslizar na terra, visão no escuro 18 m, características de elementall
Testes de Resistência:	Fort +15, Ref +4, Von +7	Fort +17, Ref +6, Von +9	Fort +19, Ref +7, Von +10
Habilidades:	For 29, Des 8, Con 21, Int 6, Sab 11, Car 11	For 31, Des 8, Con 21, Int 8, Sab 11, Car 11	For 33, Des 8, Con 21, Int 10, Sab 11, Car 11
Perícias:	Ouvir +10, Observar +9	Ouvir +14, Observar +14	Ouvir +29, Observar +29
Talentos:	Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador, Trespassar, Trespassar Maior, Vontade de Ferro	Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador, Prontidão, Separar Aprimorado, Trespassar, Trespassar Maior, Vontade de Ferro	Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador, Prontidão, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Trespassar, Trespassar Maior, Vontade de Ferro
Ambiente:	Plano Elemental da Terra	Plano Elemental da Terra	Plano Elemental da Terra
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	7	9	11
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro
Progressão:	17–20 DV (Enorme)	22–23 DV (Enorme)	25–48 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—	—

Combate

Os elementais possuem diversas táticas e habilidades de combate, mas todos compartilham as mesmas características de elemental.

ELEMENTAL DA ÁGUA

Um vórtice de água se espalha no solo, embora não se desfaça ou perca sua forma. As ondas fluem ao redor de um redemoinho central com forma humanóide, com apêndices líquidos que atacam com a força de uma tempestade oceânica.

Os elementais da água podem ser tão ferozes e poderosos como um maremoto.

Um elemental da água não pode se afastar a mais de 60 m do corpo de água de onde foi conjurado.

Os elementais da água falam o idioma Aquan, mas raramente o fazem. Quando falam, suas vozes soam como o ribombar das ondas nos recifes rochosos ou os silvos de uma tormenta oceânica.

Combate

Um elemental da água prefere combater dentro de uma grande massa de água, onde pode desaparecer sob as ondas e rapidamente emergir na retaguarda de seus oponentes.

Maestria Aquática (Ext): Um elemental da água recebe +1 de bônus nas suas jogadas de ataque e dano quando ele e seu adversário estiverem em contato com a água. Caso o elemental ou seu oponente estiver em terra firme, a criatura sofrerá –4 de penalidade nas jogadas de ataque e dano (esses modificadores não estão inclusos no bloco de estatísticas).

Um elemental da água pode se tornar uma séria ameaça para qualquer embarcação que cruze seu caminho. O elemental pode naufragar com facilidade pequenas embarcações (1,5 m por DV do elemental) e impedir a passagem das maiores (3 m de comprimento por HD). Mesmo os grandes navios (6 m de comprimento por DV) podem ser atrasados, tendo seu deslocamento reduzido à metade.

Enxurrada (Ext): O toque de um elemental da água apagará tochas, fogueiras, lampiões e outras chamas expostas de origem mundana (mas não mágica) de categoria de tamanho Grande ou menor. Estas criaturas podem dissipar qualquer fogo mágico que toquem, como a magia *dissipar magia* (nível de conjurador equivalente aos DV do elemental).

Vórtice (Sob): Caso esteja submerso, o elemental é capaz de se transformar num redemoinho uma vez a cada 10 minutos; é possível permanecer nesta forma durante 1 rodada para cada 2 DV do elemental. Na forma de vórtice, o elemental ainda pode se mover através da água ou ao longo do leito com seu deslocamento de natação.

O vórtice terá 1,5 m de comprimento na base e até 9 m de comprimento no topo, com até 15 m de altura, conforme o tamanho do elemental. O elemental controla a altura exata, mas a altura mínima será de 3 m.

Os movimentos do elemental na forma de vórtice não provocam ataques de oportunidade, mesmo se ele ingressar no espaço ocupado por outra criatura. Nesse caso, ou se a criatura tocar ou invadir o redemoinho, ela pode ser aprisionada em seu interior.

Todas as criaturas que pertencerem a uma categoria de tamanho inferior ao elemental (ou menores) podem sofrer dano, indicado na tabela a seguir, quando forem aprisionadas pelo vórtice e talvez sejam arrastadas pela correnteza. Uma criatura atingida pelo vórtice deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos ou sofrerá o dano indicado. É necessário obter sucesso em um segundo teste de Reflexos para que a criatura não seja arrastada e submersa pelas violentas correntezas do redemoinho; caso fracasse, sofrerá automaticamente o dano indicado a cada rodada. Uma criatura que saiba nadar poderá realizar um teste de Reflexos por rodada para escapar do vórtice: ela ainda sofrerá o dano pertinente, mas poderá se libertar. A CD para esses testes de resistência varia conforme o tamanho do elemental. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Força.

As criaturas presas no redemoinho não conseguem se mover, exceto quando forem carregadas pelo elemental ou para tentar escapar. Elas podem realizar ações padrão normalmente, mas devem obter sucesso em um teste de Concentração (CD 10 + nível da magia) para conjurar magias. As criaturas aprisionadas sofrem –4 de penalidade na Destreza e –2 de penalidade nas jogadas de ataque. O elemental somente é capaz de erguer ou aprisionar uma quantidade de criaturas que possam ser comportadas no volume total do vórtice.

O elemental é capaz de libertar qualquer criatura presa em suas correntezas quando desejar, largando-a no local onde o redemoinho estiver. Um elemental invocado sempre libertará todas as suas vítimas antes de retornar ao seu plano natal.

Quando a base do vórtice tocar o solo abaixo d'água, criará uma nuvem espiralada com os detritos. Esta nuvem estará centrada no elemental e seu diâmetro equivale a metade da altura do vórtice. A nuvem obscurece qualquer tipo de visão, inclusive a visão no escuro, além de 1,5 m. As criaturas num raio de 2 m terão meia camuflagem, enquanto qualquer indivíduo mais afastado terá camuflagem total. Um conjurador apanhado pela nuvem deve realizar um teste de Concentração para lançar qualquer magia (CD 15 + nível da magia).

Um elemental em forma de vórtice não consegue desferir ataques de pancada e não ameaça a área ao seu redor.

Perícias: Um elemental da água recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

Tamanhos dos Elementais da Água

				Redemoinho	
Elemental	Altura	Peso	CD	Dano	Altura
Pequeno	1,2 m	17 kg	13	1d4	3–6 m
Médio	2,4 m	140 kg	15	1d6	3–9 m
Grande	4,8 m	1.125 kg	19	2d6	3–12 m
Enorme	9,6 m	9 t	25	2d8	3–15 m
Superior	10,8 m	10,5 t	28	2d8	3–18 m
Ancião	12 m	12 t	31	2d8	3–18 m

ELEMENTAL DO AR

Esta criatura parece uma nuvem amorfa e mutável, cercada por fortes correntes de ar. Áreas de vapor mais escuro sugerem a existência de dois olhos e uma boca, mas talvez seja apenas um truque do vento rodopiante.

Os elementais do ar estão entre as criaturas mais velozes e ágeis que existem. Eles raramente deixam seu plano natal, exceto quando são invocados por magia.

Os elementais do ar conhecem o idioma Auran, mas raramente o utilizam. Suas vozes soam como os silvos agudos de um tornado destruidor ou o murmúrio grave de uma tempestade noturna.

Combate

Os elementais do ar são adversários mortíferos em campo aberto ou em combates aéreos prolongados devido à sua velocidade extraordinária.

Maestria Aérea (Ext): Todas criaturas aéreas sofrem –1 de penalidade nas jogadas de ataque e dano contra os elementais do ar.

Vendaval (Sob): O elemental é capaz de se transformar num vendaval uma vez a cada 10 minutos; é possível permanecer nesta forma durante 1 rodada para cada 2 DV do elemental. Nesta forma, o elemental pode se mover com seu deslocamento de vôo, seja no ar ou sobre a superfície.

O vendaval terá 1,5 m de comprimento na base e até 9 m de comprimento no topo, com até 15 m de altura, conforme o tamanho do elemental. O elemental controla a altura exata, mas a base deve estar a 3 m do solo, no mínimo.

Os movimentos do elemental na forma de vendaval não provocam ataques de oportunidade, mesmo se ele invadir o espaço ocupado por outra criatura. Nesse caso, ou se a criatura tocar ou ingressar no vendaval, ela poderá ser aprisionada em seu interior.

Todas as criaturas que pertencerem a uma categoria de tamanho inferior ao elemental (ou menores) podem sofrer dano, indicado na tabela a seguir, quando forem aprisionadas pelo vendaval e talvez sejam arremessadas pelo turbilhão. Uma criatura atingida pelo vendaval deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos ou sofrerá o dano. É necessário obter sucesso em um segundo teste de Reflexos para que a criatura não seja erguida e suspensa pelas violentas correntes de ar; caso fracasse, sofrerá automaticamente o dano indicado a cada rodada. Uma criatura que saiba voar poderá realizar um teste de Reflexos por rodada para escapar do vendaval: ela ainda sofrerá o dano pertinente, mas poderá se libertar. A CD para esses testes de resistência varia conforme o tama-

nho do elemental (veja a tabela). As CDs para os testes de resistência são baseadas em Força.

As criaturas aprisionadas no turbilhão não podem se deslocar, exceto quando forem carregadas pelo elemental do ar ou para tentar escapar do vendaval. Elas podem realizar ações padrão normalmente, mas devem obter sucesso em um teste de Concentração (CD 15 + nível da magia) para conjurar magias. As criaturas aprisionadas sofrem –4 de penalidade na Destreza e –2 de penalidade nas jogadas de ataque. O elemental somente é capaz de erguer ou aprisionar uma quantidade de criaturas que possam ser comportadas no volume total do vendaval.

O elemental é capaz de libertar qualquer criatura suspensa quando desejar, derrubando-a no local onde o vendaval estiver. Um elemental invocado sempre libertará todas as suas vítimas antes de retornar ao seu plano natal.

Quando a base do vendaval tocar o solo, criará uma nuvem espiralada com os sedimentos do chão. Esta nuvem estará centrada no elemental e seu diâmetro equivale a metade da altura do vendaval. A nuvem obscurece qualquer tipo de visão, inclusive a visão no escuro, além de 1,5 m. As criaturas num raio de 2 m terão meia camuflagem, enquanto qualquer indivíduo mais afastado terá camuflagem total. Um conjurador apanhado pela nuvem deve realizar um teste de Concentração para conjurar qualquer magia (CD 15 + nível da magia).

Tamanho dos Elementais do Ar

				Vendaval	
Elemental	Altura	Peso	CD	Dano	Altura
Pequeno	1,2 m	0,5 kg	11	1d4	3–6 m
Médio	2,4 m	1 kg	13	1d6	3–9 m
Grande	5 m	2 kg	16	2d6	3–12 m
Enorme	10 m	4 kg	22	2d8	3–15 m
Superior	11 m	5 kg	25	2d8	3–18 m
Ancião	12 m	6 kg	28	2d8	3–18 m

ELEMENTAL DO FOGO

Uma coluna de chamas ambulantes desliza sobre o solo, parecendo emanar de um foco central humanóide. Como um inferno vivo, a dança de calor e chamas da criatura de fogo começa a se aproximar.

Os elementais do fogo são rápidos e ágeis. O mero toque de seus corpos ardentes é suficiente para incendiar a maioria dos materiais.

Um elemental do fogo é incapaz de entrar na água ou qualquer outro líquido não-inflamável. Uma porção de água será uma barreira intransponível, exceto se o elemental puder saltá-la ou superá-la de outra forma.

Os elementais do fogo falam o idioma Ígneo, mas raramente o fazem. Quando falam, suas vozes se parecem com o crepitar de um enorme incêndio.

Combate

Um elemental do fogo é um oponente terrível que ataca seus inimigos de modo selvagem e direto. Ele se diverte ateando fogo nas criaturas e objetos do Plano Material até que consiga reduzi-las a cinzas.

Incendiar (Ext): A pancada de um elemental do fogo inflige dano por concussão e dano por fogo, graças às chamas de seu corpo. As criaturas atingidas pela pancada devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos ou pegarão fogo. As labaredas queimam durante 1d4 rodadas. A CD para o teste de resistência varia conforme o tamanho do elemental (consulte a tabela abaixo). Uma criatura que esteja em chamas pode usar uma ação de movimento para extinguir o fogo. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

As criaturas que atingirem um elemental do fogo com armas naturais ou ataques desarmados sofrem dano por fogo como se tivessem sido tocadas pelo elemental e também pegarão fogo caso não obtenham sucesso no teste de resistência de Reflexos.

Tamanho dos Elementais do Fogo

Elemental	Altura	Peso	CD
Pequeno	1,2 m	1/2 kg	11
Médio	2,4 m	1 kg	14
Grande	5 m	2 kg	17
Enorme	10 m	4 kg	22
Superior	11 m	5 kg	24
Ancião	12 m	6 kg	26

ELEMENTAL DA TERRA

Como uma colina ambulante, a criatura se aproxima sobre duas pernas indistintas, formadas por rochas e terra, balançando seus braços como clavas de pedra afiadas. A cabeça amorfa volta-se cegamente em sua direção.

Os elementais da terra são imensamente fortes e resistentes: os maiores são capazes de reduzir qualquer coisa em seu caminho a ruínas. Raramente eles deixam seu plano natal, exceto quando são invocados por magia.

Quando é convocado para o plano Material, o elemental será composto de qualquer tipo de poeira, rochas, metais preciosos ou gemas do local da invocação.

Os elementais da terra falam o idioma Terran, mas raramente o fazem. Quando falam, suas vozes parecem ecos num túnel profundo, o ribombar de um terremoto ou o impacto de pedras entre si.

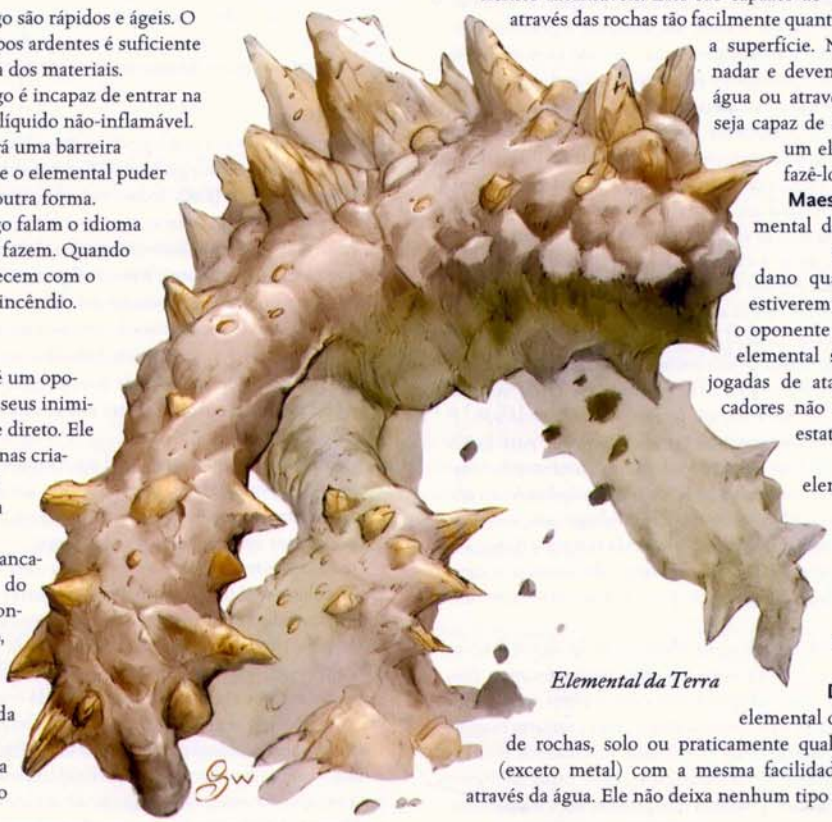
Combate

Embora os elementais da terra se desloquem muito devagar, eles são oponentes incansáveis. Eles são capazes de viajar por dentro do solo ou através das rochas tão facilmente quanto um humano caminha sobre a superfície. No entanto, não conseguem nadar e devem circundar os estanques de água ou atravessá-los sob o leito. Embora seja capaz de caminhar no fundo da água, um elemental da terra prefere não fazê-lo.

Maestria Terrestre (Ext): Um elemental da terra recebe +1 de bônus nas suas jogadas de ataque e dano quando ele e seu adversário estiverem em contato com o solo. Caso o oponente esteja voando ou nadando, o elemental sofre –4 de penalidade nas jogadas de ataque e dano (esses modificadores não estão inclusos no bloco de estatísticas).

Empurrar (Ext): Um elemental da terra pode iniciar a manobra Encontrão sem provocar ataques de oportunidade. Os modificadores de combate indicados sob Maestria Terrestre também se aplicam nos testes resistidos de Força do elemental.

Deslizar na Terra (Ext): Um elemental da terra pode deslizar através de rochas, solo ou praticamente qualquer outro tipo de terreno (exceto metal) com a mesma facilidade com que um peixe nada através da água. Ele não deixa nenhum tipo de túnel ou buraco para trás,



Elemental da Terra

nem sequer causa ondulações ou outros sinais de sua presença. A magia *mover terra* conjurada sobre uma área contendo um elemental da terra submerso o arremessa a 9 m de distância, atordoando a criatura durante 1 rodada, a menos que ela obtenha sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15).

Tamanho dos Elementais da Terra

Elemental	Altura	Peso
Pequeno	1,2 m	40 kg
Médio	2,4 m	375 kg
Grande	4,8 m	3 t
Enorme	9,6 m	24 t
Superior	10,8 m	27 t
Ancião	12 m	30 t

ELFO

Este humanóide esguio e ligeiramente mais baixo que um humano tem a pele clara e cabelos escuros. Orelhas pontiagudas emergem na cabeça alongada. Ele veste uma armadura com ornamentos naturais inspirados na floresta, com um aspecto mais orgânico que metálico.

Os elfos são os altivos guardiões das florestas e estudam magia e esgrima durante toda a sua longa vida.

Eles possuem em média 1,60 m de altura e costumam pesar cerca de 50 kg. Eles se alimentam de frutas e cereais, embora ocasionalmente matem animais. Apreciam roupas coloridas, geralmente sob um manto cinza e verde que se mescla muito bem às cores da floresta.

Os elfos apreciam as coisas belas, desde jóias elegantes a flores delicadas, passando por roupas e instrumentos ornamentados.

Assim como os anões, os elfos são mestres artesãos, embora trabalhem primariamente com madeira e metal em vez de pedra e metal. Os objetos élficos são muito cobiçados pelas demais raças e diversas comunidades élficas que se tornaram prósperas comercializando itens manufaturados com os povos da floresta e além dela.

Os elfos falam o idioma Élfico e a maioria também aprende Comum e Silvestre.

A maioria dos elfos encontrada além dos territórios da raça pertence à classe combatente; as informações do bloco de estatísticas se referem a um combatente de 1º nível.

Elfo

Combate

Os elfos são guerreiros cuidadosos e, sempre que possível, gastam algum tempo para analisar seus oponentes e o local da batalha, na esperança de aumentar suas vantagens com emboscadas, atiradores de longa distância e camuflagem. Eles preferem disparar de locais seguros e recuar antes de serem encontrados, e repetem essa manobra até derrotar todos os inimigos. Eles preferem usar arcos longos e curtos, sabres e espadas longas. Em combate corporal, os elfos são graciosos, mas mortíferos, e se valem de manobras complexas muito bonitas de se observar. Com freqüência, seus magos conjuram *sono* sobre o campo de batalha, pois essa magia não afeta sua espécie.

Características de Elfo (Ext): Os elfos possuem as seguintes características raciais.

— +2 de Destreza, –2 de Constituição.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento base terrestres de um elfo é 9 m.

— Imunidade às magias e efeitos de *sono* e +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias ou efeitos de encantamento (este bônus não está incluso nas estatísticas acima).

— Visão na penumbra.

— Usar Armas: Todos os elfos sabem usar espadas longas, sabres, arcos longos, arcos longos compostos, arcos curtos e arcos curtos compostos.

— +2 de bônus racial nos testes de Procurar, Observar e Ouvir. Um elfo que simplesmente passe a 1,5 m de uma porta secreta ou escondida poderá realizar um teste como se estivesse procurando ativamente.

— Idiomas Automáticos: Comum, Élfico. Idiomas Adicionais: Dracônico, Gnoll, Gnomo, Goblin, Orc, Silvestre.

— Classe favorecida: Mago.

O combatente elfo apresentado acima possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Sociedade Élfica

Os elfos acreditam que a independência e a liberdade individual são mais importantes que as estruturas rígidas da civilização; dessa forma, eles tendem a viver e viajar em pequenos bandos. Essas organizações respeitam a autoridade esparsa de um nobre, que por sua vez jura fidelidade a um monarca élfico (que governa seu próprio bando diretamente).

Os elfos vivem em harmonia com a natureza, e erguem acampamentos temporários mesclados às arvores — ou entre os galhos de árvores maiores, longe de olhos curiosos. Com freqüência, eles possuem animais de guarda ou águias gigantes que vigiam seus lares. Um assentamento élfico terá indivíduos incapazes de combater (em geral, crianças) equivalente a 20% da população guerreira. A sociedade élfica é igualitária — elfos e elfas ocuparão os mesmos postos sem distinção.

A longevidade dos elfos lhes concede uma perspectiva paciente e lhes permite usufruir a beleza duradoura do mundo natural. Eles não compreendem o conceito de 'lucros a curto prazo' e procuram desenvolver atividades capazes de satisfazê-los durante muito tempo, como histórias, música, arte e dança. Alguns tesouros élficos, como a música e o artesanato, disfarçam o fato da raça ser composta de guerreiros dedicados, determinados a impedir o avanço do mal pelas suas florestas.

Os elfos comem pouco e, embora sejam onívoros, ingerem mais vegetais do que carne. Isso se deve em parte à sua afinidade com a natureza (eles crêem que colher uma planta perturba menos a natureza que matar um animal) e em parte porque seu gosto pela peregrinação exige alimentos fáceis de serem preservados.

A divindade suprema dos elfos é Corellon Larethian, criador e protetor da raça.

Sub-Raças

A informação acima diz respeito aos altos elfos, a variedade mais comum. Existem cinco sub-raças principais, além dos meio-elfos, que compartilham características élficas suficientes para serem citados.

MEIO-ELFOS

Na verdade, os meio-elfos não são uma sub-raça, mas geralmente são confundidos com elfos. Muitos são párias entre a sociedade de seus pais, mas outros são bem-vindos nas comunidades élficas e humanas, de acordo com a atitude desses grupos entre si. Os meio-elfos quase sempre herdam muitas características físicas dos elfos; portanto, um meio-elfo aquático teria a pele esverdeada, um meio-drow teria cabelos brancos e pele cinzenta, etc.

Características de Meio-Elfo (Ext): Os meio-elfos possuem as seguintes características raciais.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento base terrestre de um meio-elfo é 9 m.

	Combatente Elfo de 1° Nível Humanóide (Médio — Elfo)	Combatente Drow de 1° Nível Humanóide (Médio — Elfo)
Dados de Vida:	1d8 (4 PV)	1d8 (4 PV)
Iniciativa:	+1	+1
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	15 (+1 Des, +3 corselete de couro batido, +1 escudo leve), toque 11, surpresa 14	16 (+1 Des, +4 camisão de cota de malha, +1 escudo leve), toque 11, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar:	+1/+2	+1/+2
Ataque:	Corpo a corpo: espada longa +2 (dano: 1d8+1; dec. 19–20); ou à distância: arco longo +3 (dano: 1d8; dec. ×3)	Corpo a corpo: sabre +3 (dano: 1d6+1; dec. 18–20); ou à distância: besta de mão +2 (dano: 1d4; dec. 19–20)
Ataque Total:	Corpo a corpo: espada longa +2 (dano: 1d8+1; dec. 19–20); ou à distância: arco longo +3 (dano: 1d8; dec. ×3)	Corpo a corpo: sabre +3 (dano: 1d6+1; dec. 18–20); ou à distância: besta de mão +2 (dano: 1d4; dec. 19–20)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Nenhum	Veneno, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais:	Características de elfo	Características de drow, Resistência à Magia 12
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +1, Von –1*	Fort +2, Ref +1, Von –1*
Habilidades:	For 13, Des 13, Con 10, Int 10, Sab 9, Car 8	For 13, Des 13, Con 10, Int 12, Sab 9, Car 10
Perícias:	Esconder-se +1, Ouvir +2, Procurar +3, Observar +2	Esconder-se +0, Ouvir +2, Procurar +4, Observar +3
Talentos:	Foco em Arma (arco longo)	Foco em Arma (sabre)
Ambiente:	Florestas temperadas (Meio-elfo: Florestas temperadas) (Aquático: Aquático temperado) (Cinzento: Montanhas temperadas) (Selvagem: Florestas Quentes) (Das Florestas: Florestas temperadas)	Subterrâneo
Organização:	Esquadrão (2–4), companhia (11–20mais 2 sargentos de 3° nível e 1 líder de 3°–6° nível) ou bando (30–100 mais 20% de não Combatentes mais 1 sargento de 3° nível para cada 10 adultos, 5 tenentes de 5° nível e 3 capitães de 7° nível)	Esquadrão (2–4), patrulha (5–8 mais 2 sargentos de 2° nível e 1 líder de 3°–6° nível) ou bando (20–50 mais 10% de não Combatentes mais 1 sargento de 2° nível para cada 5 adultos, 2d4 tenentes de 6° nível e 1d4 capitães de 9° nível)
Nível de Desafio:	1/2	1 (consulte o texto)
Tesouro:	Padrão	Padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Bom (das Florestas: Geralmente Neutro)	Geralmente Neutro e Mal
Progressão:	Conforme a classe de personagem	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+0	+2

— Imunidade às magias e efeitos de *sono* e +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias ou efeitos de encantamento (este bônus não está incluso nas estatísticas acima).

— Visão na penumbra.

— +1 de bônus racial nos testes de Procurar, Observar e Ouvir. O meio-elfo não compartilha da habilidade de detectar portas secretas simplesmente passando por elas como os elfos.

— +2 de bônus racial nos testes de Diplomacia e Obter Informações: os meio-elfos são naturalmente sociáveis com outros povos. Este bônus não se aplicaria em situações ou cenários onde os meio-elfos são vistos com desconfiança (como em povoados isolados de humanos), a critério do Mestre.

— Sangue Élfico: Para todos os efeitos relacionados à raça, os meio-elfos são considerados elfos. Por exemplo, eles são tão vulneráveis a efeitos direcionados a elfos quanto seus ancestrais, e podem utilizar itens mágicos exclusivos para elfos.

— Idiomas Automáticos: Comum, Élfico. Idiomas Adicionais: Qualquer um (exceto idiomas secretos, como o Druídico).

— Classe Favorecida: Qualquer uma. A classe de nível mais elevado de um meio-elfo é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido a multiclasse.

ELFOS AQUÁTICOS

Este humanóide é esguio e ligeiramente mais baixo que um humano. Ele possui a pele clara, verde prateada, e cabelos verde-esmeralda. Suas orelhas são pontiagudas e seus dedos são parcialmente unidos por membranas.

Também conhecidos como elfos marinhos, esses primos dos elfos terrestres respiram dentro d'água. Eles perambulam entre as ondas e as profundezas do oceano, acompanhados de baleias e golfinhos.

Sob a água, os elfos aquáticos utilizam tridentes, lanças e redes durante o combate. Muitos deles reverenciam Sashelas das Profundezas, uma divindade submarina do conhecimento e da beleza.

Características de Elfo Aquático (Ext): Estas características complementam as dos altos elfos, exceto quando especificado o contrário.

— +2 de Destreza, –2 de Inteligência. Estes ajustes substituem os ajustes dos valores de habilidade dos altos elfos.

— Um elfo aquático possui o subtipo (Aquático).

— Um elfo aquático tem um deslocamento de natação de 12 m.

— Guelras: Os elfos aquáticos podem sobreviver fora da água durante 1 hora por ponto de Constituição (depois deste período, consulte as regras de asfixia no *Livro do Mestre*).

— Visão na Penumbra Superior: Os elfos aquáticos podem enxergar quatro vezes mais que um humano à luz das estrelas, da lua, de tochas ou em condições similares de iluminação precária. Esta característica substitui a visão na penumbra dos altos elfos.

— Classe Favorecida: Guerreiro. Esta característica substitui a classe favorecida dos altos elfos.

DROW

Este humanóide é esguio e mais baixo que um humano. Sua pele é negra como azeviche e seus cabelos são brancos.

Também conhecidos como elfos negros, os drow são uma sub-raça subterrânea, depravada e maligna.

Os cabelos dos drow quase sempre são brancos, mas existem várias outras tonalidades claras. Eles tendem a ser menores e mais magros que as demais sub-raças e seus olhos geralmente são vermelhos e vívidos. Sua sociedade é matriarcal e rigidamente controlada pelo clero.

O patrono divino dos drow é a deusa aranha Lolth. A classe favorecida das elfas drow é clérigo (no lugar de mago) e elas podem escolher dois entre os seguintes domínios: Caos, Destruição, Mal e Enganação.

Geralmente, as flechas dos drow são recobertas com um potente veneno.

Veneno (Ext): Um oponente atingido pela arma envenenada de um elfo negro deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude

(CD 13) ou cairá inconsciente. Depois de 1 minuto, o alvo deve obter sucesso em outro teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou permanecerá inconsciente durante 2d4 horas. Um drow normalmente carrega 1d4–1 doses de veneno atordoante. Em geral, eles revestem flechas e virotes com o veneno, mas ele também pode ser aplicado a armas brancas. Note que os drow não têm qualquer habilidade para manipular o veneno sem risco de contaminação. Como seu efeito não é mágico, os próprios drow e os outros elfos são vulneráveis.

Características de Drow (Ext): Estas características complementam as dos altos elfos, exceto quando especificado o contrário.

— +2 de Inteligência, +2 de Carisma.

— Visão no escuro até 36 m. Esta característica substitui a visão na penumbra dos altos elfos.

— Resistência à Magia igual a 11 + níveis de classe.

— +2 de bônus racial nos testes de resistência de Vontade contra magias e habilidades similares a magia.

— Habilidades Similares a Magia: Os drow podem usar as seguintes habilidades similares a magia uma vez por dia: *globos de luz, escuridão, fogo das fadas.* Nível de Conjurador equivalente ao nível de classe.

— Usar Armas: Todos os drow sabem usar bestas de mão, sabres e espadas curtas. Esta característica substitui os talentos com armas dos altos elfos.

— Idiomas Automáticos: Comum, Élfico, Subterrâneo. Idiomas Adicionais: Abissal, Aquático, Dracônico, Linguagem de Sinais Drow, Gnomo, Goblin, Kuo-Toa. Esta característica substitui os idiomas automáticos e adicionais dos altos elfos.

— Cegueira sob a Luz: A exposição abrupta a luzes fortes (como a luz do sol ou da magia *luz do dia*) cegará os drow durante 1 rodada. Nas rodadas subseqüentes, eles estarão ofuscados enquanto permanecerem na área afetada.

— Classe Favorecida: Mago (elfos) ou Clérigo (elfas). Esta característica substitui a classe favorecida dos altos elfos.

— Ajuste de Nível: +2.

Elfo Drow

O combatente drow apresentado acima possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Nível de Desafio: Os drow com níveis em classes de PdM possuem um ND equivalente ao seu nível de personagem. Os elfos negros com níveis de classe de PJ têm um ND equivalente ao seu nível de personagem +1.

ELFOS CINZENTOS

Este humanóide é esguio e quase tão alto quanto um humano. Sua pele é clara e seus cabelos escuros, com orelhas pontiagudas.

Esses são os elfos mais nobres e régios de toda a raça. Sua aparência física é mais imponente, eles são mais altos e possuem a reputação de serem arrogantes e soberbos (mesmo para os padrões élficos). Certamente são mais reclusos que os altos elfos, e vivem em cidadelas isoladas nas montanhas; poucos estrangeiros selecionados recebem permissão para adentrar suas muralhas. Eles possuem cabelos prateados e olhos cor de mel ou cabelos loiros claros e olhos violeta. Suas indumentárias sempre são brancas, prateadas, amarelas ou douradas, cobertas por mantos púrpuras ou azul-marinho.

Características de Elfo Cinzento (Ext): Estas características complementam as dos altos elfos.

— +2 de Inteligência, –2 de Força.

ELFOS SELVAGENS

Este humanóide é esguio e mais baixo que um humano. Possui a pele morena-escura, orelhas pontiagudas e cabelos negros.

Os elfos selvagens, também conhecidos como grugach, são bárbaros tribais. Seus cabelos variam do negro ao castanho claro, ficando grisalhos conforme sua idade avança. Suas roupas são simples, feitas de peles de animais ou tecidas com plantas. Embora sejam considerados selvagens, eles alegam que são os elfos genuínos e que as demais sub-raças perderam sua essência élfica primitiva ao erigirem sociedades estáticas. Como são nômades e rústicos, os elfos selvagens favorecem a classe feiticeiro (em vez de mago), embora muitos sejam bárbaros.

Características de Elfo Selvagem (Ext): Estas características complementam as dos altos elfos, exceto quando especificado o contrário.

— +2 de Destreza, –2 de Inteligência. Estes ajustes substituem os ajustes dos valores de habilidade dos altos elfos.

— Classe Favorecida: Feiticeiro. Esta característica substitui a classe favorecida dos altos elfos.

ELFOS DAS FLORESTAS

Também conhecidos como elfos silvestres, os integrantes dessa sub-raça vivem nas profundezas das florestas primitivas. Seus cabelos variam do vermelho-cobre ao loiro e eles são mais robustos que os demais elfos. Suas roupas abrangem quaisquer tonalidades de verde e marrom da terra, para auxiliar na camuflagem em seu ambiente selvagem. Em geral, seus lares são guardados por corujas gigantes ou leopardos.

Características de Elfo das Florestas (Ext): Estas características complementam as dos altos elfos, exceto quando especificado o contrário.

— +2 de Força, –2 de Inteligência.

— Classe Favorecida: Ranger. Esta característica substitui a classe favorecida dos altos elfos.

ENTE

Planta (Enorme)
Dados de Vida: 7d8+35 (66 PV)
Iniciativa: –1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 20 (–2 tamanho, –1 Des, +13 natural), toque 7, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar: +5/+22
Ataque: Corpo a corpo: pancada +12 (dano: 2d6+9)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +12 (dano: 2d6+9)
Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais: Animar árvores, dano dobrado contra objetos, atropelar 2d6+13
Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/cortante, visão na penumbra, características de planta, vulnerabilidade a fogo
Testes de Resistência: Fort +10, Ref +1, Von +7
Habilidades: For 29, Des 8, Con 21, Int 12, Sab 16, Car 12
Perícias: Diplomacia +3, Esconder-se –9*, Intimidar +6, Conhecimento (natureza) +6, Ouvir +8, Sentir Motivação +8, Sobrevivência +8 (+10 na superfície)
Talentos: Ataque Poderoso, Separar Aprimorado, Vontade de Ferro
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário ou bosque (4–7)
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro e Bom
Progressão: 8–16 DV (Enorme); 17–21 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: +5

Estas criaturas altas são quase indistinguíveis das árvores. Sua pele é grossa e marrom, com a textura de caules. Seus braços são retorcidos como galhos e seus pés se encolhem quando estão parados, de modo a parecer com as raízes de uma árvore. Acima dos olhos e espalhados pela cabeça existem diversos galhos menores, onde florescem grandes folhas.

Os entes combinam características de árvores e seres humanos. Eles são pacíficos por natureza, mas mortíferos quando estão furiosos. Eles odeiam o mal e o uso irresponsável do fogo, considerando-se guardiões das árvores.

As folhas de um ente são profundamente verdes na primavera e no verão. No inverno suas folhas ficam amarelas, laranjas ou vermelhas, mas raramente caem. As pernas de um ente permanecem juntas como o tronco de uma árvore e quando estão imóveis são indistinguíveis de uma planta comum.

Um ente atinge 9 m de altura e seu "tronco" tem 60 cm de diâmetro. Eles pesam até 2,5 toneladas.

Ente

Os entes falam seu próprio idioma, além do Comum e do Silvestre. A maioria conhece um pouco das outras linguagens humanas — bem o suficiente para dizer "Caiam fora das minhas árvores".

Combate

Os entes preferem observar os inimigos em potencial com atenção antes de atacar. Com freqüência, investem de surpresa de seus disfarces para atropelar os devastadores das florestas. Caso estejam sob pressão, animarão as árvores da área como reforços.

***Animar Árvores* (SM):** Um ente é capaz de conceder movimento às árvores num raio de 54 m, sem limite de uso diário, e controlar até duas delas ao mesmo tempo. É preciso uma ação de rodada completa para uma árvore normal desenraizar-se. Depois disso, seu deslocamento será de 3 m, mas ela lutará de forma idêntica a um ente. As árvores animadas perderão sua capacidade de se mover caso o ente responsável seja incapacitado ou saia do alcance. Essa habilidade é idêntica a magia *carvalho vivo* (12º nível de conjurador). Assim como o ente, as árvores animadas têm vulnerabilidade ao fogo.

Dano Dobrado Contra Objetos (Ext): Um ente ou árvore animada que execute um ataque total contra um objeto ou estrutura causará dano dobrado.

Atropelar (Ext): Teste de resistência de Reflexos (CD 22) para reduzir o dano à metade. A CD do teste de resistência é baseada em Força.

Perícias: *Os entes recebem +16 de bônus racial em testes de Esconder-se em áreas florestais.

ENXAME

Os enxames são massas densas de criaturas Minúsculas, Diminutas ou Miúdas que não seriam especialmente perigosas em grupos pequenos, mas podem se tornar adversários terríveis quando se reúnem em quantidade suficiente. Embora uma nuvem de gafanhotos possa conter milhares de integrantes, nas regras do jogo um enxame é definido como uma única criatura que ocupa 3 m de espaço — as multidões gigantescas de morcegos ou gafanhotos geralmente são compostas por dezenas de enxames muito próximos entre si. Todo o enxame terá um único valor de DV e PV, assim como o mesmo modificador de Iniciativa, deslocamento e CA. Ele realiza testes de resistência como se fosse uma única criatura.

Diversas criaturas se organizam como enxames: a seguir, estão descritos enxames de morcegos, centopéias, vespas infernais, gafanhotos ratos e aranhas. O tipo do enxame varia conforme a natureza das criaturas integrantes (a maioria será Animal ou Inseto), mas todos apresentam o subtipo Enxame.

Um enxame de criaturas Miúdas é formado por 300 integrantes terrestres ou 1.000 alados; um enxame de insetos Diminutos é composto por 1.500 membros terrestres ou 5.000 voadores; um enxame de elementos Minúsculos sempre terá 10.000 criaturas, independente de serem ou não capazes de voar. Os enxames terrestres incluem uma quantidade de criaturas muito superior àquela que ocuparia um espaço de 3 m (lado a lado, organizadamente), uma vez que seus integrantes se espremem e rastejam uns sobre os outros e sobre suas vítimas enquanto se deslocam ou atacam. Os enxames maiores podem ser considerados diversos enxames reunidos. É possível modelar a forma dos grandes enxames, embora eles geralmente ocupem quadrados consecutivos.

Combate

Para atacar, um enxame isolado precisa invadir o espaço do adversário (provocando um ataque de oportunidade). Ele pode ocupar o mesmo espaço que as criaturas de qualquer tamanho, já que seus integrantes rastejam ou pousam sobre a vítima, mas continua sendo uma criatura que ocupa 3 m de espaço. Os enxames nunca desferem ataques de oportunidade, mas podem provocá-los normalmente.

Diferentes das outras criaturas desse tamanho (e que ocupam o mesmo espaço), a forma dos enxames é moldável. Ele poderá ocupar

quaisquer 4 quadrados consecutivos e poderá atravessar aberturas com tamanho suficiente para permitir a passagem de um de seus membros (por exemplo, um enxame de morcegos pode se espremer pelas mesmas aberturas que uma criatura Miúda, do tamanho de um morcego, conseguiria).

Vulnerabilidades dos Enxames

Combater enxames com ataques físicos é extremamente difícil, mas eles apresentam algumas vulnerabilidades, descritas a seguir.

Brandir uma tocha acesa como arma improvisada causa 1d3 pontos de dano ao enxame a cada golpe.

As armas flamejantes e congelantes sempre infligem o dano de energia total quando atingem um enxame, mesmo que a variedade de dano causado pela arma normalmente não afetasse seus integrantes.

Uma lanterna acesa, usada como um projétil de área, causará 1d4 pontes de dano por fogo a todas as criaturas adjacentes ao quadrado onde cair.

ENXAME DE ARANHAS

Inseto (Diminuto — Enxame)
Dados de Vida: 2d8 (9 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), escalar 6 m
Classe de Armadura: 17 (+4 tamanho, +3 Des), toque 17, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +1/—
Ataque: Enxame (dano: 1d6 mais veneno)
Ataque Total: Enxame (dano: 1d6 mais veneno)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Distração, veneno
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de enxame, sentido sísmico 9 m, características de inseto
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +3, Von +0
Habilidades: For 1, Des 17, Con 10, Int —, Sab 10, Car 2
Perícias: Escalar +11, Ouvir +4, Observar +4
Ambiente: Florestas quentes
Organização: Solitário, massa (2–4 enxames) ou colônia (7–12 enxames)
Nível de Desafio: 1
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Um exército de horríveis aranhas do tamanho de um palmo avança contra vocês.

Um enxame de aranhas é uma horda de aranhas venenosas.

Combate

As aranhas tentam cercar e atacar qualquer presa de sangue quente que encontrarem. Elas causam 1d6 pontos de dano a qualquer criatura que esteja ocupando o mesmo espaço no final de seu deslocamento.

Distração (Ext): Qualquer ser vivo que inicie seu turno no mesmo espaço de um enxame deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 11) ou ficará enjoado durante 1 rodada. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Veneno (Ext): Inoculação através de ferimento; teste de resistência de Fortitude (CD 11); dano inicial e secundário: 1d3 pontos de dano temporário de Força. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: Esse enxame recebe +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Observar e +8 de bônus racial nos testes de Escalar. As aranhas aplicam seu modificador de Destreza para os testes de Escalar.

ENXAME DE CENTOPÉIAS

Inseto (Diminuto — Enxame)
Dados de Vida: 9d8–9 (31 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), escalar 6 m
Classe de Armadura: 18 (+4 tamanho, +4 Des), toque 18, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +6/—
Ataque: Enxame (dano: 2d6 mais veneno)
Ataque Total: Enxame (dano: 2d6 mais veneno)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Distração, Veneno
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imune ao dano causado por armas, características de enxame, sentido sísmico 9 m, características de inseto
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +7, Von +3
Habilidades: For 1, Des 19, Con 8, Int —, Sab 10, Car 2
Perícias: Escalar +12, Observar +4
Talentos: Acuidade com Arma B
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário, praga (2–4 enxames) ou colônias (7–12 enxames)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Uma massa brilhante de insetos azuis escuros rasteja, avançando como um exército venenoso em marcha.

Um enxame de centopéias é uma massa rastejante de centopéias vorazes, capazes de escalar obstáculos para alcançar sua presa.

Combate

As centopéias tentam cercar e atacar qualquer presa viva que encontrarem. Elas causam 2d6 pontos de dano a qualquer criatura que esteja ocupando o mesmo espaço no final de seu deslocamento.

Distração (Ext): Qualquer ser vivo que inicie seu turno no mesmo espaço de um enxame deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou ficará enjoado durante 1 rodada. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Veneno (Ext): Inoculação através de ferimento; teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial e secundário: 1d4 pontos de dano temporário de Destreza. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: Esse enxame recebe +4 de bônus racial nos testes de Observar e +8 de bônus em Escalar. As centopéias aplicam seu modificador de Destreza para os testes de Escalar e sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídas ou ameaçadas.

ENXAME DE GAFANHOTOS

Inseto (Diminuto — Enxame)
Dados de Vida: 6d8–6 (21 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 3 m (2 quadrados), vôo 9 m (ruim)
Classe de Armadura: 18 (+4 tamanho, +4 Des), toque 18, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +4/—
Ataque: Enxame (dano: 2d6)
Ataque Total: Enxame (dano: 2d6)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Distração
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imune ao dano causado por armas, características de enxame, características de inseto
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +6, Von +2
Habilidades: For 1, Des 19, Con 8, Int —, Sab 10, Car 2
Perícias: Ouvir +4, Observar +4
Talentos: —
Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Solitário, nuvem (2–7 enxames) ou praga (11–20 enxames)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Uma nuvem de gafanhotos mergulha ferozmente, enchendo o ar com seu zunido agudo.

Um enxame de gafanhotos é uma nuvem com centenas de insetos alados que devoram todo material orgânico em seu caminho.

Combate

Os gafanhotos tentam cercar e atacar qualquer presa viva que encontrarem. Eles causam 2d6 pontos de dano a qualquer criatura que esteja ocupando o mesmo espaço no final de seu deslocamento.

Distração (Ext): Qualquer ser vivo que inicie seu turno no mesmo espaço de um enxame deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 12) ou ficará enjoado durante 1 rodada. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: Esse enxame recebe +4 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

ENXAME DE MORCEGOS

Animal (Diminuto — Enxame)
Dados de Vida: 3d8 (13 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 5 m (1 quadrados), vôo 12 m (bom)
Classe de Armadura: 16 (+4 tamanho, +2 Des), toque 14, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +2/—
Ataque: Enxame (dano: 1d6)
Ataque Total: Enxame (dano: 1d6)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Distração, sangramento
Qualidades Especiais: Sentido Cego 6 m, metade do dano causado por armas cortantes e perfurantes, visão na penumbra, características de enxame
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +7, Von +3
Habilidades: For 3, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 14, Car 4
Perícias: Ouvir +11, Observar +11
Talentos: Prontidão, Reflexos Rápidos
Ambiente: Desertos temperados
Organização: Solitário, massa (2–4 enxames) ou colônia (11–20 enxames)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Uma nuvem sussurrante de sombras ágeis e farfalhantes se aproxima. Centenas de chiados em alta-frequência preenchem o ar.

Um enxame de morcegos é uma massa de morcegos carnívoros pequenos e ferozes, sedentos pelo sangue de qualquer criatura que cruzar seu caminho.

Esses enxames são noturnos e nunca são encontrados a céu aberto durante o dia.

Combate

Os morcegos buscam cercar e atacar qualquer presa de sangue quente que encontrem. Eles causam 1d6 pontos de dano a qualquer criatura que esteja ocupando o mesmo espaço no final de seu deslocamento.

Distração (Ext): Qualquer ser vivo que inicie seu turno no mesmo espaço de um enxame deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 11) ou ficará enjoado durante 1 rodada. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Sangramento (Ext): Qualquer criatura viva atingida pelos morcegos continuará sangrando, perdendo 1 PV a cada rodada subseqüente. Diversos ferimentos não causam uma perda de sangue cumulativa. O sangramento pode ser interrompido com um teste bem-sucedido de Cura (CD 10) ou qualquer magia de *curar ferimento* ou similar.

Sentido Cego (Ext): Um enxame de morcegos é capaz de perceber qualquer criatura num raio de 6 m. A criatura ainda terá camuflagem total contra os morcegos (mas os ataques do enxame ignoram camuflagem).

Perícias: Esse enxame recebe +4 de bônus racial nos teses de Ouvir e Observar. Estes bônus não se aplicam quando o sentido cego for neutralizado.

ENXAME DE RATOS

Animal (Diminuto — Enxame)
Dados de Vida: 4d8 (13 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 4,5 m (3 quadrados), escalar 4,5 m
Classe de Armadura: 14 (+2 tamanho, +2 Des), toque 14, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +3/—
Ataque: Enxame (dano: 1d6 mais doença)
Ataque Total: Enxame (dano: 1d6 mais doença)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Doença, distração
Qualidades Especiais: Metade do dano causado por armas perfurantes e cortantes, visão na penumbra, faro, características de enxame
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +6, Von +2
Habilidades: For 2, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 2
Perícias: Equilíbrio +10, Escalar +10, Esconder-se +14, Ouvir +6, Observar +7, Natação +10
Talentos: Acuidade com Arma, Prontidão
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, grupo (2–4 enxames) ou infestação (7–12 enxames)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Uma horda de ratos ferozes guincha e silva enquanto se aproxima, com presas brilhantes em suas bocas famintas.

Um enxame de ratos é uma massa de ratos pequenos e esfomeados que transmitem doenças. Este enxame é composto por seres muito parecidos com o rato descrito na página 282, mas em grandes quantidades eles se tornam caçadores implacáveis, capazes de matar um ser humano com suas centenas de mordidas.

Estes enxames costumam ser encontrados nos esgotos e fundações das cidades dos humanos.

Combate

Os ratos tentam cercar e atacar qualquer presa viva que encontrem. Eles causam 1d6 pontos de dano a qualquer criatura que esteja ocupando o mesmo espaço no final de seu deslocamento.

Doença (Ext): Febre do esgoto — transmissão ataque da mordida, teste de resistência de Fortitude (CD 21); período de incubação 1d3 dias, dano: 1d3 Des e 1d3 Con. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Distração (Ext): Qualquer ser vivo que inicie seu turno no mesmo espaço de um enxame deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 12) ou ficará enjoado durante 1 rodada. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: Esse enxame recebe +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade, e +8 de bônus racial em Equilíbrio, Escalar e Natação. Os ratos aplicam seu modificador de Destreza para os testes de Escalar e Natação.

Um enxame recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação realizados para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

Ele sempre pode 'escolher 10' nos testes de Escalar, mesmo que esteja com pressa ou ameaçado.

ENXAME DE VESPAS INFERNAIS

Besta Mágica (Diminuto — Extraplanar, Mal, Enxame)
Dados de Vida: 12d10+27 (93 PV)
Iniciativa: +10
Deslocamento: 5 m (1 quadrados), vôo 12 m (médio)
Classe de Armadura: 20 (+4 tamanho, +6 Des), toque 20, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +12/—

Ataque: Enxame (dano: 3d6 mais veneno)
Ataque Total: Enxame (dano: 3d6 mais veneno)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Distração, Jazer, Veneno
Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/mágica, visão no escuro 18 m, mente coletiva, imune ao dano causado por armas, resistência a fogo 10, visão na penumbra, características de enxame
Testes de Resistência: Fort +10, Ref +14, Von +7
Habilidades: For 1, Des 22, Con 14, Int 6, Sab 13, Car 9
Perícias: Esconder-se +19, Ouvir +10, Observar +10
Talentos: Foco em Habilidade (Veneno), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Vitalidade, Vontade de Ferro
Ambiente: Eternidade Gélida da Geena
Organização: Solitário, pavor (2–4 enxames) ou terror (5–8 enxames)
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Um zunido feroz preenche o ar ao redor de uma nuvem de milhares de insetos vermelho-rubi.

As vespas infernais são insetos mágicos, selvagens e violentos dos planos infernais. Estes seres parecem vespas normais, com a carapaça brilhante, preta e listrada de vermelho-escarlate. Seus olhos de inseto são verdes florescentes. Os enxames dessas vespas compartilham uma mente coletiva e inteligente, dotadas de perspicácia e sede de sangue abissais.

Combate

Como qualquer enxame, as vespas tentam cercar e atacar qualquer presa viva que encontrarem. Elas causam 3d6 pontos de dano a qualquer criatura que esteja ocupando o mesmo espaço no final de seu deslocamento. Estas vespas valorizam os corpos de suas presas, vivos ou mortos, usando-os como terríveis marionetes vivas (ou não) para realizar atos de maldade que um enxame de insetos comum nunca seria capaz.

Os ataques de um enxame de vespas infernais são considerados profanos e mágicos para ignorar a Redução de Dano.

Distração (Ext): Qualquer ser vivo que inicie seu turno no mesmo espaço de um enxame deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 18) ou ficará enjoado durante 1 rodada. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Invadir (Ext): As vespas infernais podem invadir o corpo de uma criatura indefesa ou morta através da boca e outros orifícios. A ativação dessa habilidade exige 1 minuto e a vítima precisa ser Pequena, Média ou Grande (mas 4 enxames trabalhando juntos podem invadir uma criatura Enorme). Elas podem abandonar o corpo a qualquer momento, embora precisem de uma ação de rodada completa. Qualquer ataque contra o hospedeiro também causará metade do dano contra as vespas, mas as resistências e imunidades do enxame continuam válidas e podem neutralizar parte do dano.

Quando invade um cadáver, esse enxame é capaz de fornecer e controlar seus movimentos, transformando-o efetivamente num zumbi do tamanho apropriado enquanto permanecer no seu interior. Se usarem esta habilidade contra um ser vivo, as vespas podem neutralizar o próprio veneno e controlar a vítima como a magia *dominar monstro*. As vespas consumirão o hospedeiro com rapidez, causando 2d4 pontos de dano Constituição por hora. Quando atinge Constituição 0, a criatura morre.

É muito fácil de notar as vítimas dessa habilidade, pois os insetos se deslocam debaixo da sua pele. Eles são inteligentes o suficiente para tentarem se esconder debaixo de roupas largas ou mantos pesados. O enxame pode realizar um teste de Disfarces para esconder o uso dessa habilidade sobre a vítima, com –4 de penalidade caso a criatura seja Pequena.

As magias *remover doenças* e *cura completa* conjuradas sobre as vítimas dessa habilidade obrigam o enxame a abandonar o hospedeiro.

Veneno (Ext): Inoculação através de ferimento; teste de resistência de Fortitude (CD 18); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Destreza. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Mente Coletiva (Ext): Todos os enxames de vespas infernais que tenham pelo menos 1 PV por Dado de Vida (ou 12 PV, no caso dos enxames padrão) formarão uma mente coletiva com Inteligência 6. Quando um enxame tiver uma quantidade de PV inferior ao mínimo, agirá irracionalmente.

ESCAVADOR

Aberração (Enorme)
Dados de Vida: 15d8+78 (145 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escavar 3 m
Classe de Armadura: 24 (–2 tamanho, +1 Des, +15 natural), toque 9, surpresa 23
Ataque Base/Agarrar: +11/+27
Ataque: Corpo a corpo: pancada +17 (dano: 1d6+8/+2d6 de ácido)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +17 (dano: 1d6+8/+2d6 de ácido)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Muco corrosivo
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade a ácido, moldar rochas, sentido sísmico 18 m
Testes de Resistência: Fort +12, Ref +6, Von +11
Habilidades: For 27, Des 13, Con 21, Int 14, Sab 14, Car 12
Perícias: Conhecimento (masmorras) +14, Conhecimento (natureza) +4, Furtividade +17, Observar +20, Ouvir +20, Sobrevivência +14 (+16 nos subterrâneos)
Talentos: Ataque Poderoso, Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Vitalidade
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 16–30 DV (Enorme); 31–45 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Surge uma criatura enorme, demolindo a parede de rocha sólida. Seu corpo rochoso, em forma de gota, brilha devido ao muco que o recobre, e ele utiliza as garras cegas de duas grandes nadadeiras para remover os detritos.

Estas criaturas bizarras vivem nas profundezas da terra, cavando entre as rochas sólidas com o muco corrosivo que secretam de sua pele rochosa.

Os escavadores são tímidos e quase sempre inofensivos, mas já foram encontrados alguns espécimes enlouquecidos, com instintos assassinos. Eles se alimentam de rochas e podem até devorar criaturas como os xorn e os elementais da terra. Ao escavar as rochas, a criatura deixa um túnel com cerca de 3 m de diâmetro, que pode ser utilizado por outros personagens.

O limo que recobre o corpo do escavador é altamente corrosivo. A criatura alimenta-se dissolvendo as rochas e arrastando a massa resultante para a parte inferior de seu próprio corpo, que é praticamente uma só bocarra.

Um escavador digere rochas, mas aprecia diversos tipos de minerais não-metálicos como tempero, da mesma forma que os humanos gostam de especiarias. Os aventureiros podem conseguir assistência e informações legítimas de um escavador caso ofereçam minerais apetitosos (quase sempre gemas preciosas) ou petiscos (como moedas). Os metais embriagam os escavadores e alguns se viciam neles, representando uma ameaça para os mineiros e qualquer um que carregue equipamento de metal.

Um escavador tem cerca de 4,5 m de comprimento e 3 m de largura, e pesa em torno de 3 toneladas.

Os escavadores falam os idiomas Terran e Subterrâneo.

Combate

Os escavadores preferem lutar dentro de seus túneis, onde conseguem proteger seus flancos com eficiência enquanto atacam com suas nadadeiras.

Um escavador que esteja esperando problemas é capaz de perfurar toda a região com túneis, lacrando-os com paredes rochosas de até 5 cm de espessura. A criatura consegue dissolver rapidamente essa cobertura e saltar de surpresa sobre o adversário.

Muco Corrosivo (Ext): Os escavadores produzem um muco gosmento que contém substâncias altamente corrosivas. Este muco é particularmente efetivo contra rochas.

O mero toque de um escavador causa 2d6 pontos de dano a criaturas e objetos orgânicos. As criaturas ou objetos metálicos em contato com o muco sofrem 4d8 pontos de dano; os objetos ou criaturas de pedra (inclusive os elementais da terra) sofrem 8d10 pontos de dano. Um golpe da nadadeira do escavador recobre a vítima com o visco e causa 2d6 pontos de dano adicional ao contato, mais 2d6 pontos de dano durante as 2 rodadas subseqüentes. Uma grande quantidade (mais de 1 litro) de água ou ácido fraco, como vinagre, dissolverá o muco.

As roupas e a armadura de um oponente dissolverão e se tornarão inúteis caso o alvo não obtenha sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 22). As armas que atingirem o escavador também se dissolverão automaticamente caso o atacante não obtenha sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 22).

As criaturas que atacarem o escavador usando armas naturais sofrerão o dano do muco a cada golpe bem-sucedido, a menos que obtenham sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 22). As CDs para os testes de resistência são baseadas em Constituição.

Moldar Rochas (Ext): O escavador pode alterar temporariamente a composição de seu muco para somente amolecer a rocha, em vez de dissolvê-la. Uma vez a cada 10 minutos, o escavador é capaz de amolecer e moldar um cubo de 7,5 m de aresta de rocha, semelhante à magia *moldar rochas* (Nível de Conjurador: 15º).

ESFINGE

As esfinges são criaturas enigmáticas com grandes asas repletas de penas e corpos leoninos. Todas as esfinges são territoriais, mas as espécies mais inteligentes sabem diferenciar a invasão deliberada da passagem temporária ou inadvertida.

Uma esfinge típica mede cerca de 3 m de comprimento e pesa 400 kg.

As esfinges falam um idioma próprio (Esfinge), Comum e Dracônico.

Combate

A maioria das esfinges combate no solo, usando suas asas para saltar sobre os oponentes de forma similar aos leões. Caso sejam superadas em quantidade por criaturas terrestres, a esfinge alçará vôo e lutará nos céus.

Bote (Ext): Caso uma esfinge use a manobra Investida contra um oponente, poderá executar um Ataque Total, incluindo seus dois ataques de Rasgar com as patas traseiras.

Rasgar (Ext): Uma esfinge que investir contra um inimigo poderá desferir dois ataques adicionais com as patas traseiras. A descrição da criatura indicará o bônus de ataque e o dano.

ANDRO-ESFINGE

Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida: 12d10+48 (114 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 15 m (10 quadrados), vôo 24 m (ruim)
Classe de Armadura: 22 (–1 tamanho, +13 natural), toque 9, surpresa 22
Ataque Base/Agarrar: +12/+23
Ataque: Corpo a corpo: garra +18 (dano: 2d4+7)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +18 (dano: 2d4+7)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Bote, rasgar 2d4+3, rugido, magias
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +12, Ref +8, Von +7
Habilidades: For 25, Des 10, Con 19, Int 16, Sab 17, Car 17
Perícias: Conhecimento (qualquer um) +18, Intimidar +17, Observar +18, Ouvir +18, Sobrevivência +18
Talentos: Ataque Poderoso, Investida Aérea, Prontidão, Rastrear, Trespassar, Trespassar Aprimorado
Ambiente: Desertos quentes
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Caótico e Bom
Progressão: 13–18 DV (Grande); 19–36 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +5 (parceiro)

Esta criatura é maior que um cavalo comum e tem o corpo leonino de pelagem espessa, grandes asas de falcão e um rosto humanóide.

Estas esfinges sempre são machos. Os andro-esfinges são espertos e geralmente bondosos, mas podem ser oponentes selvagens.

Embora demonstrem ser rudes e mau-humorados, os andro-esfinges possuem corações nobres e são um pouco tímidos. Eles apreciam pequenas cortesias, mas raramente as admitem e sentem-se desconfortáveis quando são elogiados.

Combate

Em combate, um andro-esfinge rasga seus inimigos com suas garras afiadas. Como utiliza suas armas naturais para lutar, usará suas magias para defender-se e curar-se.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +18, dano 2d4+3.

Rugido (Sob): Três vezes por dia, um andro-esfinge é capaz de emitir um terrível rugido. Durante o primeiro rugido, todas as criaturas num raio de 150 m devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 19) ou serão afetadas pela magia *medo* durante 2d6 rodadas.

Se a esfinge rugir uma segunda vez no mesmo encontro, todas as criaturas num raio de 75 m devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 19) ou ficarão paralisadas durante 1d4 rodadas; todas num raio de 27 m ficarão ensurdecidas durante 2d6 rodadas (sem teste de resistência).

Caso a criatura emita um terceiro rugido no mesmo encontro, todas as criaturas num raio de 75 m devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 19) ou sofrerão 2d4 pontos de dano de Força durante 2d4 rodadas; além disso, qualquer criatura Média ou menor num raio de 27 m deverá obter sucesso em outro teste de Fortitude (CD 19) para evitar ser arremessada ao solo e sofrer 2d8 pontos de dano. A força desse rugido é tão grande que causa 50 pontos de dano a qualquer objeto cristalino ou rochoso num raio de 27 m. Os itens mágicos e o equipamento guardado ou empunhado pelos personagens poderão evitar o dano caso obtenham sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 19).

Todos os andro-esfinges são imunes a esses efeitos. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Magias: Os andro-esfinges conjuram magias divinas como um clérigo de 6º nível, usando as magias da lista dessa classe e dos domínios do Bem, Cura e Proteção.

Magias Típicas de Clérigo Preparadas (5/5/5/4; CD do teste de resistência: 13 + nível da magia): 0 — *curar ferimentos mínimos, detectar magia, guia, luz, resistência*; 1º — *auxílio divino, escudo da fé, invocar criaturas I, proteção contra o mal*, remover medo*; 2º — *força do touro, invocar criaturas II, proteger outro*, remover paralisia, resistência a energia*; 3º — *curar ferimentos graves*, luz cegante, luz do dia, purgar invisibilidade.*

* Magia de Domínio. Domínios: Bem e Cura.

CRIO-ESFINGE

Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida: 10d10+30 (85 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 18 m (ruim)
Classe de Armadura: 20 (–1 tamanho, +11 natural), toque 9, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar: +10/+20
Ataque: Corpo a corpo: chifres +15 (dano: 2d6+6)
Ataque Total: Corpo a corpo: chifres +15 (dano: 2d6+6) e 2 garras +10 (dano: 1d6+3)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Bote, Rasgar 1d6+3
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +10, Ref +7, Von +3
Habilidades: For 23, Des 10, Con 17, Int 10, Sab 11, Car 11
Perícias: Intimidar +8, Observar +1, Ouvir +11
Talentos: Ataque Poderoso, Investida Aérea, Prontidão, Trespassar
Ambiente: Desertos quentes
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 11–15 DV (Grande); 16–30 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Esta criatura é maior que um cavalo comum e tem o corpo leonino de pelagem espessa, grandes asas de falcão e uma cabeça de bode.

Essas esfinges são sempre machos. Além de não possuírem a inteligência de um andro-esfinge, eles não são nem bons, nem maus.

Os crio-esfinges estão em constante busca por gino-esfinges; caso não possam encontrá-las, tentarão acumular riquezas a qualquer custo. A melhor barganha que um aventureiro poderia conseguir de uma criatura dessas seria deixar todos os seus itens e tesouros em troca de sua passagem.

Combate

Um crio-esfinge ataca com suas garras afiadas, semelhante ao resto da espécie, mas também utiliza seus chifres. Eles são incapazes de conjurar magias e aprendem somente as táticas mais básicas de combate.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +15, dano 1d6+3.

GINO-ESFINGE

Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida: 8d10+8 (52 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), vôo 18 m (ruim)
Classe de Armadura: 21 (–1 tamanho, +1 Des, +11 natural), toque 10, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar: +8/+16
Ataque: Corpo a corpo: garra +11 (dano: 1d6+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +11 (dano: 1d6+4)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Bote, Rasgar 1d6+2, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +7, Von +8
Habilidades: For 19, Des 12, Con 13, Int 18, Sab 19, Car 19
Perícias: Blefar +15, Concentração +12, Diplomacia +8, Disfarce +4 (+6 fingindo), Intimidar +13, Ouvir +17, Sentir Motivação +15, Observar +17
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Vontade de Ferro
Ambiente: Desertos quentes
Organização: Solitário ou covil (2–4)
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 9–12 DV (Grande); 13–24 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +4 (parceiro)

Gino-Esfinge

Esta criatura é maior que um cavalo comum e tem o corpo leonino de pelagem espessa, grandes asas de falcão e uma cabeça humanóide feminina.

Essas criaturas são as contrapartes femininas dos andro-esfinges.

Elas negociam com prazer por tesouros ou serviços, mas buscam constantemente novos desafios intelectuais — enigmas, quebra-cabeças e similares são seu principal prazer. Elas consideram crio-esfinges e hieraco-esfinges seres detestáveis.

Combate

Em combate corporal, as gino-esfinges utilizam suas poderosas garras para arrancar a carne de seus inimigos. A despeito de suas naturezas mortíferas, elas preferem evitar o combate sempre que possível.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +11, dano 1d6+2.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *clariaudiência/clarividência, detectar magia, ler magia, ver o invisível*; 1/dia — *compreender idiomas, dissipar magia, localizar objetos, remover maldição* (CD 18), *lendas e histórias*. Nível de Conjurador: 14º. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Uma vez por semana, a gino-esfinge pode criar os seguintes *símbolos*: *morte, medo, insanidade, dor, persuasão, sono e atordoamento* (um de cada), similares às magias homônimas (18º nível de conjurador), mas os testes de resistência têm CD 22 e cada símbolo permanece ativo durante uma semana depois de inscrito. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

HIERACO-ESFINGE

Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida: 9d10+18 (67 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 27 m (ruim)
Classe de Armadura: 19 (–1 tamanho, +2 Des, +8 natural), toque 11, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +9/+18
Ataque: Corpo a corpo: mordida +13 (dano: 1d10+5)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +13 (dano: 1d10+5) e 2 garras +8 (dano: 1d6+2)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Bote, Rasgar 1d6+2
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +8, Von +5
Habilidades: For 21, Des 14, Con 15, Int 6, Sab 15, Car 10
Perícias: Ouvir +10, Observar +14
Talentos: Ataque Poderoso, Investida Aérea, Prontidão, Trespassar
Ambiente: Desertos quentes
Organização: Solitário, casal ou revoada (4–7)
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 10–14 DV (Grande); 15–27 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Esta criatura é maior que um cavalo comum e tem o corpo leonino de pelagem espessa, grandes asas de falcão e uma cabeça de falcão.

De todas as esfinges, apenas essas criaturas possuem corações malignos. Eles são sempre machos e estão em constante busca por gino-esfinges, mas também se sentem satisfeitos em esmagar alguns infelizes.

Combate

Os hieraco-esfinges podem eliminar a maioria de seus oponentes (mesmo os mais perigosos) apenas com suas garras. Eles não são muito inteligentes, mas são espertos o bastante para mergulhar contra seus inimigos, mesmo com sua capacidade de vôo limitada.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +13, dano 1d6+2.

Perícias: Os hieraco-esfinges recebem +4 de bônus racial em testes de Observar.

ESPECTRO

Morto-vivo (Médio — Incorpóreo)
Dados de Vida: 7d12 (45 PV)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), vôo 24 m (perfeito)
Classe de Armadura: 15 (+3 Des, +2 deflexão), toque 15, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +3/—
Ataque: Corpo a corpo: toque incorpóreo +6 (dano: 1d8 mais drenar energia)
Ataque Total: Corpo a corpo: toque incorpóreo +6 (dano: 1d8 mais drenar energia)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Drenar Energia, Cria
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de incorpóreo, resistência à expulsão +2, vulnerabilidade à luz do sol, características de morto-vivo, aura antinatural
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +5, Von +7
Habilidades: For —, Des 16, Con —, Int 14, Sab 14, Car 15
Perícias: Esconder-se +13, Intimidar +12, Conhecimento (religião) +12, Ouvir +14, Procurar +12, Observar +14, Sobrevivência +2 (+4 pra seguir rastros)
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão
Ambiente: Qualquer (terrestre ou subterrâneo)
Organização: Solitário, gangue (2–4) ou turba (6–11)
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: 8–14 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

Esta entidade se parece com um humano, de corpo translúcido que emite uma luminosidade tênue.

Espectro

Os espectros são mortos-vivos incorpóreos, freqüentemente confundidos com fantasmas. Eles assombram os locais de suas mortes, pois conservam sua consciência — mas agora odeiam todas as coisas vivas.

Um espectro tem a mesma aparência que tinha em vida, portanto seria facilmente reconhecido por qualquer amigo ou colega, assim como por qualquer pessoa que tenha visto uma pintura ou retrato dele. Em muitos casos, a prova de uma morte violenta é visível em seus corpos semi-transparentes e de brilho opaco. Um calafrio de morte preenche o ar em torno dos espectros e assola o local onde estiverem.

Estas criaturas possuem o tamanho de um ser humano e não têm peso.

Combate

Em combate corporal, os espectros atacam com seu toque gélido, capaz de drenar a vida alheia. Ele tentará obter vantagem de sua natureza incorpórea, atravessando paredes, teto e assoalhos enquanto luta.

Drenar Energia (Sob): Os espectros impõem dois níveis negativos a qualquer criatura viva atingida por seus ataques de toque incorpóreo. A CD do teste de resistência de Fortitude para remover o nível negativo será 15. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma. Para cada nível negativo imposto, o espectro adquire 5 PV temporários.

Cria (Sob): Qualquer humanóide morto por um espectro se tornará um espectro após 1d4 rodadas. A cria se erguerá sob o comando do espectro que a gerou e permanecerá escravizada até ser destruída. A cria perde todas as habilidades que tinha em vida.

Aura antinatural (Sob): Quaisquer animais, domesticados ou selvagens, são capazes de sentir a presença antinatural dos espectros num raio de 9 m. Eles não se aproximarão voluntariamente e entrarão em pânico caso sejam forçados; eles permanecem apavorados enquanto ficarem na área.

Vulnerabilidade à Luz do Dia (Ext): Os espectros ficam absolutamente sem poderes sob a luz solar natural (mas não sob a magia *luz do dia*) e a evitam. Um espectro capturado sob a luz do sol não consegue atacar e somente pode realizar uma única ação (de movimento ou de ataque) a cada rodada.

ESQUELETO

Esta criatura é apenas uma ossada com vida. Pontos de luz avermelhada cintilam em suas cavidades oculares vazias.

	Esqueleto de Combatente Humano Morto-vivo (Médio)	Esqueleto de Lobo Morto-vivo (Médio)	Esqueleto de Urso-coruja Morto-vivo (Grande)
Dados de Vida:	1d12 (6 PV)	2d12 (13 PV)	5d12 (32 PV)
Iniciativa:	+5	+7	+6
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	15 m (10 quadrados)	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	15 (+1 Des, +2 natural, +2 escudo pesado de aço), toque 11, surpresa 14	15 (+3 Des, +2 natural), toque 13, surpresa 12	13 (–1 tamanho, +2 Des, +2 natural), toque 11, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar:	+0/+1	+1/+2	+2/+11
Ataque:	Corpo a corpo: cimitarra +1 (dano: 1d6+1; dec. 18-20) ou garra +1 (dano: 1d4+1)	Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d6+1)	Corpo a corpo: garra +6 (dano: 1d6+5)
Ataque Total:	Corpo a corpo: cimitarra +1 (dano: 1d6+1; dec. 18-20) ou 2 garras +1 (dano: 1d4+1)	Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d6+1)	Corpo a corpo: 2 garras +6 (dano: 1d6+5) e mordida +1 (dano: 1d8+2)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	—	—	—
Qualidades Especiais:	Redução de Dano 5/concussão, visão no escuro 18 m, imunidade a frio, características de morto-vivo	Redução de Dano 5/concussão, visão no escuro 18 m, imunidade a frio, características de morto-vivo	Redução de Dano 5/concussão, visão no escuro 18 m, imunidade a frio, características de morto-vivo
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +1, Von +2	Fort +0, Ref +3, Von +3	Fort +1, Ref +3, Von +4
Habilidades:	For 13, Des 13, Con —, Int —, Sab 10, Car 1	For 13, Des 17, Con —, Int —, Sab 10, Car 1	For 21, Des 14, Con —, Int —, Sab 10, Car 1
Talentos:	Iniciativa Aprimorada	Iniciativa Aprimorada	Iniciativa Aprimorada
Ambiente:	Planícies temperadas	Florestas temperadas	Florestas temperadas
Organização:	Qualquer	Qualquer	Qualquer
Nível de Desafio:	1/3	1	2
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	—	3 DV (Médio); 4-6 DV (Grande)	6-8 DV (Grande); 9-15 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Esqueleto de Troll Morto-vivo (Grande)	Esqueleto de Quimera Morto-vivo (Grande)	Esqueleto de Ettin Morto-vivo (Grande)
Dados de Vida:	6d12 (39 PV)	9d12 (58 PV)	10d12 (65 PV)
Iniciativa:	+7	+6	+4
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	9 m (6 quadrados)	12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	14 (+3 Des, –1 tamanho, +2 natural), toque 12, surpresa 11	13 (+2 Des, –1 tamanho, +2 natural), toque 11, surpresa 11	11 (–1 tamanho, +2 natural), toque 9, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar:	+3/+13	+4/+12	+5/+15
Ataque:	Corpo a corpo: garra +8 (dano: 1d6+6)	Corpo a corpo: mordida +7 (dano: 2d6+4)	Corpo a corpo: maça estrela +10 (dano: 2d6+6) ou garra +10 (dano: 1d6+6) ou à distância: azagaia +4 (dano: 1d8+6)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +8 (dano: 1d6+6) e mordida +3 (dano: 1d6+3)	Corpo a corpo: mordida +7 (dano: 2d6+4) e mordida +7 (dano: 1d8+4) e chifrada +7 (dano: 1d8+4) e 2 garras +2 (1d6+2)	Corpo a corpo: 2 maças estrelas +10 (dano: 2d6+6) ou 2 garras +10 (dano: 1d6+6) ou à distância: 2 azagaias +4 (dano: 1d8+6)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m	3 m/1,5 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	—	—	—
Qualidades Especiais:	Redução de Dano 5/concussão, visão no escuro 18 m, imunidade a frio, características de morto-vivo	Redução de Dano 5/concussão, visão no escuro 18 m, imunidade a frio, características de morto-vivo	Redução de Dano 5/concussão, visão no escuro 18 m, imunidade a frio, combater com duas armas superior, características de morto-vivo
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +5, Von +5	Fort +3, Ref +5, Von +6	Fort +3, Ref +3, Von +7
Habilidades:	For 23, Des 16, Con —, Int —, Sab 10, Car 1	For 19, Des 15, Con —, Int —, Sab 10, Car 1	For 23, Des 10, Con —, Int —, Sab 10, Car 1
Talentos:	Iniciativa Aprimorada	Iniciativa Aprimorada	Iniciativa Aprimorada
Ambiente:	Montanhas frias	Colinas temperadas	Colinas frias
Organização:	Qualquer	Qualquer	Qualquer
Nível de Desafio:	3	4	5
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	—	10–13 DV (Grande); 14–27 DV (Enorme)	—
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Esqueleto de Megaraptor Avançado Morto-vivo (Enorme)	Esqueleto de Gigante das Nuvens Morto-vivo (Enorme)	Esqueleto de Dragão Vermelho Jovem Adulto Morto-vivo (Enorme — Fogo)
Dados de Vida:	12d12 (78 PV)	17d12 (110 PV)	19d12 (123 PV)
Iniciativa:	+7	+6	+5
Deslocamento:	18 m (12 quadrados)	15 m (10 quadrados)	12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	14 (–2 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 11, surpresa 11	13 (–2 tamanho, +2 Des, +3 natural), toque 10, surpresa 11	12 (–2 tamanho, +1 Des, +3 natural), toque 9, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar:	+6/+19	+8/+28	+9/+27
Ataque:	Corpo a corpo: garras +9 (dano: 2d8+5)	Corpo a corpo: maça estrela imensa +18 (dano: 4d6+18) ou garra +18 (dano: 1d8+12) ou à distância: rocha +8 (dano: 2d8+12)	Corpo a corpo: mordida +17 (dano: 2d8+10)
Ataque Total:	Corpo a corpo: garras +9 (dano: 2d8+5) e 2 garras +4 (dano: 1d8+2) e mordida +4 (dano: 2d6+2)	Corpo a corpo: maça estrela imensa +18/+13 (dano: 4d6+18) ou 2 garras +18 (dano: 1d8+12) ou à distância: rocha +8 (dano: 2d8+12)	Corpo a corpo: mordida +17 (dano: 2d8+10) e 2 garras +12 (dano: 2d6+5) e 2 asas +12 (dano: 1d8+5) e golpe de cauda +12 (dano: 2d6+15)
Espaço/Alcance:	4,5 m/3 m	4,5 m/4,5 m	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	—	—	—
Qualidades Especiais:	Redução de Dano 5/concussão, visão no escuro 18 m, imunidade a frio, características de morto-vivo	Redução de Dano 5/concussão, visão no escuro 18 m, imunidade a frio, arma gigante, características de morto-vivo	Redução de Dano 5/concussão, visão no escuro 18 m, imunidade a frio e fogo, características de morto-vivo
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +7, Von +8	Fort +5, Ref +7, Von +10	Fort +6, Ref +7, Von +8
Habilidades:	For 21, Des 17, Con —, Int —, Sab 10, Car 1	For 35, Des 15, Con —, Int —, Sab 10, Car 1	For 31, Des 12, Con —, Int —, Sab 10, Car 1
Talentos:	Iniciativa Aprimorada	Iniciativa Aprimorada	Iniciativa Aprimorada
Ambiente:	Florestas temperadas	Montanhas temperadas	Montanhas quentes
Organização:	Qualquer	Qualquer	Qualquer
Nível de Desafio:	6	7	8
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	13–16 DV (Enorme); 17–20 DV (Imenso)	—	20 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—	—
	(dano: 1d4 mais veneno)	(dano: 1d6+4 mais veneno)	
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Veneno	Veneno	Veneno
Qualidades Especiais:	Faro	Faro	Faro
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +6, Von +1	Fort +3, Ref +6, Von +2	Fort +6, Ref +7, Von +3
Habilidades:	For 8, Des 17, Con 11, Int 1, Sab 12, Car 2	For 10, Des 17, Con 11, Int 1, Sab 12, Car 2	For 16, Des 15, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2
Perícias:	Equilíbrio +11, Escalar +11, Esconder-se +12, Ouvir +5, Observar +5, Natação +7	Equilíbrio +11, Escalar +11, Esconder-se +8, Ouvir +5, Observar +6, Natação +8	Equilíbrio +10, Escalar +11, Esconder-se +3, Ouvir +7, Observar +7, Natação +11
Talentos:	Acuidade com Arma	Iniciativa Aprimorada, Acuidade com Arma	Iniciativa Aprimorada, Corrida, Foco em Arma (mordida)
Ambiente:	Pântanos temperados	Pântanos temperados	Pântanos temperados
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	1	2	3
Progressão:	—	—	7–18 (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—	—

Os esqueletos são os ossos animados dos mortos — autômatos irracionais que obedecem as ordens de seus mestres malignos. Esses mortos-vivos geralmente possuem apenas os restos apodrecidos da armadura ou roupas que vestiam quando morreram.

Os esqueletos apenas obedecem ordens, pois não conseguem tirar conclusões e não têm vontade própria. Em vista disso, as instruções sempre devem ser simples, como "mate qualquer um que entrar nessa câmara". Estes seres atacam até serem destruídos, pois é para isso que foram criados. A ameaça que um grupo de esqueletos representa depende principalmente do seu tamanho.

Como Criar um Esqueleto

"Esqueleto" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea (exceto mortos-vivos) que tenha um esqueleto, (daqui por diante denominada "criatura-base").

Tipo e Tamanho: O tipo da criatura muda para "morto-vivo". Ela conserva todos seus subtipos que não sejam relacionados com tendência (como Bem, Caos ou Mal, por exemplo) ou com um subgrupo (como goblinóide, orc ou réptil). Ela não adquire o subtipo Avançado. O esqueleto apresentará todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações a seguir.

Dado de Vida: Elimine todos os DV provenientes de classes de personagem (até 1, no mínimo) e substitua os Dados de Vida remanescentes por d12. Se a criatura-base tiver mais de 20 DV, ela não pode ser transformada num esqueleto através da magia *criar mortos-vivos menores*.

Deslocamento: Os esqueletos de criaturas aladas não serão capazes de voar. Se a criatura-base voava por meio de magia, o esqueleto ainda será capaz de fazê-lo.

Classe de Armadura: A armadura natural da criatura-base aumenta conforme o tamanho do esqueleto.

Miúdo ou menor	+0
Pequeno	+1
Médio ou Grande	+2
Enorme	+3
Imenso	+6
Colossal	+10

Ataques: Um esqueleto conserva todos os ataques com armas naturais e manufaturadas que a criatura-base possuía, exceto pelos ataques que necessitam da carne para funcionar (como os ataques de tentáculos de um devorador de mentes). O esqueleto também saberá usar as mesmas armas que a criatura-base. Uma criatura dotada de mãos adquire um ataque de garra por mão e poderá atacar com cada uma delas usando seu bônus de ataque mais elevado. O bônus base de ataque de um esqueleto equivale à metade da sua quantidade de DV.

Dano: As armas naturais e manufaturadas causam o dano normal. O dano causado pelas garras depende do tamanho do esqueleto (caso a criatura-base já tivesse ataques de garra, ela só causará o dano indicado na tabela a seguir quando este for superior ao dano original).

Diminuto ou Minúsculo	1
Miúdo	1d2
Pequeno	1d3
Médio	1d4
Grande	1d6
Enorme	1d8
Imenso	2d6
Colossal	2d8

Ataques Especiais: O esqueleto conserva todos os ataques especiais da criatura-base.

Qualidades Especiais: O esqueleto perderá quase todas as qualidades especiais da criatura-base. Ele conserva todas as qualidades especiais extraordinárias que aprimoram seus ataques corpo a corpo ou à distância. Eles também adquirem as seguintes qualidades especiais:

Imunidade a Frio (Ext): O frio não afeta estas criaturas.

Redução de Dano 5/concussão: Um esqueleto não tem carne ou órgãos internos.

Testes de Resistência: Os bônus base de resistência dos esqueletos são Fort +1/3 DV, Ref +1/3 DV e Von +1/3 DV +2.

Habilidades: A Destreza da criatura-base aumenta em 2 pontos. Os esqueletos não possuem valores de Constituição e Inteligência. A Sabedoria muda para 10 e seu Carisma será sempre 1.

Perícias: Estas criaturas não têm perícias.

Talentos: Um esqueleto não conserva nenhum dos talentos da criatura-base, mas adquire Iniciativa Aprimorada.

Ambiente: Qualquer, geralmente o mesmo da criatura-base.

Organização: Qualquer.

Nível de Desafio: Depende da quantidade de DV, veja a seguir:

— de DV	Nível de Desafio
1/2	1/6
1	1/3
2–3	1
4–5	2
6–7	3
8–9	4
10–11	5
12–14	6
15–17	7
18–20	8

Tesouro: Nenhum.

Tendência: Sempre Neutro e Mau

Progressão: A mesma da criatura-base (ou "–" se ela progredir conforme a classe de personagem).

Ajuste de Nível: —

Esqueleto

ESTRANGULADOR

Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida: 10d10+30 (85 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 3 m (2 quadrados)
Classe de Armadura: 24 (–1 tamanho, +1 Des, +14 natural), toque 10, surpresa 23
Ataque Base/Agarrar: +10/+18
Ataque: Toque à distância: tentáculo +11 (dano: veja texto) ou corpo a corpo: mordida +13 (dano: 2d6+6)
Ataque Total: Toque à distância: 6 tentáculos +11 (dano: veja texto) e corpo a corpo: mordida +13 (dano: 2d6+6)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m (15 m com os tentáculos)
Ataques Especiais: Arrastar, tentáculos, fraqueza
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade à eletricidade, visão na penumbra, resistência a frio 10, Resistência à Magia 30, vulnerabilidade a fogo
Testes de Resistência: Fort +10, Ref +8, Von +8
Habilidades: For 19, Des 13, Con 17, Int 12, Sab 16, Car 12
Perícias: Escalar +12, Esconder-se +10*, Ouvir +13, Observar +13
Talentos: Foco em Arma (tentáculo), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Vontade de Ferro
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário, casal ou nicho (3–6)
Nível de Desafio: 12
Tesouro: Nenhuma moeda; 50% bens (apenas rochosos); nenhum item
Tendência: Geralmente Caótico e Mau
Progressão: 11–15 DV (Grande); 16–30 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura se parece com uma estalagmite natural com cerca de 3 m de altura. Sua boca é grande e circular, repleta de dentes cristalinos que sugerem que ele seja carnívoro.

Os estranguladores são criaturas furtivas que espreitam nas cavernas profundas do submundo. Eles são malignos e mais inteligentes do que muitas pessoas poderiam julgar pela sua aparência.

Um estrangulador tem pouco mais de 2,5 m de altura e a base em forma cônica, com cerca de 1 m de diâmetro, e 30 cm no topo. Ele pesa 1,10 tonelada. A coloração e a temperatura do estrangulador se equiparam ao ambiente subterrâneo a sua volta. Os estranguladores falam os idiomas Terran e Subterrâneo.

Combate

Um estrangulador costuma permanecer imóvel, imitando um pedaço de rocha. Normalmente, esta tática lhe permite atacar suas vítimas de surpresa. Quando ele avista uma presa, chicoteia com os seus tentáculos e morde os oponentes mais próximos com a sua poderosa mandíbula.

Arrastar (Ext): Caso o estrangulador atinja um oponente com um dos seus tentáculos, ele prenderá o apêndice na criatura. O golpe não causa dano, mas arrastará a criatura por 3 metros a cada rodada subseqüente, sem provocar ataques de oportunidade. Para se libertar, a criatura deve obter sucesso num teste de Arte da Fuga (CD 23) ou Força (CD 19). A CD do teste de resistência é baseada em Força e a CD do teste de Arte da Fuga inclui +4 de bônus racial. O estrangulador tentará arrastar a vítima para um raio de 3 m e atacará com sua mordida; nessa rodada, ele recebe +4 de bônus de ataque. Um tentáculo tem 10 pontos de vida e pode ser decepado através da manobra Separar. Atacar o tentáculo de um estrangulador não provoca ataques de oportunidade. Se o tentáculo estiver preso a uma vítima, o estrangulador sofre –4 de penalidade no teste resistido de ataque da manobra Separar. Decepar um tentáculo não causa dano ao estrangulador.

Tentáculos (Ext): Grande parte dos encontros com um estrangulador começam quando ele dispara seus poderosos tentáculos aderentes. A criatura tem seis apêndices, que alcançam 15 m de distância (sem incremento de distância). Se um tentáculo for decepado, outro crescerá no mesmo lugar durante o próximo turno, como uma ação livre.

Fraqueza (Ext): Os cordões do estrangulador são capazes de enfraquecer o inimigo. Qualquer criatura agarrada pelo cordão deve obter sucesso num teste de Fortitude (CD 18) ou sofrerá 2d8 pontos de dano temporário de Força. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: *Os estranguladores recebem +8 de bônus racial em testes de Esconder-se em áreas rochosas ou congeladas.

Estrangulador

Esta criatura asquerosa parece um cruzamento entre um humano desajeitado e uma aranha inchada. Ela tem pernas e braços longos e delgados projetando-se de um corpo arredondado e volumoso. Sua cabeça é semelhante à cabeça de uma aranha, com um par de olhos negros, redondos e saltados.

Ainda que não sejam muito inteligentes, os ettercap são predadores astutos. Assim como as aranhas monstruosas que geralmente os acompanham, eles são habilidosos em caçar e preparar armadilhas.

Espreitando na escuridão das sombras, os ettercap são criaturas solitárias, que existem apenas para se alimentar e reproduzir. Muitas vezes, constroem seus lares perto de trilhas ou caminhos muito freqüentados, onde a comida é farta. Eles apreciam o gosto da carne de seres ainda vivos, e algumas vezes consomem suas presas incapacitadas antes de estarem mortas.

Os ettercap gostam da companhia das aranhas e criam-nas como os seres humanos criam abelhas. Em certas ocasiões, um ettercap terá várias aranhas monstruosas como animais de estimação; estas serão leais como um cachorro é fiel ao seu dono.

Um ettercap tem cerca de 1,80 m de altura e pesa quase 100 kg.

Os ettercáp falam o idioma Comum.

Combate

Os ettercap não são criaturas corajosas, mas suas armadilhas bem colocadas quase sempre asseguram que a vítima sequer desembainhe suas armas. Quando um ettercap for obrigado a lutar, atacará com suas garras articuladas e afiadas e sua mordida venenosa. Geralmente, ele não se aproximará do alcance corporal de inimigos que ainda sejam capazes de se mover.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 15); dano inicial: 1d6 pontos de dano temporário de Destreza; dano secundário: 2d6 pontos de dano temporário de Destreza. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +2 de bônus racial.

Teia (Ext): Um ettercap é capaz de expelir sua teia oito vezes por dia. A emissão da substância equivale a um ataque com uma rede, mas seu alcance máximo é de 15 m, com incremento de distância de 3 m. O ataque é eficiente contra alvos Médios ou menores. A teia prende o alvo no lugar e impede qualquer movimentação. Uma criatura enredada pode escapar da teia obtendo sucesso num teste de Arte da Fuga (CD 13) ou rompendo-a com

ETTERCAP

Aberração (Média)
Dados de Vida: 5d8+5 (27 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escalar 9 m
Classe de Armadura: 14 (+3 Des, +1 natural), toque 13, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar: +3/+5
Ataque: Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d8+2 mais veneno)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d8+2 mais veneno)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Veneno, teia
Qualidades Especiais: Visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +4, Von +6
Habilidades: For 14, Des 17, Con 13, Int 6, Sab 15, Car 8
Perícias: Escalar +10, Esconder-se +9, Observar +8, Ofícios (armadilheiro) +4, Ouvir +4
Talentos: Ataques Múltiplos, Fortitude Maior
Ambiente: Florestas quentes
Organização: Solitário, casal ou trupe (1–2 mais 2–4 aranhas monstruosas Médias)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro e Mau
Progressão: 6–7 DV (Médio); 8–15 DV (Grande)
Ajuste de Nível: +4

Ettercap

um teste Força (CD 17). As CDs para os testes de resistência são baseadas em Constitui-ção e a CD do teste de Força inclui +4 de bônus racial. A teia possui 6 Pontos de Vida, dureza 0 e sofre o dobro do dano por fogo.

Os ettercap também criam círculos de teia, que cobrem entre 1,5 m e 18 m de área. Geralmente, essas armadilhas são posicionadas de forma a capturar criaturas voadoras, mas é possível tecê-las sobre o solo. As criaturas que entrarem na área da teia devem obter sucesso num teste de Observar (CD 20) para percebê-la; caso fracassem, esbarrarão no círculo e ficarão imobilizadas, conforme descrito no ataque teia, acima. As tentativas de escapar ou rasgar a teia recebem +5 de bônus caso a criatura aprisionada tenha um local para se apoiar ou agarrar enquanto se liberta. Cada segmento quadrangular com 1,5 m de lado de teia tem 6 Pontos de Vida, dureza 0 e sofre o dobro do dano por fogo.

Um ettercap é capaz de caminhar em sua própria teia usando seu deslocamento de escalada e consegue determinar a posição exata de qualquer criatura aprisionada.

Perícias: Os ettercap recebem +4 de bônus racial nos testes de Ofícios (armadilheiro), Esconder-se e Observar. Eles recebem +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre podem 'escolher 10' nestes testes, mesmo se estiverem com pressa ou ameaçados.

ETTIN

Gigante (Grande)
Dados de Vida: 10d8+20 (65 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 9 m com gibão de peles (6 quadrados); deslocamento base 12 m
Classe de Armadura: 18 (–1 tamanho, –1 Des, +7 natural, +3 gibão de peles), toque 8, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +7/+17
Ataque: Corpo a corpo: maça-estrela +12 (dano: 2d6+6); ou à distância: azagaia +5 (dano: 1d8+6)
Ataque Total: Corpo a corpo: maça-estrela +12/+7 (dano: 2d6+6); ou à distância: 2 azagaias +5 (dano: 1d8+6)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, combater com duas armas superior
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +2, Von +5
Habilidades: For 23, Des 8, Con 15, Int 6, Sab 10, Car 11
Perícias: Procurar +1, Observar +10, Ouvir +10
Talentos: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Vontade de Ferro
Ambiente: Colinas frias
Organização: Solitário, gangue (2–4), trupe (1–2 mais 1–2 ursos marrons), bando (3–5 mais 1–2ursos marrons) ou colônia (3–5 mais 1–2 ursos marrons e 7–12 orcs ou 9–16 goblins)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Caótico e Mau
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +5

Este gigante enorme tem duas cabeças. Ambas possuem rostos suínos, com queixos quadrados e caninos inferiores proeminentes, como as presas de um javali. Os outros dentes são grandes e cariados. Seu cabelo fino, bem como o resto do seu corpo, está completamente encardido.

Os ettin, ou gigantes de duas cabeças, são caçadores ferozes e imprevisíveis que espreitam na noite. As duas cabeças da criatura a tornam excepcionalmente alerta e uma ótima observadora. Eles são excelentes guardiões e batedores.

Um ettin nunca toma banho se puder evitar e isso o deixa tão sujo e encardido que sua pele parece um couro duro e cinzento (os ettin que não cheiram mal são realmente raros). Os adultos atingem 4 m de altura e pesam 2,6 toneladas. Em média, vivem 75 anos.

Os ettin não possuem uma linguagem própria, mas se utilizam de um dialeto que mistura os idiomas Orc, Goblin e Gigante. As criaturas capazes de entender qualquer um desses idiomas devem obter sucesso num teste de Inteligência (CD 15) para se comunicar com um ettin. Realize um teste para cada parte da informação: se o interlocutor conhecer dois desses idiomas, a CD será 10; caso conheça os três, a CD será 5. Os ettin conversam entre si sem dificuldade, apesar de sua baixa Inteligência; um ettin solitário geralmente passa muitas horas conversando consigo mesmo.

Combate

Embora não sejam muito inteligentes, os ettin são guerreiros perspicazes. Eles preferem emboscar suas vítimas a atacá-las diretamente; contudo, quando uma batalha começa, o ettin quase sempre luta furiosamente até que todos os seus inimigos estejam mortos.

Combater com Duas Armas Superior (Ext): Um ettin luta com uma maça-estrela ou uma azagaia em cada mão. Uma vez que cada cabeça controla um braço, o gigante não sofre penalidades no dano ou no ataque por utilizar duas armas.

Perícias: As duas cabeças de um ettin lhe concedem +2 de bônus racial em testes de Ouvir, Observar e Procurar.

Sociedade dos Ettin

Os ettins gostam de estabelecer seus covis em áreas rochosas e remotas. Eles habitam cavernas escuras no subsolo, que cheiram a comida podre e dejetos. Eles toleram outras criaturas, como os orcs, se estes puderem ser úteis de alguma forma.

Caso contrário, são violentamente territoriais e esmagam qualquer invasor sem fazer perguntas.

Em geral, os ettin são solitários; mesmo os casais permanecem juntos apenas alguns meses após o nascimento do filhote. Os jovens ettin amadurecem rapidamente: entre 8 e 10 meses depois do nascimento, eles são auto-suficientes e conseguem viver sozinhos.

Em casos raros, um ettin particularmente forte pode liderar um pequeno grupo ou gangue. Esses grupos permanecem unidos até que o líder seja derrotado. Uma grande derrota destruirá a confiança dos outros no líder e, então, eles seguirão caminhos separados.

Os ettin não valorizam a riqueza, mas conseguem entender seu valor para as demais raças. Eles acumulam tesouros somente para contratar os serviços de goblins ou orcs. Essas criaturas menores geralmente constroem armadilhas ao redor dos covis dos ettin ou auxiliam a criatura a enfrentar adversários poderosos.

Ettin

FADA

As fadas são um povo recluso. Elas abandonam seus lares apenas para combater o mal, corrigir a ausência de beleza e proteger seu território. As lendas dizem que as fadas somente morrem em funcão de doenças ou ferimentos graves.

Combate

As fadas enfrentam seus oponentes com habilidades similares a magias e armas pequenas, mas precisas. Elas preferem realizar emboscadas e outros truques ao confronto direto.

Perícias: Todas as fadas recebem +2 de bônus racial em testes de Procurar, Observar e Ouvir.

GRIG

Fada (Miúdo)
Dados de Vida: 1/2d6+1 (2 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), vôo 12 m (pobre)
Classe de Armadura: 18 (+2 tamanho, +4 Des, +2 natural), toque 16, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +0/–11
Ataque: Corpo a corpo: espada curta +6 (dano: 1d3–3; dec. 19–20/x2) ou à distância: arco longo +6 (dano: 1d4–3; dec. x3)
Ataque Total: Corpo a corpo: espada curta +6 (dano: 1d3–3; dec. 19–20/x2) ou à distância: arco longo +6 (dano: 1d4–3; dec. x3)
Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m
Ataques Especiais: Habilidades similares à magia, rabeca
Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/ferro frio, visão na penumbra, Resistência à Magia 17
Testes de Resistência: Fort +1, Ref +6, Von +3
Habilidades: For 5, Des 18, Con 13, Int 10, Sab 13, Car 14
Perícias: Ofícios (um qualquer) +4, Arte da Fuga +8, Esconder-se +16, Saltar +3, Ouvir +3, Furtividade +8*, Atuação (instrumentos de corda) +6, Procurar +2, Observar +3
Talentos: Esquiva[B], Acuidade com Arma
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Gangue (2–4), bando (6–11) ou tribo (20–80)
Nível de Desafio: 1
Tesouro: Nenhuma moeda; 50% bens; 50% itens
Tendência: Sempre Neutro e Bom
Progressão: 1–3 DV (Miúdo)
Ajuste de Nível: +3

Grig

Este pequeno ser tem a cabeça, o torso e os braços humanóides, com as antenas e as patas de um grilo.

Os grig são sagazes e tolerantes. Eles não temem as criaturas maiores e adoram pregar peças. As travessuras favoritas incluem roubar sua comida, derrubar tendas e usar *ventriloquismo* para fazer os objetos falarem.

Estas criaturas são capazes de saltar enormes distâncias. Eles têm a pele azul clara, cabelos verde-folha e patas castanho-escuras. Em geral, vestem túnicas ou indumentárias de cores claras, com botões feitos de pequeninas gemas.

Eles têm 45 cm de altura e pesam cerca de 0,5 kg.

Os grig falam o idioma Silvestre. Alguns também conhecem o Comum.

Combate

Os grig são bem ferozes para o padrão das fadas e atacam seus oponentes sem temor usando espadas curtas e arcos.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *transformação momentânea*, *constrição* (CD 13), *invisibilidade* (pessoal), *pirotecnia* (CD 14), *ventriloquismo*. Nível de Conjurador: 9º. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Rabeca (Sob): Um grig de cada bando carrega uma rabeca Miúda, adequada ao seu tamanho. Quando toca o instrumento, qualquer criatura num raio de 9 m (exceto outras fadas) deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 12) ou será afetada pela *dança irresistível de Otto* enquanto o grig continuar tocando. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Perícias: Os grig recebem +8 de bônus racial em testes de Saltar.

*Eles também recebem +5 de bônus racial em testes de Furtividade nas florestas.

NIXIE

Fada (Pequeno — Aquático)
Dados de Vida: 1d6 (3 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), natação 9 m
Classe de Armadura: 14 (+1 tamanho, +3 Des), toque 14, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar: +0/–6
Ataque: Corpo a corpo: espada curta +4 (dano: 1d4–2; dec. 19–20/x2) ou à distância: besta leve +4 (dano: 1d6; dec. 19–20/x2)
Ataque Total: Corpo a corpo: espada curta +4 (dano: 1d4–2; dec. 19–20/x2) ou à distância: besta leve +4 (dano: 1d6; dec. 19–20/x2)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Enfeitiçar pessoa
Qualidades Especiais: Anfíbio, Redução de Dano 5/ferro frio, visão na penumbra, Resistência à Magia 16, *respirar na água*, empatia selvagem
Testes de Resistência: Fort +0, Ref +5, Von +3
Habilidades: For 7, Des 16, Con 11, Int 12, Sab 13, Car 18
Perícias: Blefar +8, Ofícios (um qualquer) +5, Arte da Fuga +6, Adestrar Animais +8, Esconder-se +7*, Ouvir +6, Atuação (canto) +7, Procurar +3, Sentir Motivação +5, Observar +6, Natação +6
Talentos: Esquiva[B], Acuidade com Arma
Ambiente: Águas temperadas
Organização: Gangue (2–4), bando (6–11) ou tribo (20–80)
Nível de Desafio: 1
Tesouro: Nenhuma moeda; 50% bens (só metais ou pedras); 50% itens (sem pergaminhos)
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 2–3 DV (Pequeno)
Ajuste de Nível: +3

Nixie

Pixie

Estas criaturas parecem elfos diminutos, mas sua pele é esverdeada, as mãos e pés têm patágios, suas orelhas são pontiagudas e seus olhos são grandes e prateados.

As nixie são fadas aquáticas que habitam e protegem as fontes e os lagos límpidos. Elas são ainda mais isoladas que a maioria das fadas e tendem a tratar os intrusos com suspeita e hostilidade.

A maioria é magra e esbelta e sua pele é verde clara e suave; seus cabelos são verde-escuros. As mulheres geralmente possuem pequenas conchas e pérolas em seu cabelo e vestem-se com roupas tecidas de algas coloridas. Os homens vestem pequenas proteções do mesmo material.

Uma nixie tem quase 1,20 m de altura e pesa cerca de 20 kg.

Estas criaturas falam o idioma Silvestre. Algumas também falam o idioma Comum.

Combate

As nixie confiam em sua habilidade *enfeitiçar pessoas* para deter seus inimigos e somente entram em combate para proteger seu território e suas vidas.

***Enfeitiçar Pessoa* (SM):** Uma nixie é capaz de *enfeitiçar pessoas* três vezes por dia, com efeitos idênticos à magia homônima (4º nível de conjurador). As criaturas afetadas devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 15) ou ficarão *enfeitiçadas* durante 24 horas, executando tarefas pesadas, montando guarda e quaisquer outras funções cansativas para a comunidade das nixie. Pouco antes do efeito se dissipar, a nixie escoltará a criatura *enfeitiçada* para longe e ordenará que ela siga seu caminho. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Anfíbio (Ext): Embora sejam aquáticas, estas fadas podem sobreviver indefinidamente fora d'água.

***Respirar na Água* (SM):** Uma vez por dia, uma nixie é capaz de conjurar a magia *respirar na água* (12º nível de conjurador). Em geral, elas concedem esse benefício para uma criatura *enfeitiçada*.

Empatia Selvagem (Ext): Esta habilidade é semelhante à habilidade de classe dos druidas, mas as nixie recebem +6 de bônus racial nos testes pertinentes.

Perícias: Uma nixie recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraída ou ameaçada. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

*As nixie recebem +5 de bônus racial em testes de Esconder-se enquanto estiverem na água.

PIXIE

Fada (Pequeno)
Dados de Vida: 1d6 (3 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), vôo 18 m (bom)
Classe de Armadura: 16 (+1 tamanho, +4 Des, +1 natural), toque 15, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +0/–6
Ataque: Corpo a corpo: espada curta +5 (dano: 1d4–2; dec. 19–20/x2) ou à distância: arco longo +5 (dano: 1d6–2; dec. x3)
Ataque Total: Corpo a corpo: espada curta +5 (dano: 1d4–2; dec. 19–20/x2) ou à distância: arco longo +5 (dano: 1d6–2; dec. x3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Habilidades similares à magia, flechas especiais
Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/ferro frio, invisibilidade maior, visão na penumbra, Resistência à Magia 15
Testes de Resistência: Fort +0, Ref +6, Von +4
Habilidades: For 7, Des 18, Con 11, Int 16, Sab 15, Car 16
Perícias: Blefar +7, Concentração +4, Arte da Fuga +8, Esconder-se +8, Ouvir +8, Furtividade +8, Cavalgar +8, Procurar +9, Sentir Motivação +6, Observar +8
Talentos: Esquiva[B], Acuidade com Arma
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Gangue (2–4), bando (6–11) ou tribo (20–80)
Nível de Desafio: 4 (5 com a *dança irresistível de Otto*)
Tesouro: Nenhuma moeda; 50% bens; 50% itens
Tendência: Sempre Neutro e Bom
Progressão: 2–3 DV (Miúdo)
Ajuste de Nível: +4 (+6 com a *dança irresistível de Otto*)

Esta criatura parece um elfo diminuto, mas suas orelhas são maiores e elas têm asas translúcidas.

As pixie são pregadoras de peças alegres, que adoram deixar os viajantes perdidos. No entanto, elas são capazes de demonstrar uma ira surpreendente contra criaturas malignas.

Essas fadas gostam de enganar os avarentos com sua própria riqueza. Elas não apreciam o tesouro em si, mas usam-no para irritar e frustrar as pessoas gananciosas. Se a vítima de uma brincadeira pixie não demonstrar cobiça ou tiver um excelente senso de humor, a fada provavelmente deixará que escolha uma recompensa entre seus pertences.

As pixie vestem roupas claras, quase sempre com uma capa e sapatos de pontas encurvadas.

Elas têm cerca de 75 cm de altura e pesam 15 kg.

Estas criaturas falam o idioma Silvestre e Comum. Elas também podem conhecer outros idiomas.

Combate

As pixie, normalmente descuidadas e irresponsáveis, atacam ferozmente as criaturas malignas e os intrusos indesejados. Elas utilizam sua invisibilidade para obter vantagem e as demais habilidades para incapacitar ou expulsar seus adversários.

Invisibilidade Maior (Sob): Uma pixie permanece invisível mesmo enquanto ataca. Essa habilidade é constante, mas a fada é capaz de desativá-la ou ativá-la como uma ação livre.

Habilidades Similares à Magia: 1/dia — *confusão menor* (CD 14), *constrição* (CD 14), *detectar o bem, detectar o caos, detectar o mal, detectar a ordem, detectar pensamentos* (CD 15), *dissipar magia, globos de luz, imagem permanente* (CD 19; apenas elementos auditivos e visuais), *metamorfose* (pessoal). Nível de Conjurador: 8º. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Uma entre cada dez pixie é capaz de conjurar a *dança irresistível de Otto* (8º nível de conjurador) uma vez por dia.

Flechas Especiais (Ext): Algumas vezes, as pixie utilizam flechas que não causam dano, mas são capazes de apagar a memória ou adormecer uma criatura.

Amnésia: Qualquer oponente atingido por essa flecha especial deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 15) ou perderá a memória. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma e inclui +2 de bônus racial. O alvo conserva suas perícias, idiomas e habilidades de classe, mas esquecerá todo o restante até que seja alvo da magia *cura completa* ou tenha a memória restaurada por um *desejo restrito* ou *milagre*.

Sono: Qualquer oponente atingido por essa flecha especial, independente de sua quantidade de Dados de Vida, deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou sofrerá os efeitos da magia *sono*. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma e inclui +2 de bônus racial.

Personagens Pixie

Um personagem dessa raça substitui seu primeiro DV de fada pelo 1º nível da classe de personagem selecionada. Por exemplo, um feiticeiro pixie de 1º nível terá 1d4 como Dado de Vida, bônus base de ataque +0 e os mesmos bônus dos testes de resistências, pontos de perícia e perícias de classe dos feiticeiros.

Os personagens pixie apresentam as características raciais a seguir:

— –4 For, +8 Des, +6 Int, +4 Sab, +6 Car.

— Tamanho Pequeno: +1 de bônus na CA e nas jogadas de ataque, +4 nos testes de Esconder-se e –4 nos testes de Agarrar, 3/4 da capacidade de carga.

— O deslocamento básico terrestre de uma pixie é 6 m. Eles também podem voar com deslocamento de 18 m (bom).

— Visão na penumbra.

— Perícias raciais: Todas as pixie recebem +2 de bônus racial em testes de Procurar, Observar e Ouvir.

— Talentos raciais: Recebem Esquiva como talento adicional.

— +1 de bônus de armadura natural.

— Ataques Especiais (veja acima): Habilidades similares à magia.

— Qualidades Especiais (veja acima): Redução de Dano 10/ferro frio, invisibilidade maior, Resistência à Magia igual a 15 + níveis de classe.

— Idiomas Automáticos: Comum, Silvestre. Idiomas Adicionais: Élfico, Gnomo e Halfling.

— Classe Favorecida: Feiticeiro.

— Ajuste de Nível: +4 (+6 se for capaz de usar a *dança irresistível de Otto*).

FANTASMA

Os fantasmas são os resquícios espectrais de seres inteligentes que, por alguma razão, não podem descansar em paz em seus túmulos.

Alguns fantasmas cuidam de seus interesses sem demonstrar qualquer preocupação com os seres vivos. Outros, entretanto, são espíritos maléfi-

cos que odeiam todas as coisas vivas e buscam destruí-las sempre que possível. Embora os fantasmas possam ser expulsos ou destruídos, eles retornarão interminavelmente até resolverem o motivo de sua existência.

Um fantasma se parece bastante com a forma corpórea que possuía em vida, mas em alguns casos sua aparência se deforma. Alguns fantasmas parecem doces e angelicais, enquanto outros são seres distorcidos e horríveis, mostrando claramente a agonia dos mortos-vivos. Freqüentemente — mas nem sempre — há uma correlação entre o aspecto de um fantasma e sua tendência. No entanto, as suposições são sempre perigosas.

O comportamento de um fantasma geralmente corresponde ao seu antigo modo de vida. Por exemplo, o espírito de uma pessoa avarenta pode continuar a acumular riquezas, mesmo que não seja capaz de utilizá-las para nada. Da mesma forma, um fantasma quase sempre está vinculado ao lugar onde morreu. Se o avarento foi assassinado durante um assalto, seu fantasma permaneceria no local, atormentando o novo proprietário e todos os visitantes. Contudo, essa não é uma regra inflexível — muitos fantasmas perambulam pelo mundo.

EXEMPLO DE FANTASMA

Esta criatura se parece com um soldado ou guarda humano, vestindo uma armadura pesada e um escudo. Sua imagem é enevoada e translúcida, sugerindo algo sobrenatural.

Este exemplo utiliza um guerreiro humano de 5º nível como criatura-base.

Fantasma Guerreiro Humano de 5º Nível
Mordo-vivo (Médio — Humanóide Avançado, Incorpóreo)
Dados de Vida: 5d12 (32 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: Vôo 9 m (perfeito) (6 quadrados)
Classe de Armadura: 12 (+1 Des, +1 deflexão), toque 12, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar: +5/+8
Ataque: Corpo a corpo: toque incorpóreo +6 ou +8 contra inimigos etéreos (dano: 1d6 ou 1d6+3 contra inimigos etéreos), ou espada bastarda (obra-prima) +10 (dano: 1d10+3; dec. 19–20); ou à distância: arco curto (obra-prima) +7 (dano: 1d6; dec. ×3)
Ataque Total: Corpo a corpo: toque incorpóreo +6 ou +8 contra inimigos etéreos (dano: 1d6 ou 1d6+3 contra inimigos etéreos), ou espada bastarda (obra-prima) +10 (dano: 1d10+3; dec. 19–20); ou à distância: arco curto (obra-prima) +7 (dano: 1d6; dec. ×3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Toque da corrupção, possessão, manifestação
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de incorpóreo, restauração, resistência a expulsão +4, características de morto-vivo
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +2, Von +2
Habilidades: For 16, Des 13, Con —, Int 10, Sab 12, Car 12
Perícias: Escalar +1, Esconder-se –1, Ouvir +11, Cavalgar +9, Procurar +8, Observar +11
Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada bastarda), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Trespassar, Usar Arma Exótica (espada bastarda)
Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Solitário, gangue (2–4) ou turba (7–12)
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Nenhum
Tendência: Qualquer
Progressão: +5
Ajuste de Nível: —

A CD para o teste de resistência de Vontade contra a possessão deste fantasma será 16.

Como Criar um Fantasma

"Fantasma" é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer aberração, animal, dragão, gigante, humanóide, besta mágica, humanóide monstruoso ou planta. A criatura (daqui por diante denominada "criatura-base") precisa ter Carisma 6 ou superior.

O fantasma conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações a seguir.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para morto-vivo. Não altere o valor de seu bônus base de ataque, testes de resistência ou pontos de perícia. Ela recebe o subtipo (Incorpóreo). O tamanho permanece inalterado.

Dado de Vida: Todos os Dados de Vida atuais e futuros tornam-se d12.

Deslocamento: Os fantasmas adquirem um deslocamento de vôo de 9 m, com capacidade de manobra perfeita, a menos que a criatura-base tenha um deslocamento superior.

Classe de Armadura: A armadura natural é a mesma da criatura-base, mas só funciona contra oponentes etéreos. Quando o fantasma se manifesta (veja adiante), seu bônus de armadura natural é +0, mas ele recebe um bônus de deflexão equivalente ao seu modificador de Carisma ou +1, o que for maior.

Ataques: O fantasma conserva todos os ataques da criatura-base, mas caso estes requeiram contato físico, afetarão somente as criaturas etéreas.

Dano: Um fantasma causa a mesma quantidade de dano da criatura-base contra outras criaturas incorpóreas. Normalmente, ele não causa qualquer dano às criaturas corpóreas, mas pode usar seus ataques especiais, se houver, quando se manifestar (veja a seguir).

Ataques Especiais: O fantasma conserva todos os ataques especiais da criatura-base, mas os que requerem contato físico não afetarão as criaturas corpóreas. O fantasma também adquire a habilidade especial manifestação, além de dois ou três outros ataques especiais descritos adiante. Exceto quando especificado o contrário, a CD para o teste de resistência contra um determinado ataque será 10 + 1/2 dos DV do fantasma + modificador de Carisma.

Olhar da Corrupção (*Sob*): O fantasma é capaz de fulminar os seres vivos com um mero olhar (alcance de 9 m). As criaturas que fitarem seus olhos devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou sofrerão 2d10 pontos de dano e 1d4 pontos de dano temporário de Carisma.

Toque da Corrupção (*Sob*): Quando atingir uma criatura viva com seu toque incorpóreo, o fantasma inflige 1d6 pontos de dano. Contra oponentes etéreos, ele acrescenta seu modificador de Força nas jogadas de ataque e dano. Contra oponentes corpóreos, ele adiciona seu modificador de Destreza apenas nas jogadas de ataque.

Toque Absorvente (*Sob*): Quando atingir uma criatura viva com seu toque incorpóreo, o fantasma inflige 1d4 pontos de dano permanente a qualquer habilidade (à critério do Mestre). Cada ataque bem-sucedido recupera 5 pontos de dano do fantasma. Contra inimigos etéreos, ele acrescenta seu modificador de Força apenas nas jogadas de ataque. Contra inimigos corpóreos, adiciona seu modificador de Destreza somente nas jogadas de ataque.

Gemido Aterrador (*Sob*): O fantasma é capaz de gemer de forma apavorante como uma ação padrão. Todas as criaturas vivas numa dispersão de 9 m devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou ficarão em pânico durante 2d4 rodadas. Este é um efeito sônico, de necromancia, de ação mental e de medo. Qualquer oponente bem-sucedido no teste de resistência não será afetado pelo gemido do mesmo fantasma durante 24 horas.

Aparência Horripilante (*Sob*): Qualquer criatura viva num raio de 18 m capaz de enxergar o fantasma deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou sofrerá 1d4 pontos de dano temporário de Força, 1d4 pontos de dano temporário de Destreza e 1d4 pontos de dano temporário de Constituição. Qualquer oponente bem-sucedido no teste de resistência não será afetado pela aparência horripilante do mesmo fantasma durante um dia inteiro.

Possessão (*Sob*): Um ver por rodada, um fantasma etéreo é capaz de possuir o corpo de uma criatura do Plano Material. Esta habilidade é similar à magia *recipiente arcano* (Nível de Conjurador: 10º ou a quantidade de DV do fantasma, o que for maior), mas não exige um receptáculo. Para utilizar esta habilidade, o fantasma deve estar manifestado e ingressar no espaço do alvo. Este deslocamento não provoca um ataque de oportunidade. O alvo pode resistir ao ataque obtendo sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 15 + modificador de Carisma do fantasma). Qualquer oponente bem-sucedido no teste de resistência não será afetado pela possessão do mesmo fantasma durante 24 horas, e este não conseguirá ingressar em seu espaço. Se a criatura fracassar no teste, o fantasma desaparecerá dentro do corpo da vítima.

Manifestação (Sob): Todos os fantasmas possuem esta habilidade. Um fantasma vive no Plano Etéreo e, portanto, não é capaz de afetar ou ser afetado por qualquer coisa material. Ao se manifestar, ele ingressa parcialmente no Plano Material, tornando-se visível, mas incorpóreo. Um fantasma nesta situação só pode ser afetado por outros seres incorpóreos, armas mágicas ou magias, com 50% de chance de ignorar qualquer dano de origem material. Um fantasma manifestado consegue atravessar objetos sólidos conforme desejar; seus golpes ignoram as armaduras. Um fantasma manifestado sempre se desloca em silêncio.

Um fantasma manifestado pode atacar com seu toque ou com uma arma de toque espectral (veja Equipamento Fantasmagórico, a seguir). Ele continua parcialmente no Plano Etéreo, onde não é incorpóreo, e pode ser atacado por adversários que estejam no Plano Material e/ou no Plano Etéreo. Seu estado incorpóreo costuma protegê-lo contra os inimigos no Plano Material, mas nunca contra os oponentes do Plano Etéreo.

Quando um fantasma conjurador não estiver manifestado, permanecendo no Plano Etéreo, suas magias não podem afetar alvos no Plano Material, mas funcionam normalmente contra alvos etéreos. Ao se manifestar, suas magias ainda afetarão alvos etéreos, mas também serão eficazes contra adversários no Plano Material (exceto quando dependerem de toque). As magias de toque dos fantasmas manifestados não afetam alvos corpóreos.

Um fantasma é nativo do Plano Material e do Plano Etéreo, e não é considerado um extraplanar em nenhum deles.

Telecinésia (Sob): O fantasma pode conjurar *telecinésia* como uma ação padrão (Nível de Conjurador: 12º ou a quantidade de DV do fantasma, o que for maior). Esta habilidade somente pode ser utilizada uma vez a cada 1d4 rodadas.

Qualidades Especiais: O fantasma conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as seguintes.

Restauração (Sob): Na maioria dos casos, é muito difícil destruir um fantasma por meio do combate direto: o espírito "destruído" será capaz de se restaurar depois de 2d4 dias. Mesmo as magias poderosas são apenas soluções temporárias. Qualquer fantasma prestes a ser destruído retornará para seu antigo local assombrado caso obtenha sucesso num teste especial de nível (1d20 + número de DV do fantasma, CD 16). Via de regra, o único meio de realmente se livrar de um fantasma é descobrir a verdadeira razão de sua existência e corrigir a injustiça que o impede de descansar em paz. Os meios exatos de fazê-lo variam conforme cada espírito e podem exigir muito tempo de pesquisa.

Resistência à Expulsão (Ext): Os fantasmas possuem +4 de resistência à expulsão.

Habilidades: Idênticas à criatura-base, mas o fantasma não possui valor de Constituição e seu valor de Carisma aumenta em +4.

Perícias: Os fantasmas recebem +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Ouvir, Procurar e Observar. As demais perícias são idênticas à criatura-base.

Ambiente: Qualquer, freqüentemente igual à criatura-base.
Organização: Solitário, gangue (2–4) ou turba (7–12).
Nível de Desafio: Mesmo da criatura-base +2.
Tesouro: Nenhum.
Tendência: Qualquer.
Ajuste de Nível: Mesmo da criatura-base +5.

Equipamento Fantasmagórico

Quando um fantasma passa a existir, todo o seu equipamento e os itens que possuía também se tornam etéreos. Além disso, o fantasma carrega consigo 2d4 objetos particularmente valorizados durante sua vida (desde que não estejam em posse de outra criatura). O equipamento funciona normalmente no Plano Etéreo, mas será inútil e inofensivo contra objetos e criaturas materiais. Contudo, uma arma mágica +1 ou superior será capaz de afetar criaturas materiais quando o fantasma se manifesta, mas este ataque tem 50% de chance de fracassar, exceto se a arma tiver a habilidade especial *toque espectral* (da mesma forma que as armas mágicas podem fracassar quando atingem o fantasma).

Assim como os restos materiais do fantasma, os itens originais permanecem no local de sua morte. Caso outra criatura roube o original, a cópia etérea desaparecerá. Isso invariavelmente enfurece o fantasma, que fará todo o possível para recuperar o objeto e devolvê-lo ao seu lugar de descanso original.

Fantasma

FERA DO CAOS

Extra-Planar (Médio — Caótico, Planar)
Dados de Vida: 8d8+8 (44 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 16 (+1 Des, +5 natural), toque 11, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +8/+10
Ataque: Corpo a corpo: garra +10 (dano: 1d3+2 mais instabilidade corpórea)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +10 (dano: 1d3+2 mais instabilidade corpórea)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Instabilidade corpórea

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade a sucessos decisivos e metamorfose, Resistência à Magia 15
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +7, Von +6
Habilidades: For 14, Des 13, Con 13, Int 10, Sab 10, Car 10
Perícias: Acrobacia +14, Arte da Fuga +12, Escalar +13, Esconder-se +12, Observar +11, Ouvir +11, Procurar +11, Saltar +9, Sobrevivência +0 (+2 seguindo rastros), Usar Corda +1 (+3 para amarrar)
Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade
Ambiente: Caos Eternamente Mutável do Limbo
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Caótico e Neutro
Progressão: 9–12 DV (Médio); 13–24 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Fera do Caos

Grotesca e terrível, a criatura à sua frente é desprovida de forma. Ela se desfaz e se recompõe o tempo todo, aparentemente extraindo cada formato de um pesadelo antigo que já atormentou a humanidade. Ela transita caoticamente entre uma dúzia de configurações monstruosas diferentes, antes de se estabilizar em uma coisa arredondada, com dez olhos flutuando em órbitas viscosas e um corpo rodeado por um anel de bocas ruidosas.

As horrendas criaturas conhecidas como feras do caos são formadas por mutações constantes. Seu toque letal é capaz de dissolver suas vítimas numa gosma disforme e asquerosa.

Não há como prever a aparência de uma fera do caos. Num momento, a criatura pode ser um horror constituído de garras e presas, carne pulsante e veias expostas; em outro, uma massa serpenteante de tentáculos escarlates. Alguns instantes depois, é possível que se transforme numa criatura poderosa, repleta de músculos e fúria. O tamanho e a forma de uma fera do caos variam, mas seu peso gira em torno de 100 kg.

As feras do caos não falam.

Combate

Quantos ataques diferentes uma criatura capaz de assumir qualquer forma conseguiria desferir? Neste caso, apenas dois.

Independente de quão assustadora seja a sua aparência, quer tenha garras, presas, tenazes, tentáculos ou espinhos, uma fera do caos não consegue infligir uma grande quantidade de dano. Não importa a sua forma, esta criatura é incapaz de executar mais de dois ataques a cada rodada. Sua contínua mudança de forma não fornece a coordenação necessária para realizar essa façanha.

Instabilidade Corpórea (Sob): O ataque de uma fera do caos contra uma criatura viva causa uma terrível transformação. Qualquer ser vivo atingido deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou se tornará uma massa esponjosa e amorfa. A menos que consiga controlar o efeito (veja adiante), a forma da vítima derreterá, escorrerá, se retorcerá e ferverá. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

A vítima é incapaz de segurar ou utilizar qualquer item. As roupas, armaduras, anéis e elmos se tornarão inúteis; os itens maiores — armaduras, mochilas e até mesmo camisões de cota de malha — atrapalharão ainda mais, reduzindo em 4 pontos o valor da Destreza efetiva da criatura. O amolecimento e deformação das pernas e dos pés reduzirão o deslocamento para 3 m ou 1/4 do normal, o que for menor. A dor que percorrerá os nervos da criatura será tão grande que ela não poderá agir com coerência, não conseguirá conjurar magias ou ativar itens mágicos. Ela atacará às cegas, incapaz de distinguir aliados de inimigos (–4 de penalidade na jogada de ataque e 50% de chance de falha, não importa o resultado da jogada).

A cada rodada que a criatura permanecer neste estado amorfo, ela sofrerá 1 ponto de dano permanente de Sabedoria devido ao choque mental. Caso sua Sabedoria seja reduzida a 0, ela se tornará uma fera do caos.

A vítima pode reassumir sua forma utilizando uma ação padrão para realizar um teste de Carisma (CD 15; não há variação para feras do caos com mais DV ou valores de habilidade maiores). Um sucesso permitirá que sua forma permaneça estável durante 1 minuto. Caso fracasse, a criatura poderá tentar novamente nas rodadas subseqüentes.

A instabilidade corpórea não é uma doença ou maldição, portanto é muito difícil removê-la. As magias *alterar forma* e *pele rochosa* não curam a criatura afetada, mas são capazes de estabilizá-la na sua forma natural enquanto permanecerem ativas. As magias *restauração*, *cura completa* e *restauração aprimorada* removem o efeito completamente (para recuperar os pontos de Sabedoria perdidos, será necessária outra magia *restauração*).

Imune a Metamorfose (Ext): Nenhuma magia mortal conseguirá afetar ou estabilizar a forma de uma fera do caos. Os efeitos de metamorfose ou petrificação congelam a criatura numa determinada forma por alguns momentos, mas ela retornará para seu estado mutável como uma ação livre em seu próximo turno.

FOGO-FÁTUO

Aberração (Pequeno — Ar)
Dados de Vida: 9d8 (40 PV)
Iniciativa: +13
Deslocamento: Vôo 15 m (perfeito) (10 quadrados)
Classe de Armadura: 29 (+1 tamanho, +9 Des, +9 deflexão), toque 29, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar: +6/–3
Ataque: Toque corpo a corpo: choque +16 (dano: 2d8 por eletricidade)
Ataque Total: Toque corpo a corpo: choque +16 (dano: 2d8 por eletricidade)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imune a magia, invisibilidade natural
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +12, Von +9
Habilidades: For 1, Des 29, Con 10, Int 15, Sab 16, Car 12
Perícias: Blefar +13, Diplomacia +3, Disfarce +1 (+3 fingindo), Intimidar +3, Ouvir +17, Procurar +14, Observar +17, Sobrevivência +3 (+5 rastreando)
Talentos: Acuidade com Arma[B], Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão
Ambiente: Pântanos temperados
Organização: Solitário, casal ou cordel (3–4)

Nível de Desafio: 6
Tesouro: 1/10 moedas; 50% equipamento; 50% itens
Tendência: Geralmente Caótico e Mau
Progressão: 10–18 DV (Pequeno)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura parece uma esfera incandescente de luz.

Os fogos-fátuos são criaturas malignas que se alimentam das poderosas emoções associadas ao pânico, horror e morte. Eles se deliciam ao atrair viajantes para perigos mortais e então absorver as emanações resultantes.

Um fogo-fátuo pode ser amarelo, branco, verde ou azul. Estas criaturas são facilmente confundidas com lanternas ou lampiões, especialmente sob a densa neblina dos charcos e pântanos onde vivem.

Um fogo-fátuo é um globo de material esponjoso, de aproximadamente 30 centímetros de diâmetro e pesa cerca de 1,5 kg; seu corpo luminoso emite tanta luz quanto uma tocha.

Os fogos-fátuos "falam" Comum e Auran. Estes seres não possuem nenhum tipo de aparelho vocal, mas podem vibrar no ar para criar uma voz fantasmagórica.

Fogo-Fátuo

Combate

Em geral, os fogos-fátuos evitam o combate. Eles preferem confundir e desnortear os aventureiros, atraindo-os para lugares perigosos. Quando são forçados a lutar, eles emitem pequenas descargas elétricas, que funcionam como um ataque de toque corpo a corpo.

Imunidade à Magia (Ext): Estas criaturas são imunes à maioria das magias e habilidades similares sujeitas a Resistência à Magia, exceto *mísseis mágicos* e *labirinto*.

Invisibilidade Natural (Ext): Um fogo-fátuo surpreendido ou assustado consegue extinguir seu brilho, tornando-se invisível de modo idêntico à magia.

FORMIAN

Os formian são nativos do plano de Mecânus. Eles almejam colonizar tudo o que encontram e incorporar todos os seres vivos como operários das suas colméias.

Extremamente expansionistas, o objetivo dos formian é espalhar colônias em todos os lugares, até que tenham dominado tudo e sua ordem seja inquestionável. Para isso, eles atacam todas as demais criaturas, muitas vezes para forçá-las a trabalhar na construção e expansão de suas cidades. Os formian aprisionam esses trabalhadores "recrutados" da mesma forma que mantêm as criaturas dominadas mentalmente pelos capatazes.

Um formian lembra um cruzamento entre uma formiga e um centauro. Todos são recobertos por uma carapaça marrom avermelhada — seu tamanho e aparência varia conforme o tipo.

Combate

Geralmente, os formian são agressivos e procuram subjugar todos que encontram. Se eles perceberem qualquer tipo de ameaça às suas cidades-colméia ou à sua rainha, atacarão imediatamente e lutarão até a morte. Qualquer formian também atacará imediatamente se receber esta ordem de um superior.

Mente Coletiva (Ext): Todos os formian num raio de 75 km a partir da sua rainha estão em comunicação constante. Se um estiver ciente de um perigo específico, todos estarão. Se um integrante de uma equipe não for surpreendido, nenhum deles será. Nenhum formian numa equipe é considerado flanqueado, a menos que todos estejam.

Sociedade dos Formian

Os formian erguem cidades-colméia fabulosas, habitadas por centenas de criaturas. Eles já nascem nos seus devidos cargos e não existe qualquer possibilidade de progresso. Os operários recebem ordens dos soldados, dos marechais ou da rainha. Os soldados cumprem os desejos dos marechais e da rainha. Os marechais recebem apenas ordens diretas da rainha, embora ocupem postos diferentes de acordo com as suas obrigações. Essas posições não representam poder, mas prestígio. Os marechais mais prestigiados são a guarda pessoal da rainha. Os capatazes estão em posição idêntica aos soldados, mas raramente interagem com outros formian.

OPERÁRIO

Esta criatura tem o tamanho aproximado de um chacal ou de um buldogue. Ela se parece com um formiga, mas conserva o tórax e a cabeça eretos. Seus ombros e braços são humanóides, terminando em mãos rudimentares com garras cegas.

Os operários são os formian da casta mais baixa e também os mais comuns. Eles existem apenas para servir e executar todas as tarefas essenciais e pouco especializadas da colméia. Embora sejam mudos, são capazes de transmitir conceitos simples (como perigo) através de movimentos corporais. Entretanto, em função da Mente Coletiva, conseguem se comunicar facilmente — embora sua inteligência ainda limite a complexidade dos conceitos que podem compreender.

Um operário tem cerca de 90 cm de comprimento, aproximadamente 75 cm de altura e pesa cerca de 30 kg. Suas mãos servem apenas para trabalhos braçais.

Combate

Os operários formian lutam apenas para defender as cidades-colméia, usando suas mandíbulas.

As armas naturais de um operário formian, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras para ignorar a Redução de Dano.

***Curar Ferimentos Graves* (SM):** Oito operários em conjunto são capazes de curar os ferimentos de uma criatura, com efeitos idênticos à magia *curar ferimentos graves* (Nível de Conjurador: 7º). Isso exige uma ação de rodada completa dos oito operários.

***Tornar Inteiro* (SM):** Três operários em conjunto são capazes de consertar um objeto, com efeitos idênticos à magia *tornar inteiro* (Nível de Conjurador: 7º). Isso exige uma ação de rodada completa dos três operários.

SOLDADO

Esta criatura tem o tamanho aproximado de um pônei. Ela se parece com uma formiga, mas conserva o tórax e a cabeça eretos. Sua boca ostenta mandíbulas poderosas. Seus ombros e braços são humanóides, terminando em mãos poderosas com garras afiadas. Há um ferrão no final de seu abdômen.

Os soldados existem apenas para lutar. Uma casta acima dos operários, esses formian podem se comunicar através da Mente Coletiva para informar seus planos de batalha e enviar relatórios aos seus comandantes, mas não falam usando outros métodos.

Um soldado tem cerca de 1,5 m de comprimento, aproximadamente 1,35 m de altura e pesa cerca de 90 kg.

Combate

Os soldados são combatentes impiedosos e utilizam suas garras, mordida e ferrões envenenados simultaneamente. Através da Mente Coletiva, elas atacam usando táticas coordenadas e extremamente eficientes.

	Operário Formian Extra-Planar (Pequeno — Leal, Planar)	Soldado Formian Extra-Planar (Médio — Leal, Planar)	Capataz Formian Extra-Planar (Médio — Leal, Planar)
Dados de Vida:	1d8+1 (5 PV)	4d8+8 (26 PV)	6d8+12 (39 PV)
Iniciativa:	+2	+3	+7
Deslocamento:	12 m (8 quadrados)	12 m (8 quadrados)	12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	17 (+1 tamanho, +2 Des, +4 natural), toque 13, surpresa 15	18 (+3 Des, +5 natural), toque 13, surpresa 15	19 (+3 Des, +6 natural), toque 13, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+1/–2	+4/+7	+6/+10
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d4+1)	Corpo a corpo: ferrão +7 (dano: 2d4+3 mais veneno)	Corpo a corpo: ferrão +10 (dano: 2d4+4 mais veneno)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d4+1)	Corpo a corpo: ferrão +7 (dano: 2d4+3 mais veneno), 2 garras +5 (dano: 1d6+1) e mordida +5 (1d4+1)	Corpo a corpo: ferrão +10 (dano: 2d4+4 mais veneno), 2 garras +8 (dano: 1d6+2)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	—	Veneno	Dominar monstro, criaturas dominadas, veneno
Qualidades Especiais:	*Curar ferimentos graves*, mente coletiva, imunidade a veneno, petrificação e frio, *tornar inteiro*, resistência a eletricidade 10, fogo 10 e sônica 10	Mente coletiva, imunidade a veneno, petrificação e frio, resistência a eletricidade 10, fogo 10 e sônica 10, Resistência à Magia 18	Mente coletiva, imunidade a veneno, petrificação e frio, resistência a eletricidade 10, fogo 10 e sônica 10, Resistência à Magia 21, telepatia 30 m
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +4, Von +2	Fort +6, Ref +7, Von +5	Fort +7, Ref +8, Von +8
Habilidades:	For 13, Des 14, Con 13, Int 6, Sab 10, Car 9	For 17, Des 16, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 11	For 18, Des 16, Con 14, Int 11, Sab 16, Car 19
Perícias:	Escalar +10, Esconder-se +6, Observar +4, Ofícios (qualquer) +5, Ouvir +4, Procurar +2	Acrobacia +12, Escalar +10, Esconder-se +10, Furtividade +10, Observar +8, Ouvir +8, Procurar +7, Saltar +14, Sobrevivência +1 (+3 para seguir rastros)	Diplomacia +6, Escalar +13, Esconder-se +12, Furtividade +12, Intimidar +13, Observar +12, Ouvir +12, Procurar +9, Sentir Motivação +12, Sobrevivência +3 (+5 para seguir rastros)
Talentos:	Foco em Perícia (Ofícios [perícia selecionada])	Ataques Múltiplos, Esquiva	Ataques Múltiplos, Esquiva, Iniciativa Aprimorada
Ambiente:	Nirvana Tecnológico de Mecânus	Nirvana Tecnológico de Mecânus	Nirvana Tecnológico de Mecânus
Organização:	Time (2–4) ou equipe (7–18)	Solitário, equipe (2–4) ou trupe (6–11)	Solitário (1 mais 1 criatura dominada) ou equipe de recrutamento (2–4 mais 1 criatura dominada por integrante)
Nível de Desafio:	1/2	3	7
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Padrão
Tendência:	Sempre Leal e Neutro	Sempre Leal e Neutro	Sempre Leal e Neutro
Progressão:	2–3 DV (Médio)	5–8 DV (Médio); 9–12 DV (Grande)	7–9 DV (Médio); 10–12 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—	—	—

As armas naturais de um soldado formian, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras para ignorar a Redução de Dano.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 14); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Força. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

CAPATAZ

Esta criatura tem o tamanho aproximado de um pônei. Ela se parece com uma formiga, mas conserva o tórax e a cabeça eretos. Aparentemente, ela não possui uma boca. Seus ombros e braços são humanóides, terminando em mãos poderosas com garras afiadas. Há um ferrão no final de seu abdômen.

Os capatazes se parecem com soldados formian sem mandíbulas — na verdade, não têm nenhuma boca aparente. Estes formian se comunicam somente por telepatia e obtêm seu sustento da energia mental absorvida das criaturas que dominam.

A função de um capataz é encontrar e controlar seres de outras raças para integrá-los à colméia. Em suma, os capatazes escravizam outras criaturas. Eles não apreciam controlar outros seres vivos, mas acreditam que esta é a única forma eficiente de suas colméias atingirem todos os lugares, um fim benéfico para todas as criaturas racionais. Caso seja possível para um capataz "recrutar" um trabalhador sem utilizar sua habilidade de dominar monstros, ele o fará.

As poucas almas que escapam dessa escravidão se referem às cidades-colméia como "fossos de trabalho". Embora os formian não sejam cruéis, eles não possuem emoções — nem piedade.

Um capataz tem aproximadamente o mesmo tamanho de um soldado.

Combate

Os capatazes utilizam seus escravos para lutar em seu lugar sempre que possível. Contudo, caso seja necessário, eles conseguirão se defender com suas garras e um ferrão venenoso.

As armas naturais de um capataz formian, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras para ignorar a Redução de Dano.

Dominar Monstro (Sob): Os capatazes podem conjurar *dominar monstro* em qualquer criatura, com efeitos idênticos à magia homônima de um conjurador de 10º nível (Vontade anula, CD 17), mas o alvo pode pertencer a qualquer tipo e qualquer categoria de tamanho igual ou inferior a Grande. As criaturas que obtiverem sucesso no teste de resistência não serão afetadas pela habilidade *dominar monstro* do mesmo capataz durante 24 horas. Um único capataz consegue dominar até quatro alvos simultaneamente. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Criaturas Dominadas (Ext): Um capataz nunca é encontrado sozinho. Uma criatura dominada de outra raça sempre o acompanha (escolha ou determine aleatoriamente qualquer criatura de ND 4).

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 15); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Força. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

MARECHAL

Esta criatura tem o tamanho aproximado de um cavalo leve. Ela se parece com uma formiga, mas conserva o tórax e a cabeça eretos. Sua boca exibe mandíbulas poderosas e ela veste um elaborado elmo de bronze. Seus ombros e braços são humanóides, terminando em mãos humanóides. Há um ferrão no final de seu abdômen.

	Marechal Formian Extra-Planar (Grande — Leal, Planar)	Rainha Formian Extra-Planar (Grande — Leal, Planar)
Dados de Vida:	12d8+48 (102 PV)	20d8+100 (190 PV)
Iniciativa:	+8	–5
Deslocamento:	15 m (10 quadrados)	0 m
Classe de Armadura:	28 (–1 tamanho, +4 Des, +15 natural), toque 13, surpresa 24	23 (–1 tamanho, +14 natural), toque 9, surpresa 23
Ataque Base/Agarrar:	+12/+20	+20/+24
Ataque:	Corpo a corpo: ferrão +15 (2d4+4 mais veneno); ou à distância: azagaia +15 (dano: 1d6+4)	—
Ataque Total:	Corpo a corpo: ferrão +15 (2d4+4 mais veneno) e mordida +13 (dano: 2d6+2); ou à distância: azagaia +15/+10 (dano: 1d6+4)	—
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Veneno, habilidades similares a magia	Habilidades similares a magia, magias
Qualidades Especiais:	Cura acelerada 2, mente coletiva, imunidade a veneno, petrificação e frio, resistência a eletricidade 10, fogo 10 e sônica 10, Resistência à Magia 25	Cura acelerada 2, mente coletiva, imunidade a veneno, petrificação e frio, resistência a eletricidade 10, fogo 10 e sônica 10, Resistência à Magia 30, telepatia
Testes de Resistência:	Fort +12, Ref +12, Von +11	Fort +19, Ref —, Von +19
Habilidades:	For 19, Des 18, Con 18, Int 16, Sab 16, Car 17	For —, Des —, Con 20, Int 20, Sab 20, Car 21
Perícias:	Concentração +18, Conhecimento (qualquer) +18, Diplomacia +20, Escalar +19, Esconder-se +15, Furtividade +19, Observar +18, Ouvir +18, Procurar +18, Sobrevivência +3 (+5 para seguir rastros)	Avaliação +28, Blefar +28, Concentração +28, Conhecimento (três quaisquer) +28, Diplomacia +32, Disfarces +5 (+7 atuando), Identificar Magia +28 (+30 para pergaminhos), Intimidar +30, Observar +30, Ouvir +30, Sentir Motivação +28, Usar Instrumento Mágico +28 (+30 para pergaminhos)
Talentos:	Ataque em Movimento, Ataques Múltiplos, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade	Contramágica Aprimorada, Foco em Magia (Encantamento), Fortitude Maior, Ignorar Componentes Materiais[B], Maximizar Magia, Prontidão, Talento de criação de item (qualquer um), Vontade de Ferro
Ambiente:	Nirvana Tecnológico de Mecânus	Nirvana Tecnológico de Mecânus
Organização:	Solitário, time (2–4) ou pelotão (1 mais 7–18 operários e 6–11 soldados)	Colméia (1 mais 100–400 operários, 11–40 soldados, 4–7 sargentos, cada um com 1 criatura dominada, e 5–8 marechais)
Nível de Desafio:	10	17
Tesouro:	Padrão	Dobro do padrão
Tendência:	Sempre Leal e Neutro	Sempre Leal e Neutro
Progressão:	13–18 DV (Grande); 19–24 DV (Enorme)	21–30 DV (Enorme); 31–40 DV (Imenso)
Ajuste de Nível:	—	—

Os marechais são a elite da sociedade formian. De forma mais acentuada que os integrantes das castas inferiores, essas criaturas são indivíduos que possuem objetivos, desejos e pensamento criativo independente — embora seja muito raro que estes entrem em conflito com os desejos da rainha. A maioria dos marechais é extremamente leal à colméia.

Os marechais são os comandantes dos exércitos formian e os líderes das comunidades. Eles são os braços da rainha, repassando suas ordens diretas e garantindo que tudo ocorra exatamente conforme sua vontade. Os marechais também possuem uma função secundária: sempre eliminar o caos onde ele estiver. As criaturas que estimulam a desordem, em particular aquelas que o reverenciam ou incorporam (como os slaad) são inimigos naturais dos marechais.

Um marechal tem cerca de 2,10 m de comprimento, aproximadamente 1,65 m de altura e pesa cerca de 750 kg. Suas mãos são capazes de realizar manipulações precisas e delicadas, similar às mãos humanas. Cada marechal utiliza um elmo de bronze que denota sua posição (quanto mais elaborado o elmo, maior o prestígio do usuário).

Os marechais falam os idiomas Formian e Comum.

Combate

As garras dos marechais servem como mãos e não têm o propósito de lutar. Algumas vezes, eles utilizam azagaias banhadas com o veneno de seus ferrões para desferir ataques à distância.

Eles lutam com sagacidade, auxiliando os integrantes de casta inferior (se houver algum presente) e comandando-os através da Mente Coletiva. No entanto, se existirem criaturas anárquicas no confronto, o marechal agirá com determinação para cumprir seu dever e destruí-las.

As armas naturais de um marechal formian, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras para ignorar a Redução de Dano.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão ou azagaia; teste de resistência de Fortitude (CD 20); dano inicial e secundário: 2d6 pontos de dano temporário de Destreza. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *círculo mágico contra o caos, clarividência/clariaudiência, detectar o caos, detectar pensamentos* (CD 15), *enfeitiçar monstro* (CD 17), *teletransporte maior*; 1/dia — *ditado* (CD 20), *cólera da ordem* (CD 17). Nível de Conjurador: 12º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

RAINHA

Esta criatura assemelha-se a uma formiga gigantesca e inchada. Suas pernas parecem atrofiadas e inúteis.

A rainha repousa no centro da cidade-colméia e nunca desloca seu corpo imenso além da câmara real. Ela é servida e guardada pelos marechais mais leais.

A rainha é incapaz de se mover. Entretanto, através de suas habilidades telepáticas, ela consegue enviar instruções e obter informações de qualquer formian dentro do seu alcance. Ela tem cerca de 3 m de comprimento, quase 1,2 m de altura e pesa em torno de 1.750 kg.

A rainha fala os idiomas Formian e Comum, mas é capaz de se comunicar por telepatia com qualquer criatura.

Combate

A rainha não luta. Ela não possui nenhuma capacidade motora. Caso seja necessário, uma equipe de operários e marechais (ou escravos dominados) transportará seu corpo enorme para o local desejado. Contudo, isso é muitíssimo raro, e a rainha passa quase toda a sua vida dentro de sua câmara protegida.

A despeito da ausência total de qualquer capacidade física, a rainha consegue utilizar suas magias e habilidades similares a magia para defender a si mesma e à cidade-colméia.

Magias: A rainha conjura magias arcanas como um feiticeiro de 17º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/7/7/7/7/6/6/4, CD para o teste de resistência: 15 + nível da magia): 0 — *detectar magia, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, pasmar, raio de ácido, resistência, toque da fadiga*; 1º — *armadura arcana, compreender idiomas, escudo arcano, identificação, mísseis mágicos*; 2º — *invisibilidade, padrão hipnótico, proteção contra flechas, raio ardente, resistência a energia*; 3º — *dificultar detecção, dissipar magia, heroísmo, lentidão*; 4º — *confusão, detectar vidência, tentáculos negros de Evard, vidência*; 5º — *cone glacial, expulsão, muralha de energia, teletransporte*; 6º — *analisar encantamento, repulsão, tarefa/missão*; 7º — *invocar criaturas VII, ondas da exaustão, visão*; 8º — *estase temporal, muralha prismática*.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *acalmar emoções* (CD 17), *adivinhação, círculo mágico contra o caos, clarividência/clariaudiência, cólera da ordem* (CD 19), *detectar o caos, detectar pensamentos, ditado* (CD 22), *enfeitiçar monstro* (CD 19), *escudo da lei* (CD 23), *imobilizar monstro* (CD 20), *visão da verdade*. Nível de Conjurador: 17º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Telepatia (Sob): A rainha pode se comunicar por telepatia com qualquer criatura inteligente num raio de 75 km, desde que esteja consciente da sua presença.

Fungo Violeta

FUNGO

Ao contrário dos fungos comuns, que são inofensivos para outros seres vivos, essas duas espécies — o guardião e o fungo violeta — podem ser perigosas para os aventureiros descuidados.

Um fungo não possui clorofila, caule, raízes ou folhas. Como é incapaz de realizar a fotossíntese, vive como um parasita, decompondo lentamente a matéria orgânica. Apesar das duas espécies existirem em separado, os guardiões e os fungos violetas muitas vezes coexistem num mesmo habitat.

Combate

Os guardiões e os fungos violeta quase sempre operam em conjunto para atrair e matar suas presas. Quando uma criatura curiosa é atraída pelo barulho infernal emitido pelo guardião, o fungo violeta tenta matá-la. Os dois aproveitarão os frutos de uma caçada bem-sucedida.

GUARDIÃO

Esta criatura se parece com um cogumelo do tamanho de um ser humano.

	Guardião Planta (Média)	Fungo Violeta Planta (Média)
Dados de Vida:	2d8+2 (11 PV)	2d8+6 (15 PV)
Iniciativa:	–5	–1
Deslocamento:	0 m	3 m (2 quadrados)
Classe de Armadura:	8 (–5 Des, +3 natural), toque 5, surpresa 8	13 (–1 Des, +4 natural), toque 9, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar:	+1/–4	+1/+3
Ataque:	—	Corpo a corpo: tentáculo +3 (dano: 1d6+2 mais veneno)
Ataque Total:	—	Corpo a corpo: 4 tentáculos +3 (dano: 1d6+2 mais veneno)
Espaço/Alcance:	1,5 m/0 m	1,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Guincho	Veneno
Qualidades Especiais:	Visão na penumbra, características de planta	Visão na penumbra, características de planta
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref —, Von –4	Fort +6, Ref –1, Von +0
Habilidades:	For —, Des —, Con 13, Int —, Sab 2, Car 1	For 14, Des 8, Con 16, Int —, Sab 11, Car 9
Perícias:	—	—
Talentos:	—	—
Ambiente:	Subterrâneo	Subterrâneo
Organização:	Solitário ou canteiro (3–5)	Solitário, canteiro (2–4) ou canteiro misto (2–4 fungos violetas e 3–5 guardiões)
Nível de Desafio:	1	3
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	3 DV (Médio)	3–6 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	—	—

Um guardião é um fungo estacionário que emite um barulho muito alto para atrair a presa ou quando é perturbado. Os guardiões vivem em lugares escuros, subterrâneos, muitas vezes em companhia do fungo violeta, e são imunes ao seu veneno.

Os guardiões têm coloração em tons de roxo.

Combate

Um guardião é incapaz de atacar. Em vez disso, ele atrai suas vítimas por meio de um barulho elevado e penetrante.

Guincho (Ext): Qualquer movimentação ou fonte de luz num raio de 3 m fará o guardião emitir um som muito alto e perfurante durante 1d3 turnos. O som atrairá as criaturas da área que estejam dispostas a investigar. Algumas criaturas que vivem no mesmo ambiente dos guardiões aprenderam que esse barulho representa a existência de comida nos arredores.

FUNGO VIOLETA

Este cogumelo do tamanho de um ser humano tem quatro tentáculos parecidos com gavinhas e vários apêndices inferiores, similares a raízes, que lhe permitem deslocar-se lentamente.

Os fungos violeta são parecidos com os guardiões e muitas vezes crescem nas proximidades deles. Sua cor varia entre completamente roxo, cinza escuro ou violeta coberto com manchas púrpuras.

Combate

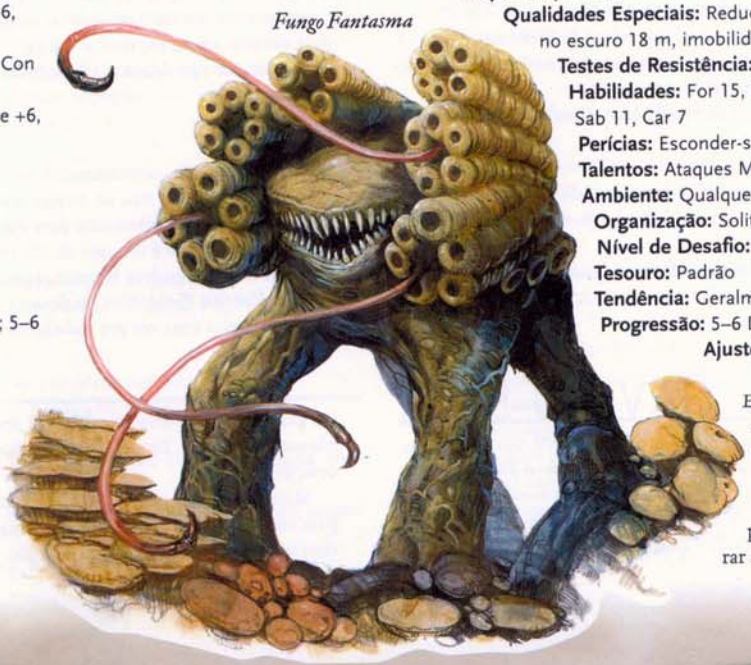
Um fungo violeta ataca qualquer criatura ao seu alcance com seus tentáculos.

Veneno (Ext): Inoculação através dos tentáculos; teste de resistência de Fortitude (CD 14); dano inicial e secundário: 1d4 pontos de dano temporário de Força e 1d4 pontos de dano temporário de Constituição. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

FUNGO FANTASMA

Planta (Médio)
Dados de Vida: 2d8+6 (15 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 14 (+4 natural), toque 10, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +1/+3
Ataque: Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d6+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d6+3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/ 1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, características de planta, invisibilidade maior
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +0, Von +0
Habilidades: For 14, Des 10, Con 16, Int 2, Sab 11, Car 9
Perícias: Ouvir +4, Furtividade +6, Observar +4
Talentos: Prontidão
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 3–4 DV (Médio); 5–6 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Fungo Fantasma



O ruído de passos macios e umedecidos acompanha um estranho odor acre, indicando que existe uma criatura próxima — mas não se pode ver nada além disso.

Embora fique visível somente depois de morto, um fungo fantasma se parece com uma massa marrom esverdeada, com um aglomerado de nódulos em cima da massa principal, que serve como órgão sensorial. A criatura se alimenta e ataca com uma boca entreaberta, repleta de dentes calcificados. Quatro patas grossas a sustentam e lhe permitem se deslocar.

Esse fungo ambulante é naturalmente invisível, o que o torna um predador temido entre os habitantes do subterrâneo.

Gárgula

Combate

Os fungos fantasmas quase sempre se deslocam em silêncio, espreitando suas presas. Eles atacam criaturas solitárias em praticamente qualquer lugar, mas quando enfrentam um grupo preferem espaços abertos, onde sua localização não fique evidente de imediato.

Invisibilidade Maior (Sob): Esta habilidade é constante e permite que o fungo fantasma permaneça invisível, mesmo enquanto estiver atacando. Esse efeito é idêntico a magia *invisibilidade maior* (12º nível de conjurador) e estará ativa enquanto a criatura estiver viva. Essa habilidade não será afetada pela magia *purgar invisibilidade*. Um minuto depois de morrer, um fungo fantasma se tornará visível.

Perícias: O fungo fantasma recebe +5 de bônus racial em testes de Furtividade.

GÁRGULA

Humanóide Monstruoso (Médio — Terra)
Dados de Vida: 4d8+19 (37 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), vôo 18 m (médio)
Classe de Armadura: 16 (+2 Des, +4 natural), toque 12, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +4/+6
Ataque: Corpo a corpo: garra +6 (dano: 1d4+2)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +6 (dano: 1d4+2), mordida +4 (dano: 1d6+1) e chifres +4 (dano: 1d6+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/mágica, visão no escuro 18 m, imobilidade
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +6, Von +4
Habilidades: For 15, Des 14, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 7
Perícias: Esconder-se +7*, Ouvir +4, Observar +4
Talentos: Ataques Múltiplos, Vitalidade
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, par ou revoada (5–16)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Caótico e Mau
Progressão: 5–6 DV (Médio); 7–12 DV (Grande)
Ajuste de Nível: +5

Esta criatura parece um humanóide alado e grotesco, com chifres e pele rochosa.

Uma gárgula é um terrível predador alado que aprecia torturar as criaturas mais fracas que ela.

As gárgulas muitas vezes parecem estátuas aladas de pedra; elas conseguem permanecer imóveis durante longos períodos e utilizam esse disfarce para surpreender seus inimigos. Elas não precisam de alimento, água ou ar, mas costumam devorar partes de seus inimigos derrotados apenas para causar dor. Quando não estão se divertindo com seu passatempo favorito, elas podem ser encontradas aguardando silenciosamente alguma vítima ou vangloriando-se entre si.

As gárgulas falam os idiomas Comum e Terran.

Combate

Em geral, as gárgulas permanecem imóveis e atacam subitamente ou mergulham em direção à sua presa.

Imobilidade (Ext): Uma gárgula é capaz de permanecer tão imóvel quanto uma estátua. Um observador deve obter sucesso num teste de Observar (CD 20) para perceber que a gárgula está viva.

Perícias: As gárgulas recebem +2 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Ouvir e Observar. *O bônus em Esconder-se aumenta em +8 quando a gárgula se camufla contra uma superfície rochosa.

KAPOACINTH

Estes primos das gárgulas possuem o subtipo (Aquático). Seu deslocamento base terrestre é 12 m e eles possuem Natação 18 m (mas perdem o deslocamento de vôo). Estas criaturas só são encontradas em ambientes aquáticos.

Gárgulas como Personagens

As gárgulas são excelentes batedoras, espiãs e guerreiras. Graças à sua capacidade de atingir grandes alturas num bater de asas, elas podem atacar seus inimigos terrestres e fugir voando.

Os personagens gárgulas possuem as seguintes características raciais.

— +4 de Força, +4 de Destreza, +8 de Constituição, –4 de Inteligência, –4 de Carisma.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento base terrestre de uma gárgula é 12 m. Ela também possui um deslocamento de vôo de 18 m (médio).

— Visão no escuro até 18 m.

— Dado de Vida Racial: Uma gárgula começa com quatro níveis de humanóide monstruoso, que lhe fornecem 4d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +4 e bônus base para os testes de resistência de Fort +1, Ref +4 e Von +4.

— Perícias Raciais: Os níveis de humanóide monstruoso de uma gárgula lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 7 × (2 + modificador de Int). Suas perícias de classe são Esconder-se, Ouvir e Observar. Uma gárgula recebe +2 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Ouvir e Observar, e +8 de bônus adicional nos testes de Esconder-se quando estiver camuflada contra uma superfície rochosa.

— Talentos Raciais: Os níveis de humanóide monstruoso de uma gárgula lhe concedem 2 talentos.

— +4 de bônus de armadura natural.

— Armas Naturais: Mordida (1d8) e pancada (1d4).

— Qualidades Especiais (veja acima): Redução de Dano 10/mágica, imobilidade.

— Idioma Automático: Comum. Idiomas Adicionais: Auran, Anão, Élfico, Gnomo, Halfling, Gigante, Terran.

— Classe Favorecida: Guerreiro.

— Ajuste de Nível: +5.

GAVIÃO-SETA

A criatura possui um corpo sinuoso, semelhante a uma serpente, com pescoço comprido e cauda longa. Dois pares de asas emplumadas projetam-se do corpo, um da parte superior e outro da inferior. A maior parte da criatura é revestida de escamas azuis iridescentes, com tufos de penas amarelas na base do pescoço e da cauda. A cabeça possui um bico negro serrilhado e quatro olhos, um par acima do bico e outro abaixo.

Os gaviões-seta são predadores e carniceiros nativos do Plano Elemental do Ar. Eles são especialistas em voar, pois passam toda a sua vida no ar.

Os gaviões-seta estão sempre em movimento durante toda sua vida. Logo após saírem dos ovos, já são capazes de voar; a partir de então, comem, dormem e se acasalam sem jamais tocar o solo. Girando seu corpo e variando a cadência das batidas de suas asas, o gavião-seta consegue voar com velocidade máxima em qualquer direção.

Os ovos dos gaviões-seta apresentam uma habilidade inata de levitação. As fêmeas põem agrupamentos de 2d4 ovos em pleno ar e os deixam flutuando até chocar. Elas protegem seus ovos e os recolhem caso o vento os espalhe, mas eles chocam sozinhos.

Um gavião-seta adolescente (entre um e dez anos de idade) tem cerca de 1,5 m de comprimento do bico até a ponta da cauda, e o corpo representa quase um terço desse tamanho. A envergadura das asas atinge 2 m e seu peso chega a 10 kg.

Gavião-Seta

Um adulto (entre onze e quarenta anos) tem cerca de 3 m de comprimento do bico até a cauda, a envergadura das asas atinge 4,5 m e seu peso passa dos 50 kg. Um ancião (entre quarenta e um e setenta e cinco anos) tem mais de 6 m de comprimento, 9 m de envergadura das asas e pesa em média 400 kg.

Os gaviões-seta falam o idioma Auran, mas não são criaturas comunicativas.

Combate

Os gaviões-seta são extremamente territoriais e estão sempre famintos. Eles atacam qualquer tipo de criatura que encontrarem, seja em busca de uma refeição ou simplesmente para expulsar o intruso de seu território. Seu ataque primário é um raio de eletricidade, disparado da cauda. Estas criaturas também podem bicar, mas preferem se manter afastadas.

Raio Elétrico (Sob): Um gavião-seta é capaz de disparar uma rajada de energia elétrica uma vez por rodada, com alcance de 15 m.

GÊNIO

Os gênios são criaturas semelhantes aos seres humanos que vivem nos planos elementais. Eles são famosos por sua força, astúcia e habilidade com ilusões.

Muitas vezes, os gênios usam o Plano Material como terreno neutro para encontros (ou combates) entre a sua espécie ou para conseguir materiais inexistentes em seus planos natais.

	Gavião-Seta Adolescente Extra-Planar (Pequeno — Ar, Planar)	Gavião-Seta Adulto Extra-Planar (Médio — Ar, Planar)	Gavião-Seta Ancião Era-Planar (Grande — Ar, Planar)
Dados de Vida:	3d8+3 (16 PV)	7d8+7 (38 PV)	15d8+45 (112 PV)
Iniciativa:	+5	+5	+5
Deslocamento:	Vôo 18 m (perfeito) (12 quadrados)	Vôo 18 m (perfeito) (12 quadrados)	Vôo 18 m (perfeito) (12 quadrados)
Classe de Armadura:	20 (+1 tamanho, +5 Des, +4 natural), toque 16, surpresa 15	21 (+5 Des, +6 natural), toque 15, surpresa 16	22 (–1 tamanho, +5 Des, +8 natural), toque 14, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar:	+3/+0	+7/+9	+15/+25
Ataque:	Toque à distância: raio elétrico +9 (dano: 2d6) ou mordida +9 (dano: 1d6+1)	Toque à distância: raio elétrico +12 (dano: 2d8) ou mordida +12 (dano: 1d8+3)	Toque à distância: raio elétrico +19 (dano: 2d8) ou mordida +21 (dano: 2d6+9)
Ataque Total:	Toque à distância: raio elétrico +9 (dano: 2d6) ou mordida +9 (dano: 1d6+1)	Toque à distância: raio elétrico +12 (dano: 2d8) ou mordida +12 (dano: 1d8+3)	Toque à distância: raio elétrico +19 (dano: 2d8) ou mordida +21 (dano: 2d6+9)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Raio elétrico	Raio elétrico	Raio elétrico
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, imunidade a ácido, eletricidade e veneno, resistência a frio 10 e fogo 10	Visão no escuro 18 m, imunidade a ácido, eletricidade e veneno, resistência a frio 10 e fogo 10	Visão no escuro 18 m, imunidade a ácido, eletricidade e veneno, resistência a frio 10 e fogo 10
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +8, Von +4	Fort +6, Ref +10, Von +6	Fort +12, Ref +14, Von +10
Habilidades:	For 12, Des 21, Con 12, Int 10, Sab 13, Car 13	For 14, Des 21, Con 12, Int 10, Sab 13, Car 13	For 22, Des 21, Con 16, Int 10, Sab 13, Car 13
Perícias:	Arte da Fuga +11, Conhecimento (planos) +6, Diplomacia +3, Furtividade +11, Observar +7, Ouvir +7, Procurar +6, Sentir Motivação +7, Sobrevivência +7 (+9 seguindo rastros e +9 no Plano do Ar), Usar Cordas +5 (+7 para amarrar)	Arte da Fuga +15, Conhecimento (planos) +10, Diplomacia +3, Furtividade +15, Observar +11, Ouvir +11, Procurar +10, Sentir Motivação +11, Sobrevivência +11 (+13 seguindo rastros e +13 no Plano do Ar), Usar Cordas +5 (+7 para amarrar)	Arte da Fuga +23, Conhecimento (planos) +18, Diplomacia +3, Furtividade +23, Observar +21, Ouvir +21, Procurar +18, Sentir Motivação +19, Sobrevivência +19 (+21 seguindo rastros e +21 no Plano do Ar), Usar Cordas +5 (+7 para amarrar)
Talentos:	Acuidade com Arma, Esquiva	Acuidade com Arma, Esquiva, Investida Aérea	Acuidade com Arma, Esquiva, Foco em Arma (mordida)[B] Investida Aérea, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos de Combate
Ambiente:	Plano Elemental do Ar	Plano Elemental do Ar	Plano Elemental do Ar
Organização:	Solitário ou revoada (2–4)	Solitário ou revoada (2–4)	Solitário ou revoada (2–4)
Nível de Desafio:	3	5	8
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	4–6 DV (Pequeno)	8–14 DV (Médio)	16–24 DV (Grande); 25–32 DV (Imenso)
Ajuste de Nível:	—	—	—

Combate

Os gênios preferem manipular e enganar seus inimigos. Eles não são orgulhosos demais para fugir, caso isso signifique que viverão para lutar em outra oportunidade. Se forem capturados, tentarão negociar, oferecendo tesouros ou favores em troca de suas vidas e liberdade.

***Viagem Planar* (SM):** Um gênio é capaz de ingressar em qualquer dos planos elementais, no Plano Astral ou no Plano Material. Esta habilidade transportará o gênio e até oito criaturas distintas, desde que todas estejam de mãos dadas. Em todos os demais aspectos, esse efeito é idêntico à magia homônima (Nível de Conjurador: 13º).

DJINNI

Extra-Planar (Grande — Ar, Planar)
Dados de Vida: 7d8+14 (45 PV)
Iniciativa: +8
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), vôo 18 m (perfeito)
Classe de Armadura: 16 (–1 tamanho, +4 Des, +3 natural), toque 13, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +7/+15
Ataque: Corpo a corpo: pancada +10 (dano: 1d8+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +10 (dano: 1d8+4)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Maestria aérea, habilidades similares a magia, vendaval
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade a ácido, *viagem planar*, telepatia 30 m
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +9, Von +7
Habilidades: For 18, Des 19, Con 14, Int 14, Sab 15, Car 15
Perícias: Avaliação +12, Concentração +12, Ofícios (qualquer) +12, Diplomacia +4, Arte da Fuga +14, Conhecimento (qualquer um) +12, Ouvir +12, Furtividade +14, Sentir Motivação +12, Identificar Magia +12, Observar +12, Usar Cordas +4 (+6 para amarrar)
Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada[B] Magias em Combate, Reflexos de Combate
Ambiente: Plano Elemental do Ar
Organização: Solitário, companhia (2–4) ou bando (6–15)
Nível de Desafio: 5 (nobre 8)
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Caótico e Bom
Progressão: 8–10 DV (Grande); 11–21 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +6

A criatura parece um ser humano bem constituído e de compleição morena, mas possui quase o dobro da altura.

Os djinn (singular *djinni*) são gênios do Plano Elemental do Ar. Eles vivem em ilhas flutuantes de terra ou rochas, que podem ter entre 900 metros e vários quilômetros, repletas de construções, cortes, jardins, fontes e esculturas. Cada ilha é regida por um xeique local.

A estrutura da sociedade djinn está baseada no governo de um califa, servido por vários nobres e oficiais (vizires, beis, emires, xeiques e imãs). Um califa rege todos os estados djinn numa área capaz de ser percorrida em dois dias de viagem; ele é aconselhado por seis vizires, que o ajudam a manter o equilíbrio entre os feudos.

Se uma ilha for atacada por tropas inimigas, um mensageiro (geralmente o djinni mais jovem) será enviado até a ilha mais próxima, que deverá preparar auxílio e despachar mais dois mensageiros para as duas ilhas seguintes, alertando assim toda a nação.

Um djinni tem cerca de 3 m de altura e pesa aproximadamente 500 kg. Os djinn falam os idiomas Auran, Celestial, Comum e Ígneo.

Combate

Os djinn desprezam o combate físico e preferem usar seus poderes mágicos e suas habilidades aéreas contra seus inimigos. Um djinni superado em combate quase sempre alçará vôo e se transformará num vendaval para derrubar os adversários que o seguirem.

Maestria Aérea (Ext): Todas as criaturas aéreas sofrem –1 de penalidade de circunstância nas jogadas de ataque e dano contra os djinn.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *invisibilidade* (pessoal); 1/dia — *caminhar no vento*, *criar alimentos*, *criar itens temporários* (matéria vegetal será permanente), *criar vinho* (como *criar água*, mas para vinho), *imagem persistente* (CD 17). Uma vez por dia, o djinni pode assumir *forma gasosa* (como a magia) durante 1 hora ou menos. Nível de Conjurador: 20º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Vendaval (Sob): O djinni é capaz de se transformar num vendaval uma vez a cada 10 minutos; é possível permanecer nesta forma durante 7 rodadas. Nesta forma, o gênio pode se mover com seu deslocamento de vôo, seja no ar ou sobre a superfície.

O vendaval terá 1,5 m de comprimento na base e até 9 m de comprimento no topo, com até 15 m de altura. O djinni controla a altura exata, mas a base deve estar a 3 m do solo, no mínimo.

Os movimentos do djinni na forma de vendaval não provocam ataques de oportunidade, mesmo se ele invadir o espaço ocupado por outra criatura. Nesse caso, ou se a criatura tocar ou ingressar no vendaval, ela poderá ser aprisionada em seu interior.

Todas as criaturas que pertencerem a uma categoria de tamanho inferior ao djinni (ou menores) podem sofrer dano quando forem aprisionadas pelo vendaval e talvez sejam arremessadas pelo turbilhão. Uma criatura atingida pelo vendaval deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 20) ou sofrerá 3d6 pontos de dano. É necessário obter sucesso em um segundo teste de Reflexos para que a criatura não seja erguida e suspensa pelas violentas correntes de ar; caso fracasse, sofrerá automaticamente 1d8 pontos de dano a cada rodada. Uma criatura que saiba voar poderá realizar um teste de Reflexos (CD 20) por rodada para escapar do vendaval: ela ainda sofrerá o dano pertinente, mas poderá se libertar. A CD para o teste de resistência é baseada em Força e inclui +3 de ajuste racial.

As criaturas aprisionadas no turbilhão não podem se deslocar, exceto quando forem carregadas pelo djinni ou para tentar escapar do vendaval. Elas podem realizar ações padrão normalmente, mas devem obter sucesso em um teste de Concentração (CD 15 + nível da magia) para conjurar magias. As criaturas aprisionadas sofrem –4 de penalidade na Destreza e –2 de penalidade nas jogadas de ataque. O gênio somente é capaz de erguer ou aprisionar uma quantidade de criaturas que possam ser comportadas no volume total do vendaval.

O djinni é capaz de libertar qualquer criatura suspensa quando desejar, derrubando-a no local onde o vendaval estiver.

Quando a base do vendaval tocar o solo, criará uma nuvem espiralada com os sedimentos do chão. Esta nuvem estará centrada no djinni e seu diâmetro equivale a metade da altura do vendaval. A nuvem obscurece qualquer tipo de visão, inclusive a visão no escuro, além de 1,5 m. As criaturas num raio de 2 m terão meia camuflagem, enquanto qualquer indivíduo mais afastado terá camuflagem total.

Um conjurador apanhado pela nuvem deve realizar um teste de Concentração para conjurar qualquer magia (CD 15 + nível da magia).

Um djinni em forma de vendaval não consegue desferir ataques corporais, nem ameaça a área ao seu redor.

Nobres Djinn

Alguns djinn (1% de toda a população) são considerados "nobres" e podem conceder 3 desejos a qualquer criatura (exceto outro gênio) que os capture. Os nobres djinn não executam nenhum outro tipo de serviço e, após concederem o terceiro desejo, estarão livres da servidão. Os nobres djinn são tão fortes quanto os efreeti (veja adiante), com 10 DV.

EFREETI

Extra-Planar (Grande — Fogo, Planar)
Dados de Vida: 10d8+20 (65 PV)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), vôo 12 m (perfeito)
Classe de Armadura: 18 (–1 tamanho, +3 Des, +6 natural), toque 12, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +10/+20
Ataque: Corpo a corpo: pancada +15 (dano: 1d8+6/+1d6 de fogo)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +15 (dano: 1d8+6/+1d6 de fogo)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: *Alterar tamanho*, calor, habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade a fogo, *viagem planar*, telepatia 30 m, vulnerabilidade ao frio
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +10, Von +9
Habilidades: For 23, Des 17, Con 14, Int 12, Sab 15, Car 15
Perícias: Blefar +15, Ofícios (qualquer) +14, Concentração +15, Diplomacia +6, Disfarces +2 (+4 atuando), Intimidar +17, Ouvir +15, Furtividade +15, Identificar Magia +14, Observar +15
Talentos: Acelerar Habilidade Similar a Magia (*raio ardente*), Esquiva, Iniciativa Aprimorada[B] Magias em Combate, Reflexos de Combate
Ambiente: Plano Elemental do Fogo
Organização: Solitário, companhia (2–4) ou bando (6–15)
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Padrão de moedas; dobro de bens; padrão de itens
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: 11–15 DV (Grande); 16–30 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Este ser parece um gigante poderoso, com pele cor de tijolo, olhos flamejantes, chifres pequenos e presas proeminentes.

Os efreet (singular *efreeti*) são gênios do Plano Elemental do Fogo. Dizem que eles são compostos de basalto, bronze e chamas congeladas.

Essas criaturas são famosas por seu ódio contra a servidão, sua sede de vingança, sua natureza cruel e sua habilidade em enganar e iludir. Seu principal lar é a fabulosa Cidade de Bronze, mas existem postos avançados da raça espalhados em todo o Plano Elemental do Fogo, e bases militares usadas para vigiar ou atacar os demais habitantes do local. Eles são inimigos dos djinn e os atacam sempre que se encontram.

Os efreet são liderados por um grande sultão que vive na Cidade de Bronze. Ele é aconselhado por vários beis, emires e imãs, que debatem todos os assuntos pertinentes ao Plano do Fogo, e seis paxás que administram os negócios dos efreet no Plano Material.

A Cidade de Bronze é uma gigantesca cidadela que serve de lar para a maioria dos efreet. Ela encontra-se suspensa nas regiões quentes do plano e é rodeada por mares e lagos de magma fervente. A cidade se localiza sobre um hemisfério de latão brilhante, com cerca de sessenta quilômetros de diâmetro. Das torres mais altas do palácio do sultão erguem-se os grandes minaretes, que contêm riquezas fabulosas.

A população da cidade é muitíssimo superior ao contingente de qualquer uma das grandes cidades do Plano Material.

Um efreeti pode atingir 3,6 m de altura e 1 tonelada de peso. Os efreet falam os idiomas Ígneo, Comum, Auran e Infernal.

Combate

Os efreet adoram enganar, frustrar e confundir seus inimigos. Eles fazem isso por diversão e também como uma tática de batalha.

***Alterar Tamanho* (SM):** Duas vezes por dia, um efreeti pode alterar magicamente o tamanho de uma criatura. Isso funciona exatamente como as magias *aumentar pessoa* e *reduzir pessoa* (o efreeti escolhe ao ativar a habilidade), mas também pode ser conjurada sobre o próprio efreeti. Um teste de resistência de Fortitude (CD 13) anula o efeito. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma. Esta habilidade equivale a uma magia de 3º nível.

Calor (Ext): O corpo incandescente de um efreeti causa 1d6 pontos de dano adicional por fogo sempre que ele atinge um ataque corporal ou quando usa a manobra Agarrar e mantém o adversário preso.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *criar chamas*, *detectar magia*, *pirotecnia* (CD 14), *raio ardente* (apenas 1 raio); 3/dia — *invisibilidade*, *muralha de fogo* (CD 16); 1/dia — conceder até três *desejos* (exceto para gênios), *forma gasosa*, *imagem permanente* (CD 18), *metamorfose* (pessoal). Nível de Conjurador: 12º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

JANNI

Extra-Planar (Médio — Nativo)
Dados de Vida: 6d8+6 (33 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), vôo 4,5 m (perfeito) vestindo uma cota de malha; deslocamento base terrestre 9 m, deslocamento básico de vôo 6 m (perfeito)
Classe de Armadura: 18 (+2 Des, +1 natural, +5 cota de malha), toque 12, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +6/+9
Ataque: Corpo a corpo: cimitarra +9 (dano: 1d6+4; dec. 19–20); ou à distância: arco longo +8 (dano: 1d8; dec. ×3)
Ataque Total: Corpo a corpo: cimitarra +9/+4 (dano: 1d6+4; dec. 19–20); ou à distância: arco longo +8/+3 (dano: 1d8; dec. ×3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: *Alterar tamanho*, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, tolerância aos elementos, *viagem planar*, resistência a fogo 10, telepatia 30 m
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +7, Von +7
Habilidades: For 16, Des 15, Con 12, Int 14, Sab 15, Car 13
Perícias: Avaliação +11, Concentração +10, Ofícios (dois quaisquer) +11, Diplomacia +3, Arte da Fuga +6, Ouvir +11, Furtividade +6, Cavalgar +11, Sentir Motivação +11, Observar +11, Usar Cordas +2 (+4 para amarrar)
Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada[B] Mobilidade, Reflexos de Combate
Ambiente: Desertos quentes
Organização: Solitário, companhia (2–4) ou bando (6–15)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 7–9 DV (Médio); 10–18 DV (Grande)
Ajuste de Nível: +5

Esta criatura se parece com um humano alto. Seu porte é orgulhoso, com uma nobreza quase palpável.

Os jann (singular janni) são os gênios mais fracos que existem. Eles são compostos de todos os quatro elementos e, portanto, precisam viver a maior parte do tempo no Plano Material. Eles preferem vagar pelos desertos desolados e oásis secretos, onde têm mais segurança e privacidade.

A sociedade dos jann é muito aberta e trata os homens e mulheres como iguais. Cada tribo é regida por um xeique e um ou dois vizires. Os xeiques excepcionalmente poderosos recebem o título de emir e, quando necessário, recrutam e comandam grandes exércitos de jann (e aliados humanos, em raras ocasiões).

Muitos bandos de jann são nômades e viajam com rebanhos de camelos, cabras ou ovelhas de oásis em oásis. Esses jann muitas vezes são confundidos com humanos — até serem atacados. O território de uma tribo jann pode se estender por centenas de quilômetros.

Os jann falam Comum, um idioma elemental (escolha entre Auran, Aquan, Ígneo ou Terran) e um idioma de tendência (escolha entre Abissal, Celestial ou Infernal).

Combate

Os jann são fisicamente fortes e corajosos, e não aceitam insultos ou agressões. Caso confrontados com um inimigo impossível de vencer num combate físico, eles alçarão vôo e usarão *invisibilidade* para se posicionar melhor e realizar manobras mais adequadas.

***Alterar Tamanho* (SM):** Duas vezes por dia, um janni pode alterar magicamente o tamanho de uma criatura. Isso funciona exatamente como as magias *aumentar pessoa* e *reduzir pessoa* (o janni escolhe ao ativar a habilidade), mas também pode ser conjurada sobre o próprio janni. Um teste de resistência de Fortitude (CD 13) anula o efeito. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma. Esta habilidade equivale a uma magia de 2º nível.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *falar com animais*, *invisibilidade* (pessoal). Nível de Conjurador: 12º. Uma vez por dia, um janni pode *criar alimentos* (Nível de Conjurador: 7º) e conjurar *passeio etéreo* (Nível de Conjurador: 12º) durante uma hora. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Tolerância aos Elementos (Ext): Um janni pode sobreviver nos Planos Elementais do Ar, da Terra, do Fogo ou da Água durante 48 horas ou menos. Caso não consiga retornar ao Plano Material depois desse tempo, sofrerá 1 ponto de dano a cada hora, até que morra ou retorne ao Plano Material.

Janni como Personagens

Os personagens jann possuem as seguintes características raciais:

— +6 de Força, +4 de Destreza, +2 de Constituição, +4 de Inteligência, +4 de Sabedoria, +2 de Carisma.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento base terrestre de um janni é 9 m. Ele também possui um deslocamento de vôo de 6 m (perfeito).

— Visão no escuro até 18 m.

— Dado de Vida Racial: Um janni começa com seis níveis de extra-planar, que lhe fornecem 6d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +6 e bônus base para os testes de resistência de Fort +5, Ref +5 e Von +5.

— Perícias Raciais: Os níveis de extra-planar de um janni lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 9 × (8 + modificador de Int). Suas perícias de classe são Arte da Fuga, Avaliação, Cavalgar, Concentração, Furtividade, Ofícios (qualquer um), Ouvir, Sentir Motivação e Observar.

— Talentos Raciais: Os níveis de extra-planar de um janni lhe concedem 3 talentos. O janni adquire Iniciativa Aprimorada como talento adicional.

— +1 de bônus de armadura natural.

— Ataques Especiais (veja acima): *Alterar tamanho*, habilidades similares a magia.

— Qualidades Especiais (veja acima): Tolerância aos Elementos, *viagem planar*, resistência a fogo 10, telepatia 30 m.

— Idioma Automático: Comum. Idiomas Adicionais: Abissal, Aquan, Auran, Celestial, Ígneo, Infernal, Terran.

— Classe Favorecida: Ladino.

— Ajuste de Nível: +5.

GIGANTE

Os gigantes combinam um enorme tamanho com uma força descomunal, o que lhes concede uma incomparável capacidade para gerar destruição em qualquer lugar ou criaturas infelizes que cruzarem seus caminhos.

Os gigantes têm a reputação, não totalmente falsa, em especial no caso das variedades malignas, de serem estúpidos e rudes. A maioria depende de sua tremenda força para resolver seus problemas: qualquer dificuldade impossível de sucumbir à força bruta não é digna de preocupação. Os gigantes normalmente sobrevivem da caça e do roubo, pegando o que desejam das criaturas mais fracas.

Os gigantes falam o idioma Gigante. Caso o indivíduo tenha Inteligência igual ou superior a 10, também falará o idioma Comum.

Combate

Os gigantes apreciam o combate corporal. Eles preferem armas maciças de duas mãos e são capazes de brandi-las com uma perícia incrível. Eles são espertos o suficiente para primeiro minar as forças do inimigo com ataques à distância, quando possível. Para essa tática, a arma predileta dos gigantes é uma grande rocha.

Arremessar Rochas (Ext): Os gigantes adultos são excelentes arremessadores de pedras e recebem +1 de bônus racial nas jogadas de ataque ao atirá-las. Um gigante Grande ou maior é capaz de lançar pedras entre 20 e 25 kg cada (um objeto Pequeno) a até 5 incrementos de distância. O alcance do incremento de distância varia conforme o tipo do gigante. Um gigante Enorme pode lançar pedras entre 30 e 40 kg (objetos Médios).

Apanhar Rochas (Ext): Um gigante Grande ou maior é capaz de agarrar pedras (ou projéteis de formato similar) Pequenas, Médias ou Grandes. Uma vez por rodada, quando o gigante se tornar alvo de uma rocha ou projétil similar, ele poderá realizar um teste de resistência de Reflexos para agarrá-la como uma ação livre. A CD será 15 para uma rocha Pequena, 20 para uma Média e 25 para uma rocha Grande. Se o projétil tiver um bônus mágico de ataque, a CD será elevada com o valor pertinente. O gigante precisa estar ciente do ataque.

Sociedade dos Gigantes

Os gigantes solitários normalmente são jovens adultos que abandonaram seus grupos. As gangues quase sempre são compostas por jovens adultos que caçam ou saqueiam (ou ambos) em conjunto. Em geral, os bandos de gigantes são famílias ou grupos grandes. Algumas vezes, um bando contém jovens que não estão relacionados à família, aceitos como companheiros, servos ou guardas.

As tribos de gigantes são similares aos bandos, mas comportam mais integrantes e um contingente maior de animais de guarda e servos de outras raças. Os grupos de caça ou saque incluem animais de guarda e podem ser formados de gigantes de tribos diferentes trabalhando em conjunto.

Cerca de um terço dos gigantes num bando ou tribo serão crianças. As crianças gigantes podem ser criaturas formidáveis. Quando um grupo de gigantes incluir crianças, jogue 1d% para cada uma delas e determine sua maturidade: 01–25 = bebê (incapaz de combater); 26–50 = menino (duas categorias de tamanho menor que o adulto, 8 Dados de Vida a menos, –8 de Força, –8 de Constituição e apenas uma graduação em cada perícia conhecida pelo adulto); 51–100 = adolescente (uma categoria de tamanho menor que o adulto, 4 Dados de Vida a menos, –4 de Força, –4 de Constituição, entre 2 e 4 graduações em cada perícia conhecida pelo adulto). As crianças da raça são capazes de arremessar rochas caso sua categoria de tamanho corresponda ao pré-requisito mínimo da habilidade (veja acima). Exceto quando especificado o contrário, as crianças gigantes são idênticas aos adultos de seu tipo.

AS BOLSAS DOS GIGANTES

A maioria dos gigantes carrega grandes bolsas onde transportam seus objetos pessoais. É um mito difundido que elas são repletas de ouro (sempre no mínimo 1.000 PO, de acordo com alguns relatos). Na verdade, elas geralmente contêm alguns objetos pessoais surrados e malcheirosos, um suprimento de rochas para arremessar, alguns alimentos não muito frescos, e outras bugigangas. Entretanto, os gigantes muitas vezes carregam tesouros mágicos pequenos demais para serem usados, e muitos aventureiros descobrem que saquear suas bolsas pode valer a pena. A tabela abaixo relaciona itens mundanos típicos; jogue 1d% ou escolha individualmente. O número de itens na bolsa varia de acordo com a variedade de gigante (veja as descrições individuais).

d%	Item
01–02	Bagas ou frutas
03–08	Tigela e colher
09–10	Velas (1d6)
11–14	Cutelo de mão
15–16	Bastões de carvão (1d6) ou penas e tinta
17–18	Pedaço de queijo
19–20	Pedaço de madeira, aparada ou esculpida
21–23	Xícara ou caneca
24–27	Manto
29–29	Pente ou escova
30–31	Panela
32–33	Frasco de óleo ou tinta a óleo
34–35	Chifre ou bolsa para líquidos
36–67	Saco de farinha (2,5 kg)
38–39	Pedaço de pele animal
40–41	Grampos de cabelo
42–47	Faca
48–53	Dados ou ossos para jogar
54–57	Pernil
58–59	Incenso ou esterco animal seco
60–65	30 a 60 m de corda reforçada
66–67	Saco de sal (0,5 kg)
68–73	Sapatos, sandálias ou botas
74–76	Agulha de costura
77–81	Linha de costura ou barbante
82–86	Contas, pedras, dentes ou presas
87–93	Caixa de fogo (pederneira e isqueiro)
94–96	Parafina
97–100	Pedra de amolar

GIGANTE DAS NUVENS

Gigante (Enorme — Ar)
Dados de Vida: 17d8+102 (178 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura: 25 (–2 tamanho, +1 Des, +12 natural, +4 camisão de cota de malha), toque 9, surpresa 24
Ataque Base/Agarrar: +12/+32
Ataque: Corpo a corpo: maça-estrela Imensa +22 (dano: 4d6+18) ou pancada +22 (1d6+12); ou à distância: rocha +12 (dano: 2d8+12)
Ataque Total: Corpo a corpo: maça-estrela Imensa +22/+17/+12 (dano: 4d6+18) ou 2 pancadas +22 (1d6+12); ou à distância: rocha +12 (dano: 2d8+12)
Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais: Arremessar rochas, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, arma gigante, apanhar rochas, faro
Testes de Resistência: Fort +16, Ref +6, Von +10
Habilidades: For 35, Des 13, Con 23, Int 12, Sab 16, Car 13
Perícias: Atuação (harpa) +2, Diplomacia +3, Escalar +19, Intimidar +11, Observar +15, Ofícios (qualquer um) +11, Ouvir +15, Sentir Motivação +9
Talentos: Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Golpe Avalassador, Trespassar, Atropelar Aprimorado, Vontade de Ferro
Ambiente: Montanhas temperadas
Organização: Solitário, gangue (2–4), família (2–4 mais 35% de não combatentes mais 1 feiticeiro ou clérigo de 4º–7º nível e 2–5 grifos ou 2–8 leões atrozes) ou bando (6–9 mais 1 feiticeiro ou clérigo de 4º–7º nível e 2–5 grifos ou 2–8 leões atrozes)
Nível de Desafio: 11
Tesouro: Padrão de moedas; dobro de bens; padrão de itens
Tendência: Geralmente Neutro e Bom ou Neutro e Mau
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: —

Este gigante possui o porte de um humanóide musculoso e traços belos e bem-definidos. Sua pele é branca como leite, ligeiramente azulada, e seus cabelos são prateados.

Os gigantes das nuvens se consideram superiores a todos os demais, com exceção dos gigantes das tempestades, a quem consideram seus iguais. Eles são criativos, apreciam objetos finos e são exímios estrategistas em combate.

A pele dos gigantes das nuvens varia do branco azulado ao azul-celeste bem claro. Seus cabelos são prateados ou cor de bronze e seus olhos são azul-fluorescentes. Os adultos atingem 5,4 m de altura e pesam cerca de 2,5 toneladas. As mulheres são um pouco menores e mais leves. Os gigantes das nuvens vivem até os 400 anos.

Eles se vestem com as melhores roupas disponíveis e usam jóias. Para muitos, a aparência indica sua posição: quanto mais cara a roupa e mais refinadas as jóias, mais importante será seu portador. Eles também apreciam a música e a maioria sabe tocar um ou mais instrumentos (a harpa é seu instrumento preferido).

Diferente das outras variedades da raça, os gigantes das nuvens deixam seus tesouros em seus lares. Suas bolsas contêm alimento, 1d4+1 rochas de arremesso, 3d4 itens mundanos, uma quantia modesta em dinheiro (no máximo 10d10 moedas) e um instrumento musical. Seus pertences são quase sempre bem feitos e bem cuidados.

Combate

Os gigantes das nuvens lutam em unidades bem organizadas e seguem planos de batalha desenvolvidos com esmero. Eles preferem lutar de posições mais elevadas. Sua tática favorita consiste em cercar o inimigo, esmagando-o com rochas enquanto os combatentes com habilidades mágicas conjuram suas magias.

Arremessar Rochas (Ext): O incremento de distância das rochas arremessadas por um gigante das nuvens é de 42 m.

Arma Gigante (Ext): Um gigante das nuvens utiliza uma enorme maça-estrela de duas mãos (grande o suficiente para ser usada por criaturas Imensas) sem sofrer qualquer penalidade.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *levitação* (pessoal, mais 1 tonelada), *névoa obscurecente*; 1/dia — *névoa*. Nível de Conjurador: 15º.

Sociedade dos Gigantes das Nuvens

A maioria dos gigantes das nuvens mora nos picos de montanhas rodeados por nuvens, em castelos rústicos. Eles vivem em grupos pequenos, mas conhecem a localização de 1d8 outros grupos e reúnem-se ocasionalmente para celebrações, batalhas ou comércio.

Os gigantes das nuvens bondosos negociam comida, vinho, jóias e roupas com as comunidades humanóides. Alguns estabelecem relações tão boas que inclusive ajudarão essas comunidades caso elas estejam em perigo. Os gigantes das nuvens malignos invadem e saqueiam as cidades para obter o que precisam.

As lendas mencionam raríssimos gigantes das nuvens que constroem castelos em nuvens encantadas, isoladas até mesmo dos outros membros da raça. Essas ilhas seriam lugares fantásticos, com pomares imensos.

Gigantes das Nuvens como Personagens

A maioria dos grupos de gigantes das nuvens inclui um feiticeiro ou um clérigo. Os clérigos Bons têm acesso a dois entre os seguintes domínios: Bem, Cura, Força e Sol. Os clérigos Maus podem escolher dois entre os seguintes domínios: Morte, Mal e Enganação.

Gigante da Tempestade

Gigante do Fogo

Gigante do Gelo

GIGANTE DO FOGO

Gigante (Grande — Fogo)
Dados de Vida: 15d8+75 (142 PV)
Iniciativa: –1
Deslocamento: 9 m vestindo uma meia-armadura (6 quadrados); deslocamento base 12 m
Classe de Armadura: 23 (–1 tamanho, –1 Des, +8 natural, +7 meia-armadura), toque 8, surpresa 23
Ataque Base/Agarrar: +11/+25
Ataque: Corpo a corpo: espada larga +20 (dano: 3d6+15) ou pancada +20 (1d4+10); ou à distância: rocha +10 (dano: 2d6+10/+2d6 de fogo)

Ataque Total: Corpo a corpo: espada larga +20/+15/+10 (dano: 3d6+15) ou 2 pancadas +20 (1d4+10); ou à distância: rocha +10 (dano: 2d6+10/+2d6 de fogo)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Arremessar rochas
Qualidades Especiais: Imunidade a fogo, visão na penumbra, apanhar rochas, vulnerabilidade ao frio
Testes de Resistência: Fort +14, Ref +4, Von +9
Habilidades: For 31, Des 9, Con 21, Int 10, Sab 14, Car 11
Perícias: Escalar +9, Intimidar +6, Observar +14, Ofícios (qualquer) +6, Saltar +9
Talentos: Ataque Poderoso, Separar Aprimorado, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Atropelar Aprimorado, Vontade de Ferro
Ambiente: Montanhas quentes
Organização: Solitário, gangue (2–5), bando (6–9 mais 35% de não combatentes mais 1 adepto ou clérigo de 1°–2° nível), grupo de caça/saque (6–9 mais 1 adepto ou clérigo de 3°–5° nível, 2–4 cães infernais e 2–3 troll ou ettin) ou tribo (21–30 mais 1 adepto, clérigo ou feiticeiro de 6°–7° nível, 12–30 cães infernais, 12–22 troll, 5–12 ettin e 1–2 dragões vermelhos jovens)
Nível de Desafio: 10
Tesouro: Padrão
Tendência: Freqüentemente Leal e Mau
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +4

Este gigante perece um anão descomunal, com a pele negra como o carvão, cabelos ruivos flamejantes e a mandíbula prognata revelando dentes sujos e amarelados.

Os gigantes do fogo são brutais, cruéis e militaristas.

Alguns deles possuem cabelos alaranjados e claros. Um adulto atinge 3,6 m de altura, seu tórax tem 2,7 m de circunferência, e pesa cerca de 3,5 toneladas. As mulheres são um pouco menores e mais leves. Os gigantes do fogo vivem 350 anos.

Eles usam roupas de tecido resistentes ou couro tingidas de vermelho, laranja, amarelo ou preto. Os combatentes vestem elmos e cotas de malha de aço enegrecido.

A bolsa de um gigante do fogo contém 1d4+1 rochas de arremesso, 3d4 itens mundanos, uma caixa de fogo e toda a sua riqueza pessoal. Tudo o que eles possuem é surrado, sujo e muitas vezes chamuscado pelo calor.

Combate

Os gigantes do fogo aquecem suas pedras no fogo, gêiseres escaldantes ou poços de lava para causar dano adicional por fogo. Eles apreciam espadas mágicas flamejantes (quando conseguem obtê-las) para o combate corporal. Uma de suas táticas mais eficazes consiste em agarrar oponentes menores e arremessá-los em locais extremamente quentes.

Arremessar Rochas (Ext): O incremento de distância das rochas arremessadas por um gigante do fogo é de 36 m.

Sociedade dos Gigantes do Fogo

Os gigantes do fogo habitam apenas lugares quentes e preferem regiões vulcânicas ou fontes térmicas. Eles vivem em grupos militares bem orga-

	Gigante do Gelo Gigante (Grande — Frio)	Gigante do Gelo Jarl, Algoz de 8° Nível Gigante (Grande — Frio)
Dados de Vida:	14d8+70 (133 PV)	14d8+84 mais 8d10+48 (231 PV)
Iniciativa:	–1	+5
Deslocamento:	12 m (8 quadrados)	9 m vestindo uma *armadura completa +2* (6 quadrados); deslocamento base 12 m
Classe de Armadura:	21 (–1 tamanho, –1 Des, +9 natural, +4 camisão de cota de malha), toque 8, surpresa 21	29 (–1 tamanho, +1 Des, +9 natural, +10 *armadura completa +2*), toque 10, surpresa 28
Ataque Base/Agarrar:	+10/+23	+18/+33
Ataque:	Corpo a corpo: machado grande +18 (dano: 3d6+13; dec. ×3) ou pancada +18 (dano: 1d4+9); ou à distância: rocha +9 (dano: 2d6+9)	Corpo a corpo: *machado grande congelante +2* +30 (dano: 3d6+18/+1d6 de frio; dec. ×3) ou pancada +28 (dano: 1d4+11); ou à distância: rocha +18 (dano: 2d6+11)
Ataque Total:	Corpo a corpo: machado grande +18/+13 (dano: 3d6+13; dec. ×3) ou 2 pancadas +18 (dano: 1d4+9); ou à distância: rocha +9 (dano: 2d6+9)	Corpo a corpo: *machado grande congelante +2* +30/+25/+20/+15 (dano: 3d6+18/+1d6 de frio; dec. ×3) ou 2 pancadas +28 (dano: 1d4+11); ou à distância: rocha +18 (dano: 2d6+11)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Arremessar rochas	Arremessar rochas, destruir o bem, ataque furtivo +2d6
Qualidades Especiais:	Imunidade a frio, visão na penumbra, apanhar rochas, vulnerabilidade a fogo	Aura de desespero, aura maligna, comandar mortos-vivos, bênção negra, *detectar o bem*, imunidade a frio, visão na penumbra, usar venenos, resistência a fogo 10, apanhar rochas, vulnerabilidade a fogo
Testes de Resistência:	Fort +14, Ref +3, Von +6	Fort +25, Ref +13, Von +13
Habilidades:	For 29, Des 9, Con 21, Int 10, Sab 14, Car 11	For 32, Des 12, Con 22, Int 10, Sab 12, Car 18
Perícias:	Escalar +13, Intimidar +6, Observar +12, Ofícios (qualquer) +6, Saltar +17	Cavalgar +11, Conhecimento (religião) +2, Escalar +17, Esconder-se +2, Observar +5, Saltar +17
Talentos:	Ataque Poderoso, Separar Aprimorado, Trespassar, Trespassar Maior, Ultrapassar Aprimorado	Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Saque Rápido, Separar Aprimorado, Trespassar, Trespassar Maior, Vontade de Ferro
Ambiente:	Montanhas frias	Montanhas frias
Organização:	Solitário, gangue (2–5), bando (6–9 mais 35% de não combatentes mais 1 adepto ou clérigo de 1°–2° nível), grupo de caça/saque (6–9 mais 35% de não combatentes mais 1 adepto ou feiticeiro de 3°–5° nível, 2–4 lobos das estepes e 2–3 ogros) ou tribo (21–30 mais 1 adepto, clérigo ou feiticeiro de 6°–7° nível, 12–30 lobos das estepes, 12–22 ogros e 1–2 dragões vermelhos jovens)	Solitário ou com a tribo
Nível de Desafio:	9	17
Tesouro:	Padrão	Padrão
Tendência:	Freqüentemente Caótico e Mau	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+4	—

nizados e ocupam castelos ou cavernas enormes. Os líderes tribais são chamados de "reis" e "rainhas". A raça se empenha continuamente em campanhas militares para dominar as áreas vizinhas e muitas vezes recebe tributos das criaturas que vivem na região.

Os gigantes do fogo freqüentemente capturam prisioneiros. Para cada 10 adultos em uma tribo, há 30% de chance de existir 1d2 prisioneiros, que podem pertencer a qualquer raça.

Gigantes do Fogo como Personagens

Muitos grupos de gigantes do fogo incluem clérigos com acesso a dois entre os seguintes domínios: Mal, Ordem, Enganação e Guerra (a maioria escolhe Enganação ou Guerra, alguns escolhem ambos).

GIGANTE DO GELO

Este gigante parece um humano robusto e musculoso, com a pele branca como a neve e cabelos e olhos azuis-claros.

Os gigantes do gelo são apropriadamente temidos como invasores brutais e destrutivos.

A coloração dos seus cabelos variam entre o azul claro e o amarelo areia e os olhos têm as mesmas cores. Eles usam peles e couraças, adornadas com quaisquer jóias que tiverem. Os combatentes da raça usam camisões de cota de malha e elmos de metal decorados com chifres ou penas.

Um adulto atinge 4,5 m de altura e pesa mais de 1,4 tonelada. As mulheres são um pouco menores e mais leves, mas em geral são idênticas aos homens. Os gigantes do gelo podem viver até 250 anos.

A bolsa de um gigante do gelo contém 1d4+1 rochas de arremesso, 3d4 itens mundanos e toda a sua riqueza pessoal. Seus pertences serão velhos, usados, sujos e malcheirosos, o que dificultará a identificação de qualquer item valioso.

Combate

Em geral, os gigantes do gelo iniciam o combate à distância, arremessando rochas até ficarem sem munição ou o oponente se aproximar, para então sacar seus enormes machados de batalha.

A estratégia favorita é emboscar os oponentes, enterrando-se na neve do topo de uma ladeira ou colina, onde eles terão mais dificuldades para alcançá-los.

Arremessar Rochas (Ext): O incremento de distância das rochas arremessadas por um gigante do fogo é de 36 m.

Sociedade dos Gigantes do Gelo

Os gigantes do gelo vivem em terras árticas e desoladas, de geleiras e fortes nevascas. Seus lares são construídos em castelos rudes ou cavernas congeladas. O líder tribal é chamado de "jarl". Os gigantes do gelo dependem da caça e do saque, embora possam negociar e forjar alianças defensivas com outros gigantes.

Os gigantes do gelo freqüentemente capturam prisioneiros. Para cada 10 adultos em uma tribo, há 20% de chance de existir 1d2 prisioneiros, que podem pertencer a qualquer raça.

Gigantes do Gelo como Personagens

Muitos grupos de gigantes do gelo incluem clérigos com acesso a dois entre os seguintes domínios: Caos, Destruição, Mal e Guerra (a maioria escolhe Destruição ou Guerra, alguns escolhem ambos).

GIGANTE DO GELO JARL

O líder dos gigantes do gelo normalmente é um bárbaro, clérigo, guerreiro ou feiticeiro, mas alguns dos gigantes mais malignos e impiedosos tornam-se algozes. Ambiciosos e dominadores, eles rapidamente se transformam nos governantes de suas tribos, conduzindo seus irmãos a realizarem cada vez mais crueldades e devassidão.

O gigante do gelo jarl descrito abaixo possui todas as qualidades e habilidades de um gigante do gelo comum, assim como outras habilidades (consulte o bloco de estatísticas) por ser um algoz. Seguem-se os detalhes de algumas dessas habilidades.

Aura de Desespero (Sob): Este jarl irradia uma aura maligna que impõe –2 de penalidade em todos os testes de resistência para os inimigos num raio de 3 m.

Aura Maligna (Ext): Este jarl irradia uma poderosa aura de maldade (consulte a magia *detectar o mal*), como um clérigo de 8º nível de uma divindade maligna.

Comandar Mortos-Vivos (Sob): Este jarl consegue comandar e fascinar mortos-vivos como um clérigo de 6º nível.

Bênção Negra (Sob): Este jarl aplica seu modificador de Carisma como bônus em todos os testes de resistência.

Detectar o Bem (SM): Este jarl pode utilizar *detectar o bem* como uma habilidade similar a magia, sem limite diário, duplicando os efeitos da magia homônima.

Usar Veneno: Os algozes são habilidosos no uso de venenos e jamais correm o risco de envenenar-se acidentalmente ao aplicá-los em uma lâmina.

Destruir o Bem (Sob): Duas vezes por dia, este jarl pode tentar destruir o bem usando um ataque corporal regular. Ele adiciona +4 de modificador de Carisma na jogada de ataque, causando 8 pontos de dano adicional (1 por nível de algoz) caso obtenha sucesso na jogada de ataque. Se ele, acidentalmente, tentar destruir uma criatura que não seja Boa, a habilidade não surtirá efeito, mas a ativação será eliminada de seu limite diário de utilizações.

Magias de Algoz Preparadas (3/1; CD para o teste de resistência 11 + nível da magia): 1º — *arma mágica, causar medo, desespero*; 2º — *força do touro*.

Inventário: machado grande congelante +2, armadura de batalha +2, manto do Carisma +2, anel de resistência a energia menor (fogo), 2 doses de veneno de *raiz negra* (os benefícios destes itens foram incluídos no bloco de estatísticas).

GIGANTE DAS COLINAS

Gigante (Grande)
Dados de Vida: 12d8+48 (102 PV)
Iniciativa: –1
Deslocamento: 9 m vestindo um gibão de peles (6 quadrados); deslocamento base terrestre 12 m
Classe de Armadura: 20 (–1 tamanho, –1 Des, +9 natural, +3 gibão de peles), toque 8, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar: +9/+20
Ataque: Corpo a corpo: clava grande +16 (dano: 2d8+10) ou pancada +15 (1d4+7); ou à distância: rocha +8 (dano: 2d6+7)
Ataque Total: Corpo a corpo: clava grande +16/+11 (dano: 2d8+10) ou 2 pancadas +15 (1d4+7); ou à distância: rocha +8 (dano: 2d6+7)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Arremessar rochas
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, apanhar rochas
Testes de Resistência: Fort +12, Ref +3, Von +4
Habilidades: For 25, Des 8, Con 19, Int 6, Sab 10, Car 7
Perícias: Escalar +7, Observar +6, Ouvir +3, Saltar +7
Talentos: Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (clava grande), Separar Aprimorado, Trespassar
Ambiente: Colinas temperadas
Organização: Solitário, gangue (2–5), bando (6–9 mais 35% de não combatentes), grupo de caça/saque (6–9 mais 2–4 lobos atrozes) ou tribo (21–30 mais 35% de não combatentes mais 12–30 lobos atrozes, 2–4 ogros e 12–22 orcs)
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Padrão
Tendência: Freqüentemente Caótico e Mau
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +4

Este gigante tem uma aparência estranhamente simiesca, com braços compridos demais, ombros caídos, testa baixa e pernas grossas e poderosas.

Os gigantes das colinas são brutos egoístas e astutos que sobrevivem graças à caça e aos saques.

A coloração de suas peles varia do moreno claro ao marrom avermelhado. Seus cabelos são negros ou castanhos, e os olhos têm a mesma cor. Os gigantes das colinas vestem camadas de couro mal-curtido, ainda com pêlos. Dificilmente lavam ou reparam suas roupas, pois preferem simplesmente adicionar mais camadas quando as velhas se desfazem.

Os adultos atingem cerca de 3,15 m de altura e pesam cerca de 600 kg. Em média, os gigantes das colinas vivem 200 anos.

A bolsa de um gigante das colinas contém 2d4 rochas de arremesso, 1d4+4 itens mundanos e toda a sua riqueza pessoal. Estas coisas tendem a ser bastante usadas, sujas e malcheirosas. Os itens normalmente são grosseiros e, com freqüência, feitos a partir ou improvisados de algum item similar. Alguns exemplos incluem uma talhadeira feita de um machado de batalha quebrado, uma tigela de madeira ou colher improvisada a partir de um barril ou uma caneca feita com um crânio.

Combate

Os gigantes das colinas preferem lutar a partir de picos rochosos e elevados, de onde conseguem esmagar seus oponentes com rochas e pedras, reduzindo os riscos para si.

Quando o combate corporal é iminente, os gigantes das colinas preferem atropelar os inimigos menores. Depois disto, eles formam uma linha de defesa e brandem suas clavas maciças.

Arremessar Rochas (Ext): O incremento de distância das rochas arremessadas por um gigante das colinas é de 36 m.

Sociedade dos Gigantes das Colinas

Embora os gigantes das colinas prefiram áreas temperadas, também podem ser encontrados em praticamente qualquer lugar onde existam colinas e montanhas. Os indivíduos e os bandos tendem a ser agressivos e preferem roubar o que precisam a negociar. As tribos (e alguns bandos) freqüentemente negociam com outros gigantes, grupos de ogros ou orcs para obter comida, bugigangas e escravos.

Gigantes das Colinas Como Personagens

Brutos imprudentes de força incrível, mas pouca inteligência, os personagens gigantes das colinas jamais são realmente aceitos pela sociedade. Contudo, passam muito bem em seus limites e fronteiras, estabelecendo existências fortes e lucrativas. Apesar de sua aparência rústica e tamanho descomunal, sua forma basicamente humanóide torna mais fácil que se relacionem com pessoas mais civilizadas.

Os personagens gigantes das colinas possuem as seguintes características raciais.

— +14 de Força, –2 de Destreza, +8 de Constituição, –4 de Inteligência, –4 de Carisma.

— Tamanho Grande. –1 de penalidade na Classe de Armadura, –1 de penalidade nas jogadas de ataque, –4 de penalidade nos testes de Esconder-se, +4 de bônus em testes de Agarrar, os limites para erguer e carregar são o dobro dos personagens Médios.

— Espaço/Alcance: 3 m/3 m.

— O deslocamento base terrestre de um gigante das colinas é 12 m.

— Visão na penumbra.

— Dado de Vida Racial: Um gigante das colinas começa com 12 níveis de gigante, que lhe fornecem 12d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +8 e bônus base para os testes de resistência de Fort +8, Ref +4 e Von +4.

— Perícias Raciais: Os níveis de gigante de um gigante das colinas lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 15 × (2 + modificador de Int). Suas perícias de classe são Escalar, Saltar, Ouvir e Observar.

— Talentos Raciais: Os níveis como gigante de um gigante das colinas lhe concedem 5 talentos.

— +9 de bônus de armadura natural.

— Ataques Especiais (veja acima): Arremessar Rochas.

— Qualidades Especiais (veja acima): Apanhar Rochas.

— Usar Armas e Armaduras: Um gigante das colinas sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves, médias e escudos.

— Idioma Automático: Gigante. Idiomas Adicionais: Comum, Dracônico, Élfico, Goblin, Orc.

— Classe Favorecida: Bárbaro.

— Ajuste de Nível: +4.

GIGANTE DE PEDRA

Gigante (Grande)
Dados de Vida: 14d8+56 (119 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m vestindo um gibão de peles (6 quadrados); deslocamento base terrestre 12 m
Classe de Armadura: 25 (–1 tamanho, +2 Des, +11 natural, +3 gibão de peles), toque 11, surpresa 23
Ataque Base/Agarrar: +10/+22
Ataque: Corpo a corpo: clava grande +17 (dano: 2d8+12) ou pancada +17 (1d4+8); ou à distância: rocha +11 (dano: 2d8+12)
Ataque Total: Corpo a corpo: clava grande +17/+12 (dano: 2d8+12) ou 2 pancadas +17 (1d4+8); ou à distância: rocha +11 (dano: 2d8+12)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Arremessar rochas
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, apanhar rochas
Testes de Resistência: Fort +13, Ref +6, Von +7
Habilidades: For 27, Des 15, Con 19, Int 10, Sab 12, Car 11
Perícias: Escalar +11, Esconder-se +6*, Observar +12, Saltar +11
Talentos: Ataque Poderoso, Reflexos de Combate, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Vontade de Ferro
Ambiente: Montanhas temperadas
Organização: Solitário, gangue (2–5), bando (6–9 mais 35% de não combatentes), grupo de caça/saque/comércio (6–9 mais 1 ancião) ou tribo (21–30 mais 35% de não combatentes mais 1–3 anciões e 3–6 ursos atrozes)
Nível de Desafio: 8 (ancião 9)
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +4 (ancião +6)

Este gigante parece um humano esguio e musculoso. Sua carne dura e desprovida de pêlos é uniforme e acinzentada. Ele tem traços macilentos e olhos negros e profundos, que lhe concede um ar de severidade.

Os gigantes de pedra têm uma reputação (pouco merecida) de desordeiros e atiradores de pedras. Na verdade, eles costumam ser reservados na presença de estranhos.

Os gigantes de pedra preferem indumentárias de couro grosso, tingidas em tons escuros de marrom e cinza para se mesclarem mais facilmente às rochas de seus lares.

Os adultos atingem 3,6 m de altura e pesam cerca de 750 kg. Em média, os gigantes de pedra vivem 800 anos.

Os gigantes de pedra tendem a ser reservados com estranhos, mas isso não significa que sejam tímidos e muitos deles desenvolvem uma veia artística. Alguns desenham e pintam cenas de suas vidas nas paredes de seus lares ou em pergaminhos de couro curtido. Outros apreciam a música e tocam flautas e tambores de pedra, ou confeccionam simples colares de contas coloridas.

A maioria dos gigantes de pedra é alegre, especialmente à noite. Eles apreciam torneios de arremesso de rochas e outros jogos que desafiam sua força. Com freqüência, vários bandos de gigantes se reúnem para jogar pedras uns nos outros: perderá o jogo o lado que for atingido mais vezes. Os relatos dos viajantes sobre esses torneios foram responsáveis pela reputação de desordeiros dos gigantes de pedra.

A bolsa de um gigante de pedra geralmente contém 2d12 rochas de arremesso, 1d4+6 itens mundanos e toda a sua riqueza pessoal. Seus pertences não serão especialmente limpos ou sujos, mas a maioria será feita de rochas.

Combate

Os gigantes de pedra lutam à distância sempre que possível; caso não possam evitar o combate corporal, utilizarão clavas gigantes esculpidas em rochas.

A tática favorita dos gigantes de pedra é permanecer quase imóvel, camuflando-se entre as rochas, e então arremessar várias pedras sobre seus inimigos surpreendidos.

Arremessar Rochas (Ext): O incremento de distância das rochas arremessadas por um gigante de pedra é de 36 m. Ele usa as duas mãos para arremessar.

Apanhar Rochas (Ext): Um gigante de pedra recebe +4 de bônus racial no seu teste de resistência para apanhar uma rocha arremessada.

Perícias: *Um gigante de pedra recebe +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se em terrenos rochosos.

Anciões dos Gigantes de Pedra

Alguns gigantes de pedra desenvolvem habilidades especiais relacionadas ao seu meio ambiente. Esses anciões possuem Carisma 15 (no mínimo) e habilidades similares a magia, que utilizam como feiticeiros de 10º nível. Uma vez por dia, eles podem conjurar *moldar rochas*, *conto das rochas* e *pedra em lama* ou *lama em pedra* (CD 17). As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma. Um entre cada dez anciões será um feiticeiro de 3º a 6º nível.

Sociedade dos Gigantes de Pedra

Os gigantes de pedra preferem morar em cavernas profundas, localizadas nos picos de montanhas rochosas e tempestuosas. Normalmente, os grupos não vivem muito longe dos outros (menos de um dia de viagem), para manter um senso de comunidade e proteção. A maioria das habitações dos gigantes de pedra tem 2d4 comunidades circunvizinhas. Os espécimes mais velhos da raça preferem viver sozinhos, para meditar e criar objetos de arte. Muitos deles se tornam anciões depois de várias décadas.

Grande parte dos grupos de gigantes de pedra sobrevive da caça, da coleta e do pastoreio de animais montanheses como ovelhas e cabras. Existe comércio entre as comunidades vizinhas, que trocam alimentos e artefatos de pedra por roupas, cerâmica e itens manufaturados. Os bandos de gigantes malignos freqüentemente roubam ou exigem tributos dos viajantes em seu território.

Gigantes de Pedra Como Personagens

Solitários, fortes e silenciosos, os personagens gigantes de pedra são uma visão rara nas terras dos humanos.

Os personagens gigantes de pedra possuem as seguintes características raciais.

— +16 de Força, +4 de Destreza, +8 de Constituição, +2 de Sabedoria.

— Tamanho Grande. –1 de penalidade na Classe de Armadura, –1 de penalidade nas jogadas de ataque, –4 de penalidade nos testes de Esconder-se, +4 de bônus em testes de Agarrar, os limites para erguer e carregar são o dobro dos personagens Médios.

— Espaço/Alcance: 3 m/3 m.

— O deslocamento base terrestre de um gigante de pedra é de 12 m.

— Visão no escuro até 18 m e visão na penumbra.

— Dado de Vida Racial: Um gigante de pedra começa com 14 níveis de gigante, que lhe fornecem 14d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +10 e bônus base para os testes de resistência de Fort +9, Ref +4 e Von +4.

— Perícias Raciais: Os níveis de gigante de um gigante de pedra lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 17 × (2 + modificador de Int). Suas perícias de classe são Escalar, Esconder-se, Ouvir e Observar. Um gigante de pedra recebe +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se em terrenos rochosos.

— Talentos Raciais: Os níveis de gigante de um gigante de pedra lhe concedem 5 talentos.

— +11 de bônus de armadura natural.

— Ataques Especiais (veja acima): Arremessar Rochas.

— Qualidades Especiais (veja acima): Apanhar Rochas.

— Idioma Automático: Gigante. Idiomas Adicionais: Comum, Dracônico, Élfico, Goblin, Orc.

— Classe Favorecida: Bárbaro.

— Ajuste de Nível: +4.

Gigante das Nuvens

Gigante de Pedra

Gigante das Colinas

GIGANTE DA TEMPESTADE

Gigante (Enorme)

Dados de Vida: 19d8+114 (199 PV)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 10,5 m vestindo um peitoral de aço (7 quadrados), natação 9 m (6 quadrados); deslocamento base 15 m, natação 12 m

Classe de Armadura: 27 (–2 tamanho, +2 Des, +12 natural, +5 peitoral de aço), toque 10, surpresa 25

Ataque Base/Agarrar: +14/+36

Ataque: Corpo a corpo: espada larga +26 (dano: 4d6+21; dec. 19–20) ou pancada +26 (1d6+14); ou à distância: arco longo composto (bônus de For +14) +14 (dano: 3d6+14; dec. ×3)

Ataque Total: Corpo a corpo: espada larga +26/+21/+16 (dano: 4d6+21; dec. 19–20) ou 2 pancadas +26 (1d6+14); ou à distância: arco longo composto (bônus de For +14) +14/+9/+4 (dano: 3d6+14; dec. ×3)

Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Movimentação livre, imunidade à eletricidade, visão na penumbra, apanhar rochas, respirar na água

Testes de Resistência: Fort +17, Ref +8, Von +13

Habilidades: For 39, Des 14, Con 23, Int 16, Sab 20, Car 15

Perícias: Atuação (canto) +12, Concentração +26, Diplomacia +4, Escalar +20, Intimidar +12, Natação +18*, Observar +25, Ofícios (qualquer um) +13, Ouvir +15, Saltar +24, Sentir Motivação +15

Talentos: Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador, Reflexos de Combate, Separar Aprimorado, Trespassar, Vontade de Ferro

Ambiente: Montanhas quentes

Organização: Solitário ou família (2–4 mais 35% de não combatentes mais 1–2 pássaros roca, 2–5 grifos ou 2–8 leões marinhos)
Nível de Desafio: 13
Tesouro: Padrão de moedas; dobro de bens; padrão de itens
Tendência: Freqüentemente Caótico e Bom
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: —

Este gigante assemelha-se a um humano bem constituído, de tamanho descomunal. Sua pele é verde-clara, os cabelos são verde-escuros, e os olhos brilhantes têm a cor de esmeraldas.

Os gigantes da tempestade são gentis e reservados. Normalmente, toleram as outras raças, mas podem ser muito perigosos quando estão furiosos.

Raramente, surgem gigantes da tempestade de pele violeta, com cabelos roxo-escuros ou preto-azulados e olhos cinza-prateados ou púrpuras. Os adultos atingem 7,3 m de altura e pesam 6 toneladas. Os gigantes da tempestade podem viver até 600 anos.

Os gigantes da tempestade costumam trajar túnicas curtas e soltas, presas na cintura, sandálias ou pés descalços e uma tiara. Eles usam algumas peças de jóias simples, mas delicadamente trabalhadas: as tornozeleiras (preferidas pelos gigantes descalços), os anéis e os diademas são as mais comuns. Suas vidas são silenciosas e reflexivas — eles gastam boa parte de seu tempo meditando sobre o mundo, compondo e executando canções, cultivando sua terra e coletando alimentos.

Os gigantes da tempestade normalmente carregam algibeiras presas ao cinto no lugar de bolsas sobre os ombros. Cada uma contém um instrumento musical simples (normalmente uma flauta ou harpa) e 2d4 itens mundanos. Além das jóias que usam, eles preferem deixar suas riquezas em casa. Os pertences dos gigantes da tempestade são simples (ou quase primitivos), mas bem fabricados e bem cuidados.

Combate

Os gigantes da tempestade usam armas e habilidades similares a magia em vez de arremessar rochas. Seus arcos longos compostos têm um incremento de distância de 54 m.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *convocar relâmpagos* (CD 15), *corrente de relâmpagos* (CD 18). Nível de Conjurador: 15º. 2/dia — *controlar o clima*, *levitação*. Nível de Conjurador: 20º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Movimentação Livre (Sob): Os gigantes da tempestade estão constantemente sob efeito da magia *movimentação livre* (Nível de Conjurador: 20º). O efeito pode ser dissipado, mas o gigante da tempestade poderá reativá-lo no turno subseqüente como uma ação livre.

Respirar na Água (Ext): Os gigantes da tempestade podem respirar sob a água por tempo indeterminado e são capazes de usar livremente suas habilidades similares a magia enquanto estiverem submersos.

Perícias: Um gigante da tempestade recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta. *Os gigantes da tempestade ignoram todas as penalidades devido ao peso do seu equipamento quando nadam.

Sociedade dos Gigantes da Tempestade

Os gigantes da tempestade vivem em castelos construídos nos picos das montanhas ou sob a água. Eles retiram sustento das terras próximas aos seus lares. Se uma colheita natural não for suficiente para sustentá-los, eles plantarão e cultivarão grandes pomares, campos e vinhedos. Eles não criam rebanhos, pois preferem caçar. Os gigantes da tempestade terrestres normalmente têm boas relações com os dragões de cobre e os gigantes das nuvens bondosos da região, e cooperam com eles para estabelecer uma defesa mútua. Os gigantes da tempestade aquáticos mantêm relações similares com os tritões e os dragões de bronze.

Gigantes da Tempestade como Personagens

Cerca de 20% dos gigantes da tempestade adultos serão clérigos ou feiticeiros. Os clérigos podem escolher dois entre os seguintes domínios: Caos, Bem, Proteção e Guerra.

Girallon

GIRALLON

Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida: 7d10+20 (58 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escalar 12 m
Classe de Armadura: 16 (–1 tamanho, +3 Des, +4 natural), toque 12, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +7/+17
Ataque: Corpo a corpo: garra +12 (dano: 1d4+6)
Ataque Total: Corpo a corpo: 4 garras +12 (dano: 1d4+6) e mordida +7 (dano: 1d8+3)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Dilacerar 2d4+9
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +8, Von +5
Habilidades: For 22, Des 17, Con 14, Int 2, Sab 12, Car 7
Perícias: Escalar +14, Furtividade +8, Observar +6
Talentos: Vontade de Ferro, Vitalidade (2)
Ambiente: Florestas quentes
Organização: Solitário ou companhia (5–8)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 8–10 DV (Grande); 11–21 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

À primeira vista, esta criatura parece um gorila albino, mas possui quatro braços, além de dentes afiados como navalhas e garras compridas.

Os girallon são parentes selvagens e mágicos dos gorilas. Eles são agressivos, sanguinários, altamente territoriais e incrivelmente fortes.

Quando se movem sobre o solo, os girallon caminham sobre as pernas e os braços inferiores. Um adulto atinge cerca de 2,4 m de altura, tem uma caixa torácica ampla e é coberto por uma grossa pelagem completamente branca. Eles pesam em torno de 400 kg.

Combate

Os girallon atacarão qualquer criatura que invadir seu território, mesmo integrantes de sua espécie. Sua beligerância insensata é a principal responsável por sua quantidade reduzida. Todavia, essas criaturas demonstram alguma astúcia.

Em geral, um girallon solitário se ocultará nos ramos de uma árvore ou sob pilhas de folhas e arbustos, deixando somente seu focinho à mostra.

Quando enxergar ou farejar uma presa, atacará em Investida. O girallon sempre escolherá uma presa pequena o suficiente para ser carregada enquanto ele recua — freqüentemente desaparecendo entre as árvores antes que seus companheiros consigam retaliar de qualquer forma. Contra diversos inimigos grandes, o girallon tentará destroçar um único oponente o mais rápido possível.

Dilacerar (Ext): Um girallon que atinja um oponente com duas ou mais garras prenderá o corpo da vítima e rasgará sua carne. Este ataque inflige 2d4+12 pontos de dano automaticamente.

Perícias: Um girallon recebe +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode 'escolher 10' nestes testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado.

GITHYANKI

Guerreiro Githyanki de 1° Nível
Humanóide (Médio — Planar)
Dados de Vida: 1d8+2 (6 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 6 m vestindo um peitoral de aço (4 quadrados); deslocamento base 9 m
Classe de Armadura: 16 (+1 Des, +5 peitoral de aço), toque 11, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +1/+2
Ataque: Corpo a corpo: espada larga (obra-prima) +4 (dano: 2d6+1; dec. 19–20); ou à distância: arco longo composto (bônus de For +1) +2 (dano: 1d8+1; dec. ×3)
Ataque Total: Corpo a corpo: espada larga (obra-prima) +4 (dano: 2d6+1; dec. 19–20); ou à distância: arco longo composto (bônus de For +1) +2 (dano: 1d8+1; dec. ×3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Psiquismo
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, psiquismo, Resistência à Magia 6
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +1, Von –2
Habilidades: For 13, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 7, Car 8
Perícias: Ofícios (armoreiro ou armeiro) +2, Intimidar +1, Observar +1
Talentos: Foco em Arma (espada larga)
Ambiente: Plano Astral
Organização: Companhia (2–4 guerreiros de 3° nível), esquadrão (11–20 guerreiros de 3° nível, mais 2 sargentos de 7° nível, 1 capitão de 9° nível e 1 dragão vermelho jovem) ou regimento (30–100 guerreiros de 3° nível, mais 1 sargento de 7° nível para cada 10 membros, 5 tenentes de 7° nível, 3 capitães de 9° nível, 1 líder supremo de 16° nível e 1 dragão vermelho adulto para cada 30 membros)
Nível de Desafio: 1
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Mau (qualquer)
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +2

Githyanki

Este humanóide alto e esquálido tem a pele áspera e amarelada e cabelos castanho-avermelhados, presos em dois rabos-de-cavalo no alto da cabeça. Seus olhos possuem um brilho sinistro e suas orelhas são pontiagudas e serrilhadas na parte traseira.

Os githyanki são uma antiga linhagem de seres humanóides que residem no Plano Astral, preparando seus arsenais para a próxima invasão, incursão ou guerra.

Os githyanki são esquálidos, em média com pouco mais de 1,8 m de altura e pesando cerca de 75 kg. Gostam de roupas elaboradas e armaduras barrocas. De fato, cultuam armas e armaduras, e não é incomum que os githyanki demonstrem mais consideração por seu equipamento que por seus companheiros.

Como os anões, os githyanki são mestres artesões, embora se concentrem exclusivamente em itens bélicos. Suas obras são muito distintas e as criaturas de outras raças que adquiram uma delas correm o risco de serem imediatamente atacados caso encontrem outros githyanki.

Os githyanki falam seu próprio idioma secreto, mas a maioria também conhece Comum e Dracônico.

O bloco de estatísticas descreve um guerreiro de 1° nível. A maioria dos githyanki encontrada longe de casa é composta de guerreiros. Entretanto, os magos (chamados de bruxos) e githyanki multiclasse (chamados gish) também são comuns.

Combate

Os githyanki são guerreiros experientes, familiarizados com o uso tático de emboscadas, cobertura e ataques psíquicos e precisos à distância. Entretanto, eles preferem enfrentar seus inimigos em combate corporal para utilizarem suas armas brancas devastadoras. Geralmente, empunham espadas largas, espadas bastardas e outras armas de lâmina grande, quase sempre fabricadas especialmente pela raça, todas obras-primas com nomes e adornos próprios. Os magos githyanki direcionam seu poder com imensa exatidão para auxiliar seus companheiros durante a luta.

***Psiquismo* (SM):** 3/dia — *pasmar* (CD 9), *mãos mágicas*. Além disso, os githyanki de 3° nível ou superior podem usar *nublar* três vezes por dia; os de 6° nível ou superior podem usar *porta dimensional* três vezes por dia; e os de 9° nível ou superior podem usar *telecinésia* (CD 14) três vezes por dia e *viagem planar* (CD 16) uma vez por dia. O nível de conjurador efetivo corresponde aos níveis de classe do githyanki. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Resistência a Magia (Ext): Um githyanki possui Resistência à Magia equivalente aos seus níveis de classe +5.

O guerreiro githyanki apresentado acima possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Nível de Desafio: Os githyanki com níveis em classes de PdM apresentam um ND idêntico ao seu nível de personagem. Os githyanki com níveis em classes de PJ possuem ND equivalente ao seu nível de personagem +1.

Espadas de Prata Githyanki

Essas armas impressionantes são portadas pelos guerreiros githyanki de 7° nível ou superior. Forjada pelos artesões da raça, uma *espada de prata* é uma *espada larga* +3 que se assemelha a uma arma comum enquanto permanece embainhada. Entretanto, quando a arma é desembainhada em combate, sua lâmina transforma-se em uma coluna de líquido prateado, alterando seu equilíbrio a cada rodada à medida que seu formato flui e tremula. A *espada de prata* possui a qualidade adicional de alcançar a mente dos adversários que golpeia, bloqueando seus poderes psíquicos. Um alvo atingido por esta arma deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 17) ou perderá todas as suas habilidades psíquicas durante 1d4 rodadas.

Os githyanki experientes muitas vezes adquirem o talento Separar Aprimorado e usam suas *espadas de prata* para atacar os cordões de prata dos viajantes astrais (consulte a magia *projeção astral* na página 277 do *Livro do Jogador*). O cordão, normalmente insubstancial, é considerado um objeto tangível com a mesma CA de seu dono, dureza 10 e 20 pontos de vida.

Existem rumores de que cada guerreiro githyanki possui somente uma *espada de prata* e se a arma for perdida ou roubada, ele deve despender todos os esforços para recuperá-la ou será caçado e eliminado por seus superiores. Talvez seja apenas uma lenda, mas sabe-se de vinganças terríveis impostas pelos githyanki àqueles que roubam suas *espadas de prata* ou se apossam delas em combate.

Algumas *espadas de prata* (de propriedade de githyanki de níveis especialmente elevados) possuem encantamentos adicionais. Encantar uma *espada de prata* exige um processo idêntico a encantar qualquer outra arma que já tenha habilidades especiais. Para isso, considera-se que uma espada normal possui +2 de bônus: +1 devido ao bônus nas jogadas de ataque e dano e +1 da habilidade anti-psiquismo.

Sociedade dos Githyanki

Há muitas eras, os devoradores de mentes escravizaram raças inteiras, incluindo os ancestrais dos githyanki. Séculos de cativeiro geraram ódio, alimentaram a determinação e finalmente instilaram poderes psíquicos nesses escravos. Com armamentos mentais próprios e um líder poderoso para uni-los (o lendário Gith), os escravos instigaram uma rebelião através dos planos que finalmente derrubou o império dos devoradores de mentes, trazendo a liberdade para os escravos sobreviventes. Entretanto, esses logo se dividiram entre os githyanki e seus inimigos mortais radicalmente distintos, os githzerai (veja Githzerai, a seguir). Cada raça busca constantemente a destruição da outra. Essa animosidade tem atravessado os séculos, distorcendo os githyanki nas criaturas malignas e militaristas que se tornaram. Entretanto, o ódio das duas raças contra os devoradores de mentes não conhece limites e eles interrompem quaisquer hostilidades para matar ilitides sempre que houver oportunidade.

Os githyanki vivem em fortalezas maciças que vagam pelo Plano Astral. Nesses locais, eles realizam comércio, produzem bens, cultivam alimentos e passam suas vidas. Não existem residências familiares, já que a maioria dos githyanki prefere viver sozinha. Entretanto, com freqüência eles são encontrados em grupos, aperfeiçoando sua habilidade em combate. Uma fortaleza abriga uma quantidade de não combatentes (a maioria crianças) equivalente a 20% da população militar. Os githyanki de ambos os sexos são encontrados em praticamente qualquer função ou classe social.

Os githyanki não possuem divindades, mas reverenciam uma rainha-lich. Uma patrona ciumenta e paranóica, ela devora a essência de qualquer githyanki que ascende acima do 16º nível. Ao eliminar rivais em potencial, a rainha-lich aumenta seu poder graças às essências vitais roubadas.

Githzerai

Pacto com Dragões Vermelhos: Os githyanki possuem um pacto racial com os dragões vermelhos, que muitas servem como montaria para a raça. Individualmente, um githyanki recebe +4 de bônus racial nos testes de Diplomacia para interagir com dragões vermelhos. Em grandes grupos, podem fazer alianças temporárias com dragões vermelhos, à critério do Mestre.

Githyanki como Personagens

A maioria dos githyanki é composta por guerreiros. Alguns dos líderes mais poderosos são algozes. Eles jamais se tornam clérigos, a menos que renunciem à temível rainha-lich (o que é uma decisão perigosa e letal).

Os personagens githyanki possuem as seguintes características raciais.

— +2 de Destreza, +2 de Constituição, –2 de Sabedoria.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento base terrestre de um githyanki é 9 m.

— Visão no escuro até 18 m.

— Talentos Raciais: Os githyanki adquirem talentos conforme o nível de personagem.

— Ataques Especiais (veja acima): Psiquismo.

— Qualidades Especiais (veja acima): Psiquismo, Resistência à Magia equivalente aos níveis de classe +5.

— Idioma Automático: Githyanki. Idiomas Adicionais: Comum, Infernal, Dracônico, Subterrâneo.

— Classe Favorecida: Guerreiro.

— Ajuste de Nível: +2.

GITHZERAI

Guerreiro Githzerai de 1º Nível
Humanóide (Médio — Planar)
Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (+3 Des, +4 *armadura inercial*), toque 13, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +1/+2
Ataque: Corpo a corpo: espada curta (obra-prima) +5 (dano: 1d6+1; dec. 19–20); ou à distância: arco longo composto (bônus de For +1) +4 (dano: 1d8+1; dec. ×3)
Ataque Total: Corpo a corpo: espada curta (obra-prima) +5 (dano: 1d6+1; dec. 19–20); ou à distância: arco longo composto (bônus de For +1) +4 (dano: 1d8+1; dec. ×3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, psiquismo, *armadura inercial*, Resistência à Magia 6
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +3, Von +0
Habilidades: For 13, Des 17, Con 12, Int 8, Sab 11, Car 8
Perícias: Concentração +1, Observar +2
Talentos: Acuidade com Arma
Ambiente: Caos Eternamente Mutável do Limbo
Organização: Irmandade (3–12 estudantes de 3º nível), seita (12–24 estudantes de 3º nível mais 2 professores de 7º nível e 1 mentor de 9º nível), ou ordem (30–100 estudantes de 3º nível mais 1 professor de 7º nível para cada 10 adultos, 5 mentores de 9º nível, 2 mestres de 13º nível e 1 sensei de 16º nível)
Nível de Desafio: 1
Tesouro: Padrão
Tendência: Neutro (qualquer)
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +2

Esta criatura é um humanóide alto e magro, com traços marcantes, rosto severo e olhos amarelos.

Os githzerai são um povo humanóide empedernido que reside no plano do Limbo, seguro pela proteção de seus monastérios ocultos.

Em média, os githzerai têm mais de 1,8 m de altura e pesam cerca de 72 kg. Alguns possuem olhos acinzentados, em vez de amarelos. Todos se vestem com roupas pardas e sem enfeites.

Via de regra, os githzerai não falam muito, mantêm-se reservados, e confiam em poucos indivíduos de outras espécies.

Eles falam seu próprio idioma (próximo o suficiente da língua githyanki para que ambos possam se entender — se decidirem conversar em vez de lutar), mas muitos também falam Comum.

O bloco de estatísticas descreve um guerreiro githzerai de 1º nível. Muitos githzerai são monges; entretanto, os feiticeiros, ladinos e githzerai multiclasse (chamados zerths) também são membros indispensáveis de um monastério.

Combate

Capazes de lutar desarmados e sem armadura, os monges githzerai anseiam em levar uma "luta justa" aos seus inimigos, os githyanki e os devoradores de mentes. Durante o combate, os feiticeiros githzerai muitas vezes utilizam seus poderes para auxiliar os monges, guerreiros e ladinos.

***Psiquismo* (SM):** 3/dia — *despedaçar* (CD 11), *pasmar* (DC 9), *queda suave*. Um githzerai de 11º nível ou superior pode utilizar *viagem planar* (CD 16) uma vez ao dia. O nível efetivo de conjurador equivale aos níveis de classe do githzerai As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

***Armadura Inercial* (SM):** Os githzerai podem utilizar sua força psíquica para bloquear os golpes de um inimigo. Isso lhes concede +4 de bônus de armadura na CA enquanto permanecerem conscientes. Essa habilidade equivale a uma magia de 1º nível.

Resistência à Magia (Ext): Um githzerai tem Resistência à Magia equivalente aos seus níveis de classe +5.

Sociedade Githzerai

Os antepassados dos githzerai se uniram sob o comando do rebelde Gith (consulte o verbete Githyanki, acima) e derrubaram o império multi-planar dos devoradores de mentes. Uma vez libertos, os antigos escravos dividiram-se conforme sua ideologia e mais tarde em duas sub-raças, tornando-se os githzerai e seus inimigos, os githyanki. O histórico de cativeiro dos githzerai foi o alicerce de seu estilo de vida monástico, onde todos aprendem desde a infância a erradicar opressores e inimigos em potencial (em essência, qualquer criatura que não seja um githzerai).

Os githzerai vivem em monastérios-fortalezas auto-suficientes, escondidos nas profundezas do caos mutável do Limbo. Embora a desordem predomine do lado externo, no seu interior impera a estabilidade. Cada monastério é controlado por um sensei, um monge de pelo menos 16º nível, e segue uma programação rígida de cânticos, refeições, treinamento em artes marciais e devoções, de acordo com a filosofia de cada sensei. Um monastério abriga uma quantidade de não combatentes (a maioria crianças) equivalente a 15% da população militar. Os githzerai de ambos os sexos são encontrados em praticamente qualquer função ou classe social.

Rrakkma: Como forma especial de devoção, os githzerai muitas vezes organizam grupos de caça a devoradores de mentes chamados *rrakkma*. Uma *rrakkma* consiste de 4–5 githzerai de 8º nível mais 1–2 de 11º nível, a maioria monges, mas também contendo pelo menos um feiticeiro e possivelmente um ladino. Uma *rrakkma* não retorna a seu monastério natal até matar (no mínimo) um ilitide para cada integrante do bando.

Githzerai como Personagens

Os personagens githzerai possuem as seguintes características raciais.

— +6 de Destreza, –2 de Inteligência, +2 de Sabedoria.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento base terrestre de um githzerai é 9 m.

— Visão no escuro até 18 m.

— Talentos Raciais: Os githzerai adquirem talentos conforme o nível de personagem.

— Qualidades Especiais (veja acima): Psiquismo, *armadura inercial*, Resistência à Magia equivalente aos níveis de classe +5.

— Idioma Automático: Githzerai. Idiomas Adicionais: Comum, Slaad, Subterrâneo.

— Classe Favorecida: Monge.

— Ajuste de Nível: +2.

Gnoll

GNOLL

Humanóide (Médio — Gnoll)
Dados de Vida: 2d8+2 (11 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+1 natural, +2 corselete de couro, +2 escudo pesado de aço), toque 10, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +1/+3
Ataque: Corpo a corpo: machado de batalha +3 (dano: 1d8+2; dec. ×3); ou à distância: arco curto +1 (dano: 1d6; dec. ×3)
Ataque Total: Corpo a corpo: machado de batalha +3 (dano: 1d8+2; dec. ×3); ou à distância: arco curto +1 (dano: 1d6; dec. ×3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +0, Von +0
Habilidades: For 15, Des 10, Con 13, Int 8, Sab 11, Car 8
Perícias: Ouvir +2, Observar +3
Talentos: Ataque Poderoso
Ambiente: Planícies quentes
Organização: Solitário, casal, grupo de caça (2–5 e 1–2 hienas), bando (10–100 mais 50% de não combatentes mais 1 sargento de 3º nível para cada 20 adultos, 1 líder de 4º–6º nível e 5–8 hienas) ou tribo (20–200 mais 1 sargento de 3º nível para cada 20 adultos, 1 ou 2 tenentes de 4º–5º nível, 1 líder de 6º–8º nível e 7–12 hienas; os covis subterrâneos também abrigam 1–3 troll).
Nível de Desafio: 1
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Caótico e Mau
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +1

Este humanóide é um pouco mais alto que um ser humano. Sua pele é acinzentada e coberta de pêlos, e sua cabeça lembra uma hiena, com uma juba vermelho-acinzentada.

Os gnoll são humanóides malignos com cabeça de hiena, que vagam em tribos mal organizadas.

A maioria dos gnoll apresenta uma pelagem amarelo-areia ou castanho-avermelhada.

Eles são carnívoros de hábitos noturnos e preferem caçar as criaturas inteligentes — porque elas gritam mais. Os gnoll tendem a pensar com seus estômagos e qualquer aliança que fizerem (em geral com bugbear, robgoblins, ogros, orcs ou troll) freqüentemente será desfeita quando os gnoll estiverem famintos. Eles não gostam dos gigantes e da maioria dos outros humanóides e desprezam o trabalho manual.

Um gnoll tem cerca de 2,25 m e pesa 150 kg. Eles falam o idioma Gnoll.

Combate

Os gnoll preferem atacar quando têm vantagem numérica, usando táticas de horda e a sua força física para superar e nocautear seus oponentes. Eles demonstram pouca disciplina enquanto lutam, a menos que tenham um líder forte: nesse caso, conseguem manter a formação e lutar como

uma unidade. Embora normalmente não preparem armadilhas, é provável que façam emboscadas e tentem atacar pelos flancos. Graças ao seu escudo, os gnoll sofrem –2 de penalidade nos testes de Esconder-se (sem treinamento) — isso significa que sempre tentarão procurar condições mais favoráveis quando se posicionam para emboscadas (como escuridão, cobertura pesada ou alguma outra forma de camuflagem).

Sociedade dos Gnoll

As tribos de gnoll são governadas pelo membro mais forte do grupo, que usa o medo, a intimidação e a força para se manter no poder. Se um chefe é eliminado, os membros mais fortes da tribo lutam entre si para assumir o cargo; se esses combates se prolongarem demais ou muitos participantes morrerem, a tribo poderá se dividir em diversas matilhas e seguir caminhos separados. Os gnoll veneram as fases da lua, mas a maior parte das tribos não tem clérigos genuínos.

Um bando ou tribo terá o mesmo número de jovens não combatentes e de adultos. Os covis dos gnoll são acampamentos fortificados na superfície ou complexos subterrâneos. Eles mantêm prisioneiros como escravos, e qualquer comunidade terá pelo menos um escravo para cada 10 adultos. Os escravos normalmente serão humanos, orcs ou robgoblins e sofrerão um desgaste enorme devido ao apetite dos gnoll.

O patrono dos gnoll é o lorde demônio Yeenoghu, que parece um gnoll esquelético. Muitos gnoll servem e veneram Yeenoghu em vez de adorar uma divindade.

Gnoll como Personagens

A maioria dos líderes gnoll será composta de rangers. Os clérigos da raça geralmente veneram Erythnul, o deus da matança. Um clérigo gnoll tem acesso a dois entre os seguintes domínios: Caos, Mal, Enganação ou Guerra (arma predileta: maça-estrela).

Caçadores incansáveis, os personagens gnoll freqüentemente começam suas aventuras rastreando uma presa até o mundo dos humanos. Ali, eles assumem o papel de caçadores de recompensas e mercenários.

Os personagens gnoll possuem as seguintes características raciais.

— +4 de Força, +2 de Constituição, –2 de Inteligência, –2 de Carisma.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento base terrestre de um gnoll é 9 m.

— Visão no escuro até 18 m.

— Dado de Vida Racial: Um gnoll começa com dois níveis de humanóide, que lhe fornecem 2d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +1 e bônus base para os testes de resistência de Fort +3, Ref +0 e Von +0.

— Perícias Raciais: Os níveis de humanóide de um gnoll lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 5 × (2 + modificador de Int). Suas perícias de classe são Ouvir e Observar.

— Talentos Raciais: Os níveis de humanóide de um gnoll lhe concedem 1 talento.

— +1 de bônus de armadura natural.

— Idioma Automático: Gnoll. Idiomas Adicionais: Comum, Dracônico, Élfico, Goblin, Orc.

— Classe Favorecida: Ranger.

— Ajuste de Nível: +1.

GNOMO

Este humanóide tem a metade da altura de um ser humano. Sua constituição é compacta, com a pele moreno-escura, cabelos claros e olhos grandes.

Os gnomos são inventores, trapaceiros e exploradores inveterados. Eles possuem um talento natural para a ilusão e a alquimia.

Os gnomos têm entre 90 cm e 1,10 m de altura e pesam entre 20 e 25 kg. Suas peles variam do moreno escuro aos tons de madeira, seus cabelos são claros e seus olhos podem ter qualquer tom de azul. Os gnomos preferem manter as barbas curtas e bem aparadas. Eles geralmente vestem couro ou tons de terra, mas costumam decorar suas vestimentas com bordados intrincados e pequenas jóias. Os gnomos alcançam a idade adulta em torno dos 40 anos e vivem até os 350 anos; entretanto, alguns indivíduos podem alcançar 500 anos.

Os gnomos são curiosos e incisivos. Eles adoram aprender por experiência própria e muitas vezes são precipitados. Sua curiosidade os transformou em engenheiros capazes, pois sempre estão experimentando novas formas de construir as coisas. Em certas ocasiões, um gnomo pregará uma peça somente para observar as reações das pessoas envolvidas.

	Combatente Gnomo de 1° Nível Humanóide (Pequeno — Gnomo)	Combatente Svirfneblin de 1° Nível Humanóide (Pequeno — Gnomo)
Dados de Vida:	1d8+2 (6 PV)	1d8+4 (8 PV)
Iniciativa:	+0	+1
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)	4,5 m usando uma loriga segmentada (3 quadrados); deslocamento base 6 m
Classe de Armadura:	16 (+1 tamanho, +4 camisão de cota de malha, +1 escudo leve), toque 11, surpresa 16	23 (+1 tamanho, +1 Des, +4 esquiva, +6 loriga segmentada, +1 broquel), toque 16, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar:	+1/–3	+1/–3
Ataque:	Corpo a corpo: espada longa +2 (dano: 1d6; dec. 19–20/x2); ou à distância: besta leve +3 (dano: 1d6; dec. 19–20/x2)	Corpo a corpo: picareta pesada +2 (dano: 1d4+4; dec. x4); ou à distância: besta leve +3 (dano: 1d6; dec. 19–20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: espada longa +2 (dano: 1d6; dec. 19–20/x2); ou à distância: besta leve +3 (dano: 1d6; dec. 19–20/x2)	Corpo a corpo: picareta pesada +2 (dano: 1d4+4; dec. x4); ou à distância: besta leve +3 (dano: 1d6; dec. 19–20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	—	Habilidades similares a magia
Qualidades Especiais:	Características de gnomo	Características de gnomo, características de svirfneblin, Resistência à Magia 12
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +0, Von –1	Fort +5, Ref +3, Von +2
Habilidades:	For 11, Des 11, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 8	For 11, Des 13, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 4
Perícias:	Esconder-se +3, Ouvir +1, Observar +1	Esconder-se +2, Ouvir +2, Observar +2
Talentos:	Foco em Arma (besta leve)	Vitalidade
Ambiente:	Colinas temperadas (gnomos das florestas: Florestas temperadas)	Subterrâneo
Organização:	Companhia (2–4), esquadrão (11–20 mais 1 líder de 3°–6° nível e 2 tenentes de 3° nível) ou bando (30–50 mais 1 sargento de 3° nível para cada 20 adultos, 5 tenentes de 5° nível, 3 capitães de 7° nível e 2–5 texugos atrozes)	Companhia (2–4), esquadrão (11–20 mais 1 líder de 3°–6° nível e 2 tenentes de 3° nível) ou bando (30–50 mais 1 sargento de 3° nível para cada 20 adultos, 5 tenentes de 5° nível, 3 capitães de 7° nível e 2–5 elementais da terra Médios)
Nível de Desafio:	1/2	1
Tesouro:	Padrão	Padrão
Tendência:	Geralmente Neutro e Bom	Geralmente Neutro
Progressão:	Conforme a classe de personagem	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+0	+3

Os gnomos têm seu próprio idioma, o Gnomo. A maioria dos viajantes da raça (os comerciantes, os inventores ou os aventureiros) conhece o idioma Comum; os combatentes dos seus povoados normalmente aprendem a língua dos Goblin.

Grande parte dos gnomos encontrada além dos territórios da raça pertence à classe combatente; as informações do bloco de estatísticas referem-se a um combatente de 1º nível.

Combate

Os gnomos preferem utilizar embustes e truques ao confronto direto. Eles tentarão atordoar ou envergonhar seus inimigos em vez de matá-los (exceto os goblinóides e os kobold). Os gnomos utilizam amplamente as magias de ilusão, emboscadas e armadilhas cuidadosamente preparadas sempre que possível.

Características de Gnomo (Ext): Os gnomos possuem as seguintes características raciais.

— +2 de Constituição, –2 de Força.

— Tamanho Pequeno. +1 de bônus na CA, +1 de bônus nas jogadas de ataque, +4 de bônus nos testes de Esconder-se, –4 de penalidade nos testes de Agarrar, 3/4 do limite para erguer e carregar peso dos personagens Médios.

— O deslocamento base terrestre de um gnomo é 6 m.

— Visão na penumbra.

— Familiaridade com Armas: Os gnomos consideram o martelo gnomo com gancho (consulte o Capítulo 7 do *Livro do Jogador*) como arma comum, em vez de arma exótica.

— +2 de bônus racial nos testes de resistência contra Ilusões.

— Acrescente +1 à CD de todos os testes de resistência contra magias de Ilusão conjuradas por outros gnomos. Este ajuste se acumula com efeitos similares, como o talento Foco em Magia.

— +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra kobold e goblinóides (incluindo goblins, robgoblins e bugbear).

— +4 de bônus de esquiva na CA contra criaturas do tipo Gigante (como ogros, troll e gigantes das colinas).

— +2 de bônus racial nos testes de Ouvir.

— +2 de bônus racial nos testes de Ofícios (Alquimia).

— Idiomas Automáticos: Comum, Gnomo. Idiomas Adicionais: Dracônico, Anão, Élfico, Gigante, Goblin, Orc.

— Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *falar com animais* (apenas mamíferos escavadores, duração 1 minuto). Um gnomo com Carisma 10 ou superior também possui as seguintes habilidades similares a magia: 1/dia — *globos de luz, som fantasma, prestidigitação*. Nível de Conjurador: 1º; CD para o teste de resistência 10 + nível da magia + modificador de Carisma.

— Classe Favorecida: Bardo.

O combatente gnomo apresentado acima possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Gnomo das Rochas

Sociedade dos Gnomos

Os gnomos têm boas relações com os anões, que compartilham seu amor pelas coisas preciosas, sua curiosidade sobre os mecanismos e seu ódio por goblins e gigantes. Eles apreciam a companhia dos halflings, especialmente os despreocupados o suficiente para suportar suas brincadeiras e zombarias. A maioria dos gnomos nutre alguma desconfiança contra as raças mais altas — humanos, elfos, meio-elfos e meio-orcs — mas raramente serão hostis ou maliciosos.

Os gnomos constroem seus lares nos bosques das colinas. Eles vivem no subterrâneo, mas gostam mais do ar puro que os anões, e apreciam o mundo natural e vívido da superfície sempre que possível. Seus lares são bem escondidos, seja por construções inteligentes ou ilusões. Os visitantes bem-vindos são conduzidos para as tocas aquecidas e bem iluminadas. Qualquer outro visitante nem sequer as encontrará.

A divindade principal dos gnomos é Garl Glittergold, O Protetor Vigilante. Seus clérigos ensinam que os gnomos devem amar e ajudar suas comunidades. As brincadeiras, por exemplo, são vistas como formas de alegrar o espírito e manter a humildade da raça, não como uma maneira dos brincalhões triunfarem sobre suas vítimas.

Sub-Raças

A informação fornecida anteriormente diz respeito aos gnomos das rochas, a variedade mais comum da raça. Existem duas sub-raças principais, que possuem as diferenças a seguir.

SVIRFNEBLIN

Este humanóide tem a metade da altura de um ser humano. Seu físico é magro e nodoso, sua pele tem a cor das pedras e seus grandes olhos são cinzentos. Ele é completamente calvo.

Também chamados de gnomos das profundezas, os svirfneblin vivem em grandes cidades no Subterrâneo. Eles mantêm a localização destas cidades em segredo para se protegerem dos seus inimigos mortais: os drow, os kuo-toa e os devoradores de mentes.

A coloração da pele dos svirfneblin lembra as rochas e varia entre marrom e o marrom acinzentado. Apenas os indivíduos do sexo masculino são calvos; as mulheres têm o cabelo cinza e encaracolado. Um svirfneblin vive em torno de 250 anos. Eles falam os idiomas Gnomo, Comum e Subterrâneo.

Características de Svirfneblin (Ext): Estas características complementam as dos gnomos das rochas, exceto quando especificado o contrário.

— –2 de Força, +2 de Destreza, +2 Sabedoria, –4 de Carisma. Estes ajustes substituem os ajustes dos valores de habilidade dos gnomos das rochas.

— Ligação com pedras: Esta habilidade concede +2 de bônus racial aos gnomos das profundezas em testes de Procurar para identificar trabalhos incomuns de alvenaria. Um gnomo das profundezas que passar a 3 metros de um trabalho incomum de alvenaria pode realizar um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente; ele também é capaz de utilizar essa perícia para localizar armadilhas construídas com pedras como um ladino. Os svirfneblin conseguem intuir a profundidade subterrânea com a mesma naturalidade que um ser humano é capaz de distinguir acima e abaixo.

— Visão no escuro até 36 m e visão na penumbra.

— Resistência à Magia igual a 11 + níveis de classe.

— +2 de bônus racial em todos os testes de resistência (já incluído nas estatísticas do personagem acima). Esta característica substitui o bônus racial nos testes de resistência contra Ilusões dos gnomos das rochas.

— Acrescente +1 à CD de todos os testes de resistência contra magias de Ilusão conjuradas por outros svirfneblin. Este ajuste se acumula com efeitos similares, como o talento Foco em Magia.

— +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra kobolds e goblinóides.

— +4 de bônus de esquiva na CA contra todas as criaturas (já incluído nas estatísticas do personagem acima). Esta característica substitui o bônus de esquiva contra gigantes dos gnomos das rochas.

— Idiomas Automáticos: Subterrâneo, Gnomo, Comum. Idiomas Adicionais: Anão, Élfico, Gigante, Goblin, Orc, Terran. Esta característica substitui os idiomas automáticos e adicionais dos gnomos das rochas.

— Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *cegueira/surdez* (CD 13), *nublar*, *disfarçar-se*. Nível de Conjurador equivalente aos níveis de classe do svirfneblin; as CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma e incluem +4 de modificador racial. Esta característica substitui as habilidades similares a magia dos gnomos das rochas.

— Dificultar Detecção (Sob): Um svirfneblin está sempre sob o efeito da magia homônima (Nível de Conjurador equivalente aos níveis de classe).

— +2 de bônus racial nos testes de Ofícios (Alquimia) e Ouvir.

— +2 de bônus racial nos testes de Esconder-se, que aumenta para +4 no subterrâneo.

— Classe Favorecida: Ladino.

— Ajuste de Nível: +3.

O combatente svirfneblin apresentado acima possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Nível de Desafio: Os svirfneblin com níveis em classes de PdM possuem um ND equivalente ao seu nível de personagem. Os svirfneblin com níveis em classes de PJ têm um ND equivalente ao seu nível de personagem +1.

GNOMOS DA FLORESTA

Este humanóide excepcionalmente baixo tem a pele verde-musgo, cabelos escuros e olhos castanhos.

Tímidos e dissimulados, os gnomos da floresta evitam o contato com as demais raças, exceto quando emergências terríveis ameaçam seus amados lares. Dentre todos os gnomos, eles são os mais baixos, e atingem entre 60 e 75 cm de altura. Sua pele é cinza esverdeada ou da cor das cascas de árvores, e seus olhos são azuis, castanhos ou verdes. Essa raça é muito longeva e sua expectativa de vida atinge os 500 anos.

Características de Gnomo da Floresta (Ext): Estas características complementam as dos gnomos das rochas, exceto quando especificado o contrário.

— *Passos Sem Pegadas* (Sob): Um gnomo das florestas possui a habilidade inata de usar *passos sem pegadas* (pessoal, como ação livre) como a magia homônima conjurada por um druida de nível equivalente aos DV do gnomo.

— +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra kobolds, goblinóides, orcs e humanóides répteis.

— Idiomas Automáticos: Gnomo, Élfico, Silvestre e uma língua simples que lhes permite comunicar-se com os animais da floresta num nível muito básico (substituindo a habilidade *falar com animais* dos gnomos das rochas). Idiomas Adicionais: Comum, Dracônico, Anão, Gigante, Goblin, Orc. Esta característica substitui os idiomas automáticos e adicionais dos gnomos das rochas.

— +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se, que aumenta para +8 em áreas arborizadas.

GOBLIN

Humanóide Pequeno (Goblinóide)
Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+1 tamanho, +1 Des, +2 corselete de couro, escudo leve), toque 12, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +1/–3
Ataque: Corpo a corpo: maça-estrela +2 (dano: 1d6) ou à distância: azagaia +3 (dano: 1d4)
Ataque Total: Corpo a corpo: maça-estrela +2 (dano: 1d6) ou à distância: azagaia +3 (dano: 1d4)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +1, Von –1
Habilidades: For 11, Des 13, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 6
Perícias: Cavalgar +4, Esconder-se +5, Furtividade +5, Observar +2, Ouvir +2
Talentos: Prontidão
Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Gangue (4–9), bando (10–100, mais 100% de não combatentes, mais 1 sargento de 3º nível para cada 20 adultos, mais 1 líder de 4º–6º nível), grupo de guerra (10–24, montados em worg) ou tribo (40–400, mais 1 sargento de 3º nível para cada 20 adultos, 1 ou 2 tenentes de 4º ou 5º nível, mais 1 líder de 6º a 8º nível, mais 10–24 worg e 2–4 lobos atrozes)
Nível de Desafio: 1/3
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro e Mau
Progressão: Conforme a classe do personagem
Ajuste de Nível: +0

Esse pequeno humanóide tem um rosto achatado, um nariz largo, orelhas pontiagudas, a boca grande e pequenos dentes afiados. Ele anda ereto, mas seus braços quase alcançam seus joelhos.

Os goblins são pequenos humanóides, considerados pela maioria como pouco mais que um incômodo. Contudo, se forem subestimados, seu grande número, rápida reprodução e disposição maléfica, lhes permitirão invadir e saquear as áreas civilizadas.

Um goblin mede entre 90 cm e 1,05 m e pesa entre 20 e 22,5 quilos. Seus olhos são sombrios e vidrados, sua coloração varia do vermelho ao amarelo. A coloração de sua pele varia desde o amarelo até o vermelho intenso, incluindo todas as variações do laranja; normalmente, os membros de uma única tribo apresentam quase a mesma coloração. Eles usam vestimentas de couro escuro, tendendo ao marrom, de cor similar a terra.

Os goblins falam o idioma Goblin; qualquer indivíduo com Inteligência 12 ou superior também conhecerá o idioma Comum.

A maioria dos goblins encontrada além dos territórios da raça pertence à classe combatente; as informações do bloco de estatísticas se referem a um combatente de 1º nível.

Combate

Como são ameaçados por criaturas grandes e fortes, os goblins aprenderam a explorar suas poucas vantagens: grande quantidade e ingenuidade maliciosa. O conceito de "lutar limpo" não significa nada em sua sociedade. Eles preferem emboscadas, desafios difíceis de superar, truques sujos e qualquer vantagem que possam conseguir.

Os goblins são péssimos estrategistas e covardes por natureza, geralmente fugindo quando a batalha se volta contra eles. No entanto, com a supervisão adequada, eles podem implementar e realizar planos complexos e, em certas circunstâncias, sua quantidade pode ser uma vantagem mortífera.

Perícias: Os goblins recebem +4 de bônus racial nos testes de Furtividade e Cavalgar. Os goblins cavaleiros (montados em worg) geralmente escolhem o talento Combate Montado no lugar de Prontidão,

Goblin

reduzindo os modificadores de seus testes de Observar e Ouvir de +3 para +1.

Nível de Desafio: Os goblins com níveis em classes de PdM possuem um ND equivalente ao seu nível de personagem –2.

Sociedade dos Goblins

Os goblins são tribais. Seus líderes são geralmente os maiores, mais fortes e os mais espertos do grupo. Eles praticamente não desenvolveram um conceito de privacidade, vivendo e dormindo em grandes áreas coletivas; somente os líderes vivem em separado. Os goblins sobrevivem saqueando e roubando (de preferência daqueles que não podem se defender), invadindo lares, vilas e mesmo cidades durante a noite para pegarem o que puderem. Eles não se importam de emboscar os viajantes nas estradas ou florestas e retirar todas as suas posses, incluindo as roupas e pertences pessoais. Os goblins algumas vezes capturam escravos para realizar o trabalho duro da tribo, nas casas ou nos campos de plantação.

Essas criaturas vivem em qualquer local disponível, desde cavernas úmidas até ruínas lúgubres; seus lares sempre cheiram mal e estão imundos devido à absoluta falta de saneamento. Os goblins quase sempre criam acampamentos em lugares próximos das áreas civilizadas, para facilitar o saque de comida, rebanhos, ferramentas, armas e suprimentos. Uma vez que a tribo tenha exaurido os suprimentos da região, simplesmente empacotam tudo e se mudam para outro lugar conveniente. Em certas ocasiões, os robgoblins e os bugbear acompanham as tribos goblins, em geral como líderes. Diversas tribos forjam alianças com os worg, que os carregam durante o combate.

Um bando ou tribo tem a mesma quantidade de jovens não combatentes e adultos.

A divindade principal dos goblins é Maglubiyet, que encoraja seus seguidores a expandir sua quantidade de forma a superar seus oponentes.

Goblins como Personagens

Os líderes goblins tendem a ser ladinos ou guerreiros/ladinos. Os clérigos goblins veneram Maglubiyet e têm acesso a dois entre os seguintes domínios: Caos, Mal e Enganação. Entretanto, muitos conjuradores goblins são adeptos. Os adeptos goblins favorecem as magias que enganam ou confundem seus inimigos.

Os personagens goblins têm as seguintes características raciais:

— –2 Força, +2 Destreza, –2 Carisma.

— Tamanho Pequeno. +1 de bônus na CA, +1 de bônus nas jogadas de ataque, +4 de bônus nos testes de Esconder-se, –4 de penalidade nos testes de Agarrar, 3/4 do limite para erguer e carregar peso dos personagens Médios.

— O deslocamento base terrestre de um goblin é 6 metros.

— Visão no Escuro até 18 m.

— +4 de bônus racial nos testes de Furtividade e Cavalgar.

— Idiomas Automáticos: Comum, Goblin. Idiomas Adicionais: Dracônico, Élfico, Gigante, Gnoll e Orc.

— Classe Favorecida: Ladino.

O goblin combatente apresentado acima possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

GOLEM

Os golens são autômatos muito poderosos criados magicamente. A construção de um envolve o emprego de magias formidáveis e forças elementais.

A força que anima um golem é um espírito proveniente do Plano Elemental da Terra. O processo de criação do golem vincula o espírito (contra sua vontade) ao corpo artificial e o obriga a obedecer os desígnios de seu criador.

Combate

Os golens são implacáveis durante o combate e espetacularmente fortes. Como autômatos, não podem executar qualquer tarefa sem ordens expressas do seu criador. Eles seguirão as instruções explicitamente e serão incapazes de criar qualquer tática ou estratégia. Eles são insensíveis no combate e não podem ser provocados.

O criador do golem será capaz de comandá-lo se estiver num raio de 20 m e apenas se o constructo puder vê-lo e ouvi-lo. Se não houver comando ativo, o golem seguirá a última instrução da melhor forma permitida por suas habilidades; entretanto, caso seja atacado, contra-atacará de imediato. O criador pode fornecer uma ordem simples ao golem para reger suas ações durante sua ausência, como "permaneça nesta área e ataque todas as criaturas que a invadirem" (ou somente um tipo específico de criatura), "toque o gongo e ataque", e outros comandos simples. O criador pode ordenar que o golem obedeça aos comandos de outra pessoa (que seria capaz de atribuir o controle do golem para outros e assim por diante), mas ele sempre conseguirá reassumir o controle de sua criação, obrigando o golem a obedecer somente ele.

Como os golens não respiram e são imunes a diversas formas de energia, podem enfrentar seus adversários em praticamente qualquer ambiente, desde o fundo do mar até os gélidos picos das montanhas.

Imunidade à Magia (Ext): Os golens resistem totalmente a maioria das magias e efeitos sobrenaturais, exceto quando especificado o contrário.

Construção

O custo de criação indicado para cada golem inclui o corpo físico, todos os materiais necessários e os componentes mágicos consumidos ou que se tornam parte permanente do golem. Em essência, sua criação é similar à criação de qualquer outro item mágico (veja o *Livro do Mestre*). No entanto, o corpo do golem inclui materiais e componentes caros, que podem exigir alguma preparação adicional. O criador pode construir o corpo ou contratar alguém para fazê-lo. O construtor precisará da perícia adequada, que varia conforme o golem.

Quando completar a criação do golem, a XP necessária será gasta pelo criador e ele deverá conjurar as magias apropriadas no final do dia; ele precisa conjurar as magias pessoalmente, mas elas podem advir de outras fontes, como pergaminhos.

As características do golem que dependem da sua natureza como item mágico (nível de conjurador, talentos e magias necessárias, preço de mercado, custo de criação) são indicados em resumo no final da descrição de cada criatura, no mesmo formato usado no Capítulo 7 do *Livro do Mestre*.

Observação: O preço de mercado de um golem avançado (um golem com mais Dados de Vida que o normal) é elevado em 5.000 PO para cada Dado de Vida adicional e mais 50.000 PO para um aumento de tamanho. O custo de XP para a criação de um golem avançado equivale a 1/25 do seu preço de mercado, menos o custo dos materiais especiais necessários.

GOLEM DE BARRO

Constructo (Grande)
Dados de Vida: 11d10+30 (90 PV)
Iniciativa: –1
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 22 (–1 tamanho, –1 Des, +14 natural), toque 18, surpresa 22
Ataque Base/Agarrar: +8/+19
Ataque: Corpo a corpo: pancada +14 (dano: 2d10+7 mais ferimento amaldiçoado)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +14 (dano: 2d10+7 mais ferimento amaldiçoado)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Fúria, ferimento amaldiçoado
Qualidades Especiais: Características de constructo, Redução de Dano 10/adamante e concussão, visão no escuro 18 m, velocidade, imunidade à magia, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +2, Von +3
Habilidades: For 25, Des 9, Con —, Int —, Sab 11, Car 1
Perícias: —
Talentos: —
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou gangue (2–4)
Nível de Desafio: 10
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 12–18 DV (Grande); 19–33 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Esse autômato é feito de barro mole. Ele é cerca de 45 cm mais alto que um ser humano e as feições totalmente distorcidas de um humanóide. Seu tórax é excessivamente largo; seus braços são ligados a grossos nódulos de músculos no ombro e se estendem até os joelhos, terminando em dedos curtos e grossos. Ele não tem pescoço e a cabeça é grande e larga, com feições achatadas. Suas pernas são curtas e curvadas e têm pés chatos e grandes. Ele cheira a lama fresca.

Este golem tem um corpo humanóide feito de barro.

Um golem de barro não usa roupas, exceto por pedaços de couro ou metal sobre seu quadril.

O golem não consegue falar ou emitir qualquer ruído com a boca. Ele se move de forma lenta e desajeitada e pesa aproximadamente 300 kg.

Combate

Os golens de barro são muito eficazes em combate, graças às suas imunidades e sua habilidade velocidade.

Fúria (Ext): Quando um golem de barro entra em combate, há uma chance cumulativa de 1% por rodada de seu espírito elemental se libertar e entrar em fúria. O golem descontrolado entrará em frenesi e atacará a criatura viva mais próxima ou esmagará qualquer objeto menor que ele caso não haja nenhuma criatura ao seu alcance, e então se deslocará para propagar mais destruição. Depois que sucumbir à fúria, nenhum método conhecido é capaz de controlá-lo novamente.

Ferimento (Ext): O dano causado por um golem de barro não é recuperado naturalmente e resiste às magias de cura. Os pontos de vida podem recuperados com as magias *curar ferimentos* ou *cura completa*, mas o personagem que conjurar a magia sobre a criatura ferida deve obter sucesso em um teste de conjurador (CD 26) ou a magia não surtirá nenhum efeito.

Imunidade à Magia (Ext): Os golens de barro são imunes a todas as magias e habilidades similares sujeitas a Resistência à Magia. Além disso, certas magias e efeitos funcionam de modo diferente contra a criatura, conforme descrito a seguir.

Uma magia *mover terra* arremessa o golem a 36 metros de distância e causa 3d12 pontos de dano.

A magia *desintegrar* deixa a criatura lenta (como a magia *lentidão*) durante 1d6 rodadas e causa 1d12 pontos de dano.

A magia *terremoto*, conjurada diretamente sobre o golem, anulará seu deslocamento na próxima rodada e causará 5d10 de dano. O golem não pode realizar nenhum teste de resistência contra esses efeitos.

Qualquer ataque mágico que cause dano por ácido recupera 1 ponto de vida para o golem a cada 3 pontos de dano infligidos. Se essa quantidade de cura exceder o número máximo de pontos de vida do golem, ele adquire o excesso como pontos de vida temporários. Por exemplo, um golem de barro atingido por um sopro de dragão negro recuperaria 7 pontos de vida caso o ataque infligisse 22 pontos de dano. Um golem de barro não pode realizar testes de resistência contra ataques mágicos que causem dano por ácido.

Velocidade (Sob): Logo após a primeira rodada de combate, o golem de barro poderá conjurar a magia velocidade sobre si, uma vez por dia, como uma ação livre. O efeito permanece ativo durante três rodadas e, em todos os demais aspectos, será idêntico à magia homônima.

Construção

O corpo de um golem de barro precisa ser esculpido a partir de um único bloco de argila com pelo menos 500 kg, tratado com óleos e materiais raros pulverizados, que custam 1.500 PO. A montagem do corpo requer um sucesso num teste de Ofícios (escultura ou alvenaria), CD 15.

Nível de Conjurador: 11°; Fabricar Constructo, *animar objeto*, *comunhão*, *ressurreição*, o conjurador deve pertencer ao 11° nível ou superior; Preço de mercado: 40.000 PO. Custo 21.500 PO + 1.540 XP.

GOLEM DE CARNE

Constructo (Grande)
Dados de Vida: 9d10+30 (79 PV)
Iniciativa: –1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 18 (–1 tamanho, –1 Des, +10 natural), toque 8, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +6/+15
Ataque: Corpo a corpo: pancada +10 (dano: 2d8+5)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +10 (dano: 2d8+5)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Fúria
Qualidades Especiais: Características de constructo, Redução de Dano 5/adamante, visão no escuro 18 m, imunidade à magia, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +2, Von +3
Habilidades: For 21, Des 9, Con —, Int —, Sab 11, Car 1
Perícias: —
Talentos: —
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou gangue (2–4)
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 10–18 DV (Grande); 19–27 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Esse autômato parece construída de um horrendo amontoado de partes humanas apodrecidas, costuradas e reunidas em uma forma maior que um homem comum. Ela cheira a terra escavada e carniça.

O golem de carne é um carniçal feito com partes de corpos humanos, costurados numa única forma.

Nenhum animal seguirá seu rastro voluntariamente. O golem vestirá o que seu criador desejar, mas em geral tem apenas calças rasgadas e não carrega nenhum pertence, nem armas. Ele tem 2,5 m de altura e pesa quase 250 kg.

O golem não pode falar, mas é capaz de emitir grunhidos roucos. Ele caminha e se move de forma rude e desarticulada, como se não tivesse controle total sobre o corpo.

Combate

Os golens de carne freqüentemente duram pouco em combate, graças a sua CA baixa, mas podem esmagar facilmente quaisquer inimigos que não tenham armamento de adamante. No entanto, um golem de carne

apoiado por um aliado capaz de conjurar ataques elétricos será um oponente terrível.

Fúria (Ext): Quando um golem de carne entra em combate, há uma chance cumulativa de 1% por rodada de seu espírito elemental se libertar e entrar em fúria. O golem descontrolado entrará em frenesi e atacará a criatura viva mais próxima ou esmagará qualquer objeto menor que ele caso não haja nenhuma criatura ao seu alcance, e então se deslocará para propagar mais destruição. O criador do golem, se estiver num raio de 20 m, pode tentar recuperar o controle sobre a criatura falando com persuasão e firmeza, e obtendo sucesso em um teste de Carisma (CD 19). O golem precisa descansar durante 1 minuto para a chance cumulativa de fúria retornar a 0%.

Imunidade à Magia (Ext): Os golens de carne são imunes a todas as magias e habilidades similares sujeitas a Resistência à Magia. Além disso, certas magias e efeitos funcionam de modo diferente contra a criatura, conforme descrito a seguir.

Um ataque mágico que cause dano por frio ou fogo deixa um golem de carne lento (como a magia *lentidão*) durante 2d6 rodadas, sem direito a testes de resistência.

Um ataque mágico que cause dano por eletricidade anulará a *lentidão* e recupera 1 ponto de vida para o golem a cada 3 pontos de dano infligidos. Se essa quantidade de cura exceder o número máximo de pontos de vida do golem, ele adquire o excesso como pontos de vida temporários. Por exemplo, um golem de carne atingido por um *relâmpago* recuperaria 3 pontos de vida caso o ataque infligisse 11 pontos de dano. Um golem de carne não pode realizar testes de resistência contra ataques mágicos que causem dano por eletricidade.

Construção

As partes de um golem de carne devem ser provenientes de cadáveres humanos que não tenham apodrecido totalmente. A montagem requer pelo menos seis corpos diferentes, um para cada membro, um para o torso (com a cabeça) e outro para o cérebro. Em alguns casos, podem ser necessários mais corpos. São necessárias amarras e ungüentos especiais que custam 500 PO. Observe que a criação de um golem de carne exige a conjuração de uma magia com descritor [Mal].

A montagem do corpo requer um sucesso num teste de Ofícios (curtidor) ou um teste de Cura (CD 13 para ambos).

Nível do Conjurador: 8°; Fabricar Constructo, *criar mortos-vivos menores, força do touro, tarefa/missão, desejo restrito*, o conjurador deve pertencer ao 8° nível ou superior; Preço de mercado: 20.000 PO. Custo 10.500 PO + 780 XP.

GOLEM DE FERRO

Constructo (Grande)
Dados de Vida: 18d10+30 (129 PV)
Iniciativa: –1
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 30 (–1 tamanho, –1 Des, +22 natural), toque 8, surpresa 30
Ataque Base/Agarrar: +12/+28
Ataque: Corpo a corpo: pancada +23 (dano: 2d10+11)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +23 (dano: 2d10+11)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Sopro
Qualidades Especiais: Características de constructo, Redução de Dano 15/adamante, visão no escuro 18 m, imunidade à magia, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +5, Von +6
Habilidades: For 33, Des 9, Con —, Int —, Sab 11, Car 1
Perícias: —
Talentos: —
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou gangue (2–4)
Nível de Desafio: 13
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 19–24 DV (Grande); 25–54 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Essa máquina metálica tem o dobro da altura de um ser humano e se parece com um gigante de armadura.

Esse golem tem um corpo humanóide feito de metal.

Um golem de ferro pode ser construído com qualquer aspecto, assim como um golem de pedra (veja abaixo), embora quase sempre apresente partes de armaduras de algum tipo. Suas feições são mais amenas em comparação aos golens de pedra. Eles muitas vezes empunham uma espada curta (proporcional ao seu tamanho) numa das mãos.

Um golem de ferro tem 3,6 m de altura e pesa quase 2,5 toneladas.

Esses golens não podem falar ou emitir qualquer ruído com a boca, nem exalam qualquer cheiro distinto. Ele se move com passos pesados, mas determinados. Cada passo estremece o chão, a menos que ele esteja sobre um terreno firme, com um alicerce sólido.

Combate

Os golens de ferro são combatentes poderosos. Eles atacam com força incrível e precisão mortífera. Seus corpos são quase invulneráveis, mas podem ser reduzidos a pilhas de lixo por um monstro da ferrugem.

Sopro (Sob): Uma nuvem de gás venenoso que preenche um cubo de 3 m e permanece ativa durante 1 rodada completa, disparada como ação livre a cada 1d4+1 rodadas; dano inicial: 1d4 pontos de dano temporário de Constituição; dano secundário: 3d4 pontos de dano temporário de Constituição, Fortitude anula (CD 19). A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Imunidade à Magia (Ext): Os golens de ferro são imunes a todas as magias e habilidades similares sujeitas à Resistência à Magia. Além disso, certas magias e efeitos funcionam de modo diferente contra a criatura, conforme descrito a seguir.

Um ataque mágico que cause dano de eletricidade deixa um golem de ferro lento (como a magia *lentidão*) durante 3 rodadas, sem direito a testes de resistência.

Um ataque mágico que cause dano de fogo anulará a *lentidão* e recupera 1 ponto de vida para o golem a cada 3 pontos de dano infligidos. Se essa quantidade de cura exceder o número máximo de pontos de vida do golem, ele adquire o excesso como pontos de vida temporários. Por exemplo, um golem de ferro atingido por uma *bola de fogo* recuperaria 6 pontos de vida caso o ataque infligisse 18 pontos de dano. Um golem de ferro não pode realizar testes de resistência contra ataques mágicos que causem dano por fogo.

Um golem de ferro é afetado normalmente por ataques de ferrugem, como os ataques de um monstro da ferrugem ou a magia *toque enferrujante*.

Construção

O corpo de um golem de ferro é esculpido em 2,5 toneladas de ferro puro, fundido com tinturas e misturas que custam pelo menos 10.000 PO. A montagem do corpo requer um teste de Ofícios (armeiro ou forjar armaduras), CD 20.

Nível do Conjurador: 16°; Fabricar Constructo, *névoa mortal, tarefa/missão, desejo restrito* e *metamorfosear objetos*, o conjurador deve pertencer ao 16° nível ou superior; Preço de mercado: 150.000 PO. Custo 80.000 PO + 5.600 XP.

GOLEM DE PEDRA

Esse autômato foi esculpido em rochas. Ele tem quase três metros de altura e parece uma estátua de um soldado rudemente esculpida.

Esse golem tem um corpo humanóide feito de pedra.

Um golem de pedra tem 3 m de altura e pesa cerca de 1 tonelada. Em geral, seu corpo tem um estilo que agrada ao seu criador. Por exemplo, ele poderia ter uma armadura entalhada no tórax, com um símbolo particular esculpido sobre o peito, ou desenhos elaborados nos braços.

Combate

Os golens de pedras são oponentes formidáveis, pois são fisicamente poderosos e difíceis de ferir.

Lentidão (Sob): O golem de pedra é capaz de conjurar um efeito similar à magia *lentidão* uma vez a cada 2 rodadas, como uma ação livre. O efei-

	Golem de Pedra Constructo (Grande)	Golem de Pedra Maior Constructo (Enorme)
Dados de Vida:	14d10+30 (107 PV)	42d10+40 (271 PV)
Iniciativa:	–1	–2
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)	6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura:	26 (–1 tamanho, –1 Des, +18 natural), toque 8, surpresa 26	27 (–2 tamanho, –2 Des, +21 natural), toque 8, surpresa 27
Ataque Base/Agarrar:	+10/+23	+31/+52
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +18 (dano: 2d10+9)	Corpo a corpo: pancada +42 (dano: 4d8+13)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancadas +18 (dano: 2d10+9)	Corpo a corpo: 2 pancadas +42 (dano: 4d8+13)
Espaço/Alcance:	3 m (4 quadrados)/3 m	4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Lentidão	Lentidão
Qualidades Especiais:	Características de constructo, Redução de Dano 10/adamante, visão no escuro 18 m, imunidade à magia, visão na penumbra	Características de constructo, Redução de Dano 10/adamante, visão no escuro 18 m, imunidade à magia, visão na penumbra
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +3, Von +4	Fort +14, Ref +12, Von +14
Habilidades:	For 29, Des 9, Con —, Int —, Sab 11, Car 1	For 37, Des 7, Con —, Int —, Sab 11, Car 1
Perícias:	—	—
Talentos:	—	—
Ambiente:	Qualquer	Qualquer
Organização:	Solitário ou gangue (2–4)	Solitário ou gangue (2–4)
Nível de Desafio:	11	16
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	15–21 DV (Grande); 22–42 DV (Enorme)	—
Ajuste de Nível:	—	—

to tem alcance de 3 m e duração de 7 rodadas e os alvos devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 17) para anular o efeito. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Imunidade à Magia (Ext): Os golens de pedra são imunes a todas as magias e habilidades similares sujeitas à Resistência à Magia. Além disso, certas magias e efeitos funcionam de modo diferente contra a criatura, conforme descrito a seguir.

A magia *pedra em lama* deixa um golem de pedra lento (como a magia *lentidão*) durante 2d6 rodadas, sem direito a teste de resistência, enquanto a magia *lama em pedra* recupera todos os seus pontos de vida perdidos.

A magia *pedra em carne* não altera a estrutura corporal do golem, mas o anulará sua Redução de Dano e imunidade à magia durante uma rodada completa.

Construção

O corpo de um golem de pedra é esculpido em um único bloco de pedra sólida, como granito, com pelo menos 1.500 kg. A pedra deve ter uma qualidade excepcional e custa 5.000 PO. A montagem do corpo requer um sucesso num teste de Ofícios (escultura ou alvenaria), CD 17.

Nível do Conjurador: 14; Fabricar Constructo, *campo antimagia, tarefa/missão, símbolo do atordoamento*, o conjurador deve pertencer ao 14° nível ou superior; Preço de mercado: 90.000 PO. Custo 50.000 PO + 3.400 XP.

GOLEM DE PEDRA MAIOR

Um golem de pedra maior é um granito colossal, o maior e mais temido golem de pedra que é possível fabricar. Esse constructo imensamente poderoso quase sempre é usado como guarda de tumbas reais, arsenais mágicos e lugares similares de poder ancestral.

Um golem de pedra maior tem 5,40 m de altura e pesa cerca de 16 toneladas. Ele se parece com o golem de pedra na maioria dos aspectos, mas a CD para o teste de resistência de Vontade contra sua habilidade *lentidão* será 31.

Nível do Conjurador: 14°; Fabricar Constructo, *campo antimagia, tarefa/missão, símbolo do atordoamento*, o conjurador deve pertencer ao 14° nível ou superior; Preço de mercado: 196.000 PO. Custo 105.000 PO + 7.640 XP.

Gorgon

GORGON

Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida: 8d10+40 (85 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 20 (–1 tamanho, +11 natural), toque 9, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar: +8/+17
Ataque: Corpo a corpo: chifres +12 (dano: 1d8+7)
Ataque Total: Corpo a corpo: chifres +12 (dano: 1d8+7)
Espaço/Alcance: 3,0 m/1,5 m
Ataques Especiais: Sopro, Atropelar 1d8+7
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +11, Ref +6, Von +5
Habilidades: For 21, Des 10, Con 21, Int 2, Sab 12, Car 9
Perícias: Ouvir +9, Observar +8
Talentos: Prontidão, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro
Ambiente: Planícies/Temperado
Organização: Solitário, casal, bando (3–4) ou manada (5–13)
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 9–15 DV (Grande); 16–24 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Escamas escuras de metal recobrem o corpo similar a um touro dessa criatura. Ela tem chifres prateados.

Os gorgon protegem seus territórios ferozmente. Eles são encontrados em áreas rochosas, em especial nos labirintos subterrâneos.

Um gorgon tem cerca de 1,80 m na altura do ombro e 2,40 m de comprimento do focinho até a cauda. Ele pesa 2 toneladas.

Os gorgon são a encarnação da agressividade. Eles atacam os intrusos que estiverem a vista, tentando atropelar, chifrar ou petrificá-los. Não há nenhum meio de acalmar essas criaturas furiosas e elas são impossíveis de domesticar.

Combate

Sempre que possível, um gorgon iniciará o combate usando um ataque de Investida.

Sopro (Sob): Cone de 18 metros a cada 1d4 rodadas (limitado a 5 vezes por dia), petrificação permanente. Teste resistência de Fortitude (CD 17). A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Atropelar (Ext): Teste de resistência de Reflexos (CD 19) para reduzir o dano à metade. A CD do teste de resistência é baseada em Força.

GRICK

Aberração (Média)
Dados de Vida: 2d8 (9 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados); escalar 6 m
Classe de Armadura: 16 (+2 Des, +4 natural), toque 12, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +1/+3
Ataque: Corpo a corpo: tentáculo +3 (dano: 1d4+2)
Ataque Total: Corpo a corpo: 4 tentáculos +3 (dano: 1d4+2), mordida –2 (dano: 1d3+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:
Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/mágica, visão no escuro 18 m, faro
Testes de Resistência: Fort +0, Ref +2, Von +5
Habilidades: For 14, Des 14, Con 11, Int 3, Sab 14, Car 5
Perícias: Escalar +10, Esconder-se +3*, Ouvir +6, Observar +6
Talentos: Prontidão, RastrearB
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário ou ninhada (2–4)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: 1/10 das moedas; 50% dos bens; 50% dos itens
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 3–4 DV (Médio); 5–6 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

O comprimento desse monstro em forma de verme equivale à altura de um ser humano. Ele tem quatro tentáculos do tamanho de braços humanos. Os tentáculos do monstro, localizados em sua cabeça exatamente sobre a mandíbula, são segmentados como o seu corpo.

Os grick são predadores furtivos que vivem nos subterrâneos e infestam as masmorras, cavernas e outros lugares sombrios abaixo da superfície, aguardando pacientemente que suas presas se aproximem.

Um grick adulto atinge quase 2,5 metros de comprimento da ponta dos tentáculos ao final de seu corpo e pesa cerca de 100 kg. Seu corpo tem uma coloração escura e uniforme, mas seu ventre é mais claro.

Os grick vivem em qualquer espaço protegido capaz de acomodar seus corpos, inclusive buracos, covas, parapeitos e fendas. Eles não acumulam tesouros, mas seus covis quase sempre abrigam os pertences que não podiam ser devorados de suas vítimas. Quando a comida é escassa, os grick se arriscam na superfície e caçam nas áreas selvagens, usando táticas similares àquelas que empregam no subterrâneo. Entretanto, estas criaturas não se sentem confortáveis a céu aberto e retornam para o subterrâneo assim que possível.

Combate

Os grick atacam quando estão famintos ou são ameaçados. Eles caçam abrindo buracos perto de áreas com muito movimento e utilizam sua coloração natural para se camuflar nas sombras. Quando sua presa (virtualmente qualquer coisa que se mova) se aproxima do buraco, a criatura ataca com os tentáculos. O corpo emborrachado do grick parece defletir golpes de qualquer tipo. Suas mandíbulas são relativamente pequenas e fracas em comparação a sua massa corporal; portanto, em vez de devorar sua presa de imediato, o grick a arrasta até seu covil para comê-la lentamente.

As armas naturais dos grick são consideradas armas mágicas para ignorar a Redução de Dano.

Diversos grick não lutarão em conjunto: cada um atacará a vítima mais próxima e deixará o combate assim que conseguir arrastar uma presa morta ou inconsciente consigo.

Perícias: Um grick recebe +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode 'escolher 10' nestes testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado.

* Sua coloração lhe concede +8 de bônus racial em testes de Esconder-se em áreas rochosas naturais.

GRIFO

Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida: 7d10+21 (59 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m (quadrados), vôo 24 m (médio)
Classe de Armadura: 17 (–1 tamanho, +2 Des, +6 natural) toque 11, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +7/+15
Ataque: Corpo a corpo: mordida +11, (dano: 2d6+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +11(dano: 2d6+4) e 2 garras +8 (dano: 1d4+2)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Bote, rasgar (dano: 1d6+2)
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +7, Von +5

Habilidades: For 18, Des 15, Con 16, Int 5, Sab 13, Car 8
Perícias: Saltar +8, Ouvir +6, Observar +10
Talentos: Ataques Múltiplos, Foco em Arma (mordida), Vontade de Ferro
Ambiente: Colinas temperadas
Organização: Solitário, casal ou falange (6–10)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 8–10 DV (Grande); 11–21 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

O corpo dessa besta lembra um leão musculoso. Sua cabeça e suas patas dianteiras lembram uma águia e ela ostenta enormes asas douradas.

Grifo

Os grifos são criaturas poderosas e majestosas, com as características dos leões e das águias. Eles caçam qualquer tipo de presa, mas preferem o sabor da carne de cavalos.

Um grifo adulto atinge 2,40 metros de comprimento do bico até a cauda. Nenhum deles tem qualquer tipo de juba. Um par de asas largas e douradas emerge do dorso da criatura e sua envergadura pode atingir mais de 7,5 metros. Um grifo pesa cerca de 250 kg.

Os grifos constroem seus ninhos em lugares altos e emitem um guincho penetrante, similar aos das águias, quando atacam suas presas. Embora sejam agressivos e territoriais, são inteligentes o bastante para evitar inimigos obviamente muito poderosos. No entanto, eles quase sempre atacam cavalos e qualquer um que tentar proteger um cavalo de um grifo faminto acabará se tornando parte do cardápio.

Um grifo não pode falar, mas entende o idioma Comum.

Combate

Os grifos preferem investir contra sua presa, seja mergulhando a partir do ar ou saltando sobre ela.

Bote (Ext): Se um grifo mergulhar ou usar a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada, incluindo seus dois ataques de Rasgar.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +8, dano 1d6+2.

Perícias: Os grifos recebem +4 de bônus racial em testes de Saltar e Observar.

Como Treinar um Grifo

Embora sejam inteligentes, os grifos devem ser treinados antes que possam transportar um cavaleiro em combate. Para ser treinado, o grifo deve ter uma atitude amigável em relação ao amestrador (o que pode ser conseguido obtendo sucesso em um teste de Diplomacia). Treinar um grifo amigável exige seis semanas de trabalho e um teste bem-sucedido de Adestrar Animais (CD 25). Para cavalgar um grifo, é necessário utilizar uma sela exótica. A criatura pode lutar enquanto transporta um cavaleiro, mas este não pode atacar a menos que obtenha sucesso em um teste de Cavalgar.

Os ovos dos grifos valem 3.500 PO cada; os filhotes valem 7.000 PO cada. Um treinador profissional cobra 1.500 PO para cuidar ou treinar um grifo.

Capacidade de Carga: A carga leve para um grifo é 150 kg; a carga média varia entre 151–300 kg; a carga pesada varia entre 301–450 kg.

GRIMLOCK

Humanóide Monstruoso (Médio)
Dados de Vida: 2d8+2 (11 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+1 Des, +4 natural) toque 11, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +2/+4
Ataque: Corpo a corpo: machado de batalha +4 (dano: 1d8+3; dec. x3)
Ataque Total: Corpo a corpo: machado de batalha +4 (dano: 1d8+3; dec. x3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Sentido cego 12 m, imunidades, faro
Testes de Resistência: Fort +1, Ref +4, Von +2
Habilidades: For 15, Des 13, Con 13, Int 10, Sab 8, Car 6
Perícias: Escalar +4, Esconder-se +3 *, Observar +3, Ouvir +5
Talentos: Prontidão, RastrearB
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Gangue (2–4), bando (10–20), tribo (10–60, mais 1 líder de 3º–5º nível para cada 10 adultos) ou culto (10–80, mais 1 líder de 3º–5º nível para cada 10 adultos e 1 devorador de mentes ou medusa)
Nível de Desafio: 1
Tesouro: Padrão das moedas; Padrão dos bens (somente gemas); Padrão dos itens
Tendência: Freqüentemente Neutro e Mau
Progressão: Conforme a classe do personagem
Ajuste de Nível: +2

Grimlock

Esse humanóide musculoso tem a altura de um ser humano. Ele tem a pele grossa, cinzenta e escamosa e órbitas oculares brancas e sem olhos.

Os grimlock são nativos dos lugares mais profundos da terra, mas sobem até a superfície em incursões para saquear e obter escravos. Nessas ocasiões, espreitam nos terrenos montanhosos que lhes permite se esconder com facilidade. Eles apreciam carne fresca e crua — de preferência humana.

Extremamente xenófobos, em geral os grimlock são encontrados na superfície em pequenas patrulhas ou bandos. Nos subterrâneos, formam grandes comunidades lideradas pelo integrante mais forte da raça ou uma criatura mais inteligente, como uma medusa ou um devorador de mentes.

Eles falam seu próprio idioma e Comum.

Combate

Os grimlock são cegos, mas seu olfato e audição aguçados lhes permitem localizar os inimigos mais próximos. Dessa forma, normalmente eles desprezam as armas de ataque à distância e investem contra os adversários brandindo seus machados de batalha feitos de pedra.

Sentido Cego (Ext): Um grimlock pode detectar a posição exata de outras criaturas em um raio de 12 m. Os oponentes que ele não for capaz de realmente enxergar ainda terão camuflagem total contra o grimlock.

No entanto, eles são mais suscetíveis a ataques sonoros ou baseados no olfato e são afetados normalmente por ruídos elevados e magias sônicas (como *som fantasma* ou *silêncio*) e odores muito fortes (como a magia *névoa fétida* ou incensos fortes). Anular o olfato ou a audição de um grimlock transformará essa habilidade em Lutar às Cegas (como o talento). Caso ambos os sentidos sejam anulados, o grimlock ficará efetivamente cego.

Imunidades: Os grimlock são imunes a ataques visuais, efeitos visuais, ilusões e outros ataques relacionados à visão.

Perícias: *A pele cinza e escura dos grimlock os auxilia a se esconder em seu território nativo e concede +10 de bônus racial em testes de Esconder-se nas montanhas ou no subterrâneo.

Grimlock como Personagens

Os grupos independentes de grimlock normalmente são liderados por bárbaros, enquanto as criaturas a serviço de devoradores de mente quase sempre são lideradas por rangers.

Os personagens grimlock possuem as seguintes características raciais:

— +4 de Força, +2 de Destreza, +2 de Constituição, –2 de Sabedoria, –4 de Carisma.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento base terrestre de um grimlock é 9 metros.

— Dados de Vida Racial: Um grimlock começa com dois níveis de humanóide monstruoso, que lhe fornecem 2d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +2 e bônus base para os testes de resistência de Fort +0, Ref +3 e Von +3.

— Perícias Raciais: Os níveis de humanóide monstruoso de um grimlock lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 5 x (2 + modificador de Int, mínimo 1) pontos de perícia. Suas perícias de classe são Escalar, Esconder-se, Ouvir e Observar.

Talentos Racial: Os níveis de humanóide monstruoso de um grimlock lhes concedem 1 talento.

— Conhecimento com Armas: Um grimlock automaticamente recebe o talento Usar Arma Comum (machado de batalha).

— +4 de armadura natural.

— Qualidades Especiais (veja acima): Sentido Cego 12 metros, imunidades, faro.

— Idiomas Automáticos: Comum e Grimlock. Idiomas Adicionais: Dracônico, Anão, Gnomo, Terrena, Subterrânea.

— Classe Favorecida: Bárbaro

— Ajuste de Nível: +2

GUARDIÃO PROTETOR

Constructo (Grande)
Dados de Vida: 15d10+30 (112 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 24 (–1 tamanho, +15 natural), toque 9, surpresa 24
Ataque Base/Agarrar: +11/+21
Ataque: Corpo a corpo: pancada +16 (dano: 1d8+6)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +16 (dano: 1d8+6)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Características de constructo, visão no escuro 18 m, cura acelerada 5, encontrar o mestre, guarda, visão na penumbra, *proteger outro, armazenar magia*
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +5, Von +5
Habilidades: For 22, Des 10, Con —, Int —, Sab 10, Car 1
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 16–24 DV (Grande); 25–45 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Guardião Protetor

Esta figura imponente, feita de metal, madeira e pedra, tem o tamanho de um ogro e parece um gigante magro com os membros feitos de rocha.

Criado por conjuradores para ser um guarda-costas, um guardião protetor é um constructo que protegerá seu mestre através da magia e da resistência a golpes.

Quando é construído, um amuleto específico é vinculado à sua criação. A partir de então, ele irá considerar o usuário do amuleto como seu mestre e o protegerá e seguirá para qualquer lugar (a menos que receba uma ordem específica para não fazê-lo).

O guardião protetor obedece aos comandos verbais de seu mestre da melhor forma permitida por suas habilidades, embora não tenha muita utilidade além do combate e de alguns trabalhos manuais simples. Também é possível programá-lo para executar tarefas específicas em horários pré-determinados ou quando certas exigências forem atendidas. O usuário do amuleto pode convocar o guardião a partir de qualquer distância — ele atenderá ao chamado enquanto estiver no mesmo plano de seu mestre.

Um guardião protetor ultrapassa 2 m de altura e pesa mais de 1,2 tonelada. Eles são incapazes de falar, mas compreendem ordens em quase qualquer linguagem.

Combate

Os guardiões protetores são objetivos em combate, esmagando os adversários com seus pesados punhos de pedra. Eles são desenvolvidos para a defesa e não são muito impressionantes na ofensiva.

Encontrar o Mestre (Sob): O guardião protetor é capaz de encontrar o usuário do amuleto (ou somente o amuleto, se este foi removido depois da convocação do guardião), não importa a distância, conquanto ambos estejam no mesmo plano.

Guarda (Ext): O guardião se desloca rapidamente para defender o usuário do amuleto, bloqueando ataques e atrapalhando os inimigos. Todos os ataques contra o usuário do amuleto sofrem –2 de penalidade enquanto o guardião estiver adjacente ao seu mestre.

***Proteger Outro (SM)*:** O usuário do amuleto pode ativar essa habilidade defensiva num raio de 30 m do guardião protetor. Assim como a magia homônima, esse efeito transfere metade do dano causado ao usuário para o guardião (entretanto, ela não concede o bônus na CA ou o bônus de resistência da magia).

***Armazenar Magia* (SM):** O guardião protetor é capaz de armazenar uma magia de 4º nível ou inferior, conjurada sobre ele por qualquer criatura. Ele "conjura" esta magia quando é ordenado ou quando surge uma situação pré-determinada. Uma vez usada, haverá espaço para armazenar outra magia (ou a mesma magia novamente).

Construção

Um guardião protetor é feito de madeira, bronze, pedra e aço. Esses materiais custam 5.000 PO.

O mestre pode construir o corpo ou contratar alguém para fazê-lo. O construtor precisará obter sucesso num teste de Ofícios (ferreiro) ou Ofícios (carpintaria) para executar a tarefa; os dois testes têm CD 16.

O amuleto de comando é criado ao mesmo tempo e seu custo (20.000 PO) já está incluso no preço do guardião.

Depois de fabricar o corpo, a criatura deverá ser animada através de um extenso ritual mágico que exige um laboratório especialmente preparado ou uma oficina, similar a um laboratório de alquimista que custa 500 PO. Caso esteja construindo pessoalmente o corpo do guardião, o criador poderá realizar as duas tarefas simultaneamente.

É possível criar um guardião protetor com mais de 15 DV, mas cada DV adicional adiciona 5.000 PO ao preço de mercado. O preço aumenta 20.000 PO caso o tamanho da criatura mude para Enorme, modificando o custo de criação proporcionalmente.

Nível de Conjurador 15º; Fabricar Constructo, *desejo restrito*, *discernir localização*, *escudo arcano*, *proteger outro*, o conjurador deve pertencer ao 15º nível ou superior; preço de mercado: 120.000 PO; custo: 65.000 PO + 4.600 XP.

Amuleto

Caso o amuleto codificado seja destruído, o guardião ficará inativo até que um novo seja criado. Se o usuário morrer, mas o amuleto permanecer intacto, o guardião cumprirá a última ordem que recebeu.

GUARDINAL

O guardinal é uma raça de celestiais nativa do plano chamado Elíseo. Quando estão em seu lar, eles são criaturas pacíficas, rejubilantes e difíceis de enfurecer. No entanto, eles demonstram um comportamento muito diferente quando estão longe do Elíseo — não têm qualquer tolerância com o mal e geralmente percorrem o cosmos em busca de criaturas malignas para enfrentar.

Eles falam os idiomas Celestial, Infernal e Dracônico, embora possam se comunicar com praticamente qualquer criatura graças à sua habilidade "Idiomas".

Características de Guardinal: Um guardinal possui as seguintes características (exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura).

— Visão no escuro até 18 metros e visão na penumbra.

— Imunidade a eletricidade e petrificação.

— Resistência a frio 10 e sônica 10.

— Cura Pelas Mãos (Sob): Semelhante à habilidade de classe do paladino, mas o guardinal é capaz de restaurar uma quantidade de dano equivalente ao seu total normal de pontos de vida a cada dia.

— +4 de bônus racial nos testes de resistência contra venenos.

— Falar com Animais (Sob): Essa habilidade é similar à magia *falar com animais* (8º nível de conjurador) mas é uma ação livre e não exige som.

AVORAL

Extra-planar (Médio, Planar, Bem, Guardinal)
Dados de Vida: 7d8+35 (66 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), vôo 27 m (bom)
Classe de Armadura: 24 (+6 Des, +8 natural), toque 16, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +7/+9

Ataque: Corpo a corpo: garra +13 (dano: 2d6+2) ou asa +13 (dano: 2d8+2)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +13 (dano: 2d6+2) ou 2 asas +13 (dano: 2d8+2)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, aura de medo
Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/mal ou prata, visão no escuro 18 m, imunidade a eletricidade e petrificação, cura pelas mãos, visão na penumbra, resistência a frio 10 e sônica 10, falar com animais, Resistência à Magia 25, visão da verdade
Testes de Resistência: Fort +10 (+14 contra veneno), Ref +11, Von +8
Habilidades: For 15, Des 23, Con 20, Int 15, Sab 16, Car 16
Perícias: Adestrar Animais +13, Blefar +13, Cavalgar +8, Concentração +15, Conhecimento (qualquer um) +12, Diplomacia +7, Disfarce +3 (atuação +5), Esconder-se +16, Furtividade +16, Identificar Magia +12, Intimidar +5, Observar +21, Ouvir +13, Sentir Motivação +13
Talentos: Acuidade com Arma, Investida Aérea, Potencializar Habilidade Similar à Magia (míssil mágico)

Ambiente: Abençoados Campos do Elíseo
Organização: Solitário, dupla ou esquadrão (3–5)
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Nenhuma moeda; dobro dos bens; padrão dos itens
Tendência: Sempre Neutro e Bom
Progressão: 8–14 DV (Médio); 15–21 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Essa criatura tem o corpo de um ser humano alto e musculoso, mas com longas e poderosas asas no lugar dos braços. O rosto é mais humano do que de pássaro, mas seus cabelos parecem uma longa penugem e seus olhos são brilhantes e dourados. As pernas têm poderosas garras e penachos volumosos.

Os ossos de um avoral são resistentes, mas ocos, portanto os avorais mais pesados não ultrapassam 60 kg. Um avoral tem cerca de 2,10 metros de altura.

No meio das asas do avoral existem pequenas garras. Quando as asas estão recolhidas, estes apêndices ficam situados na altura das mãos humanas e permitem que o guardinal realize qualquer tarefa que um ser humano seria capaz de executar.

A acuidade visual destas criaturas é inacreditável: elas conseguem enxergar detalhes de objetos a 15 km de distância e dizem que podem distinguir as cores dos olhos de uma criatura a 150 m de distância.

Combate

Quando está no solo, o avoral golpeia seus inimigos com suas poderosas asas. No entanto, eles preferem enfrentar seus inimigos no ar, onde podem empregar suas garras destruidoras e utilizar toda a sua velocidade e agilidade de vôo. Entretanto, é impossível desferir ataques com as asas enquanto estiver voando.

As armas naturais dos avoral, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas sagradas para ignorar a Redução de Dano.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *ajuda, círculo mágico contra o mal* (pessoal), *comando* (CD 14), *detectar magia, dissipar magia, imobilizar pessoa* (CD 16), *lufada de vento* (CD 15), *luz, mísseis mágicos , nublar* (pessoal), *porta dimensional, ver o invisível*; 3/dia — *relâmpago* (CD 16). 8º nível de conjurador. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Aura de Medo (Sob): Uma vez por dia, o avoral é capaz de gerar uma aura de medo com 6 m de raio. Em todos os demais aspectos, essa habilidade é idêntica à magia *medo* conjurada por um feiticeiro de 8º nível (CD 17). A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Visão da Verdade (Sob): Essa habilidade é similar à magia homônima (14º nível de conjurador), mas o alcance é pessoal e o avoral precisa se concentrar durante uma ação de rodada completa para ativar seus efeitos. Além disso, a magia permanecerá ativa enquanto o avoral se concentrar.

Perícias: A visão aguçada dos avoral lhes concedem +8 de bônus racial em testes de Observar.

LEONAL

Extra-planar (Médio, Planar, Bem, Guardinal)
Dados de Vida: 12d8+60 (114 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 18 m (12 quadrados)
Classe de Armadura: 27 (+3 Des, +14 natural)
Ataque Base/Agarrar: +12/+20
Ataque: Corpo a corpo: garra +20 (dano: 1d6+8)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +20 (dano: 1d6+8) e mordida +15 (dano: 1d8+4)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Rugido, bote, agarrar aprimorado, rasgar (dano:1d6+8), habilidades similares a magia
Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/mal ou prata, visão no escuro 18 m, imunidade à eletricidade e petrificação, cura pelas mãos, visão na penumbra, aura de proteção, resistência a frio 10 e sônica 10, falar com animais, Resistência à Magia 28
Testes de Resistência: Fort +13 (+17 contra veneno), Ref +11, Von +10
Habilidades: For 27, Des 17, Con 20, Int 14, Sab 14, Car 15
Perícias: Concentração +12, Conhecimento (qualquer um) +17, Diplomacia +4, Equilíbrio +22, Esconder-se +22, Furtividade +22, Intimidar +10, Observar +17, Ouvir +17, Saltar +35, Sentir Motivação +17, Sobrevivência +17
Talentos: Ataque em Movimento, Esquiva, Foco em Habilidade (rugido), Mobilidade, Rastrear
Ambiente: Abençoados Campos do Elíseo
Organização: Solitário ou falange (4–9)
Nível de Desafio: 12
Tesouro: Nenhuma moeda; dobro dos bens; padrão dos itens
Tendência: Sempre Neutro e Bom
Progressão: 13–18 DV (Médio); 19–36 DV (Grande)
Ajuste de Nível:

Essa criatura é um humanóide poderoso, com cerca de 1,80 m de altura, coberto com uma pelagem curta e dourada. Sua cabeça tem a aparência de um leão, com um focinho pequeno e uma juba dourada exuberante. Seus braços terminam em poderosas garras e sua boca ostenta uma fileira de dentes longos e afiados.

Uma das variações mais poderosas dos guardinal, um leonal possui todas as características de um leão do Plano Material — inclusive a imponência. Como um inimigo, ele consegue ser aterrorizador, emitindo poderosos rugidos e retalhando com garras afiadíssimas.

Combate

Os leonal preferem que suas batalhas sejam as mais diretas possíveis. Eles começam rugindo para descontrolar seus inimigos e imergem em um frenesi de ataques com garras e mordidas. Eles atacam de forma coordenada com outros integrantes de sua falange, protegendo os flancos dos aliados e realizando ataques devastadores.

As armas naturais dos leonal, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas sagradas para ignorar a Redução de Dano.

Rugido (Sob): Um leonal pode rugir três vezes por dia. Cada rugido emite uma explosão em um cone de 18 metros que duplica os efeitos da magia *palavra sagrada* e causa 2d6 pontos de dano sônico adicional (Fortitude anula, CD 20). As CDs dos testes de resistência são baseadas em Carisma.

Bote (Ext): Se um leonal usar a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada, incluindo seus dois ataques de Rasgar.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o leonal precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar seu ataque de rasgar.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +20, dano 1d6+8.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *bola de fogo* (CD 15), *detectar pensamentos, imobilizar monstro* (CD 17), *metamorfose, muralha de energia*; 3/dia — *curar ferimentos críticos* (CD 16), *neutralizar venenos, remover doença*; 1/dia — *cura completa* (CD 18). Nível de Conjurador: 10º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Aura de Proteção (Sob): Esta habilidade concede +4 de bônus de deflexão na CA e +4 de bônus de resistência nos testes de resistência contra os ataques ou efeitos provenientes de seres malignos a todas as criaturas num raio de 6 m do leonal. Nos demais aspectos, ela funciona como os efeitos de um *círculo mágico contra o mal* e um *globo de invulnerabilidade menor*, ambos com 6 m de raio e nível de conjurador equivalente aos DV do leonal. Os bônus defensivos concedidos pelo *círculo* não estão inclusos no bloco de estatísticas acima.

Perícias: Um leonal recebe +4 de bônus racial nos testes de Equilíbrio, Esconder-se e Furtividade.

HALFLING

Halfling, Combatente de 1º nível
Humanóide (Pequeno — Halfling)
Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 16 (+1 tamanho, +1 Des, +3 corselete de couro batido, +1 escudo leve), toque 12, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +1/–3

Ataque: Corpo a corpo: espada longa +3 (dano: 1d6, dec. 19–20); ou à distância: besta leve +3 (dano: 1d6, dec. 19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: espada longa +3 (dano: 1d6, dec. 19–20); ou à distância: besta leve +3 (dano: 1d6, dec. 19–20)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Características raciais dos halflings
Qualidades Especiais: Características raciais dos halflings
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +2, Von +0
Habilidades: For 11, Des 13, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8
Perícias: Escalar +2, Esconder-se +4, Saltar –4, Ouvir +3, Furtividade +1
Talentos: Foco em arma (espada longa)
Ambiente: Planícies quentes (halflings das profundezas: Colinas quentes; altos-pequeninos: Florestas temperadas)
Organização: Companhia (2–4), esquadrão (11–20, mais 2 sargentos de 3° nível e 1 líder de 3°-6° nível) ou bando (30–100, mais 100% de não combatentes, mais 1 sargento de 3° nível para cada 20 adultos, 5 tenentes de 5° nível, 3 capitães de 7° nível, 6–10 cachorros e 2–5 cachorros de montaria)
Nível de Desafio: 1/2
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +0

Esse humanóide tem a metade da altura de um ser humano. Ele tem um corpo atlético, pele morena, cabelos pretos e lisos e olhos escuros.

Os halflings são sobreviventes cheios de recursos, espertos e oportunistas que encontram um espaço para si em qualquer lugar. Eles podem ser cidadãos trabalhadores e confiáveis ou ladrões aguardando uma grande oportunidade.

Os halflings têm cerca de 90 cm de altura e pesam entre 15 e 18 kg. Eles geralmente possuem grandes costeletas, mas as barbas são muito raras e praticamente não existem halflings com bigodes. Eles preferem roupas simples, confortáveis e práticas. Diferente dos membros das outras raças, eles apreciam o conforto a ostentação de riqueza. Um halfling atinge a idade adulta aos 20 anos e quase sempre vive 150 anos.

Os halflings falam os idiomas Halfling e Comum.

A maioria dos halflings encontrada fora de seus territórios pertence à classe combatente; as informações do bloco de estatísticas se referem a um combatente de 1° nível.

Halfling

Combate

Os halflings preferem lutar defensivamente, quase sempre se escondendo e usando de ataques à distância enquanto o inimigo se aproxima. Suas táticas são semelhantes às estratégias dos elfos, mas enfatizam a cobertura e a camuflagem em detrimento da mobilidade.

Características Raciais (Ext): Os halflings possuem as seguintes características raciais.

— +2 de Destreza; –2 de Força

— Tamanho Pequeno. +1 de bônus na CA, +1 de bônus nas jogadas de ataque, +4 de bônus nos testes de Esconder-se, –4 de penalidade nos testes de Agarrar, 3/4 do limite para erguer e carregar peso dos personagens Médios.

— O deslocamento base terrestre de um halfling é 6 m.

— +2 de bônus racial nos testes de Escalar, Saltar e Furtividade.

— +1 de bônus racial em todos os testes de resistência.

— +2 de bônus de moral em testes de resistência contra medo. Esse modificador se acumula com o bônus geral dos testes de resistência.

— +1 de bônus racial nas jogadas de ataque com armas de arremesso.

— +2 de bônus racial nos testes de Ouvir.

— Idiomas Automáticos: Comum, Halfling. Idiomas Adicionais: Anão, Élfico, Gnomo, Goblin e Orc.

— Classe Favorecida: Ladino.

O halfling combatente apresentado acima possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Sociedade dos Halflings

Os halflings tentam viver em harmonia com todas as outras raças. Eles procuram se adaptar às comunidades dos humanos, anões, elfos ou gnomos e geralmente são úteis e bem-vindos. Como a sociedade humana se altera mais rápido que as comunidades das raças de vida mais longa, com freqüência oferece mais oportunidades para os exploradores — portanto, é fácil encontrar halflings no interior ou arredores dos territórios dos humanos.

Os halflings sempre estabelecem pequenas comunidades nas cidades humanas ou dos anões. Embora tenham facilidade para trabalhar com outras raças, quase sempre suas amizades se limitam à própria espécie. Eles também se instalam em lugares isolados e instalam vilas auto-suficientes.

As comunidades dos halflings também são conhecidas por levantar acampamento e se mudar em massa para lugares que ofereçam novas oportunidades, como novas áreas de mineração ou terras devastadas pela guerra, onde é difícil encontrar trabalhadores especializados. Quando a oportunidade for temporária, a comunidade levantará acampamento e se mudará novamente quando ela terminar ou uma chance melhor se apresentar. Caso seja duradoura, eles se assentarão e construirão uma nova vila. Por outro lado, algumas comunidades aceitam essa peregrinação como seu modo de vida e conduzem grandes carroças ou barcos entrte os vilarejos, sem moradia permanente.

A divindade principal dos halflings é Yondalla, a Abençoada, protetora dos halflings. Yondalla promete bênçãos e proteção àqueles que seguirem suas orientações, defenderem seus clãs e prezarem suas famílias.

Sub-Raças

A informação fornecida anteriormente diz respeito aos pés-leves, a variação mais comum da raça. Existem duas sub-raças principais, que possuem as seguintes diferenças:

ALTOS-PEQUENINOS

Esse humanóide tem a metade da altura de um ser humano. Ele é magro, mas possui um corpo atlético. Sua pele e cabelos são bonitos.

Os altos-pequeninos são um pouco raros entre as comunidades dos halflings.

Eles têm cerca de 1,20 m de altura e pesam entre 15 e 18 kg. Eles geralmente falam o idioma Élfico, além dos idiomas Halfling e Comum, e apreciam muito a companhia dos elfos.

Características Raciais (Ext): Estas características complementam as dos pés-leves, exceto quando especificado o contrário.

— +2 de bônus racial nos testes de Procurar, Observar e Ouvir. Como um elfo, um alto-pequenino que simplesmente passe a 1,5 m de uma porta secreta ou escondida poderá realizar um teste como se estivesse procurando ativamente. Essa característica substitui o bônus nos testes de Ouvir dos pés-leves.

— Os altos-pequeninos são menos atléticos que os pés-leves e não recebem os bônus nos testes de Escalar, Saltar e Furtividade.

HALFLING DAS PROFUNDEZAS

Esse humanóide tem a metade da altura de um ser humano. Ele tem um corpo robusto, mas atlético. Sua pele é morena, seus cabelos são pretos e lisos e seus olhos são escuros.

Esses halflings são mais baixos e robustos que os pés-leves. Eles têm cerca de 75 cm de altura e pesam entre 15 e 18 kg. Os halflings das profundezas adoram gemas e alvenarias refinadas e muitas vezes trabalham

como joalheiros e escultores. Eles raramente se misturam com os humanos ou os elfos, mas apreciam a companhia dos anões e falam o idioma Anão fluentemente.

Características Raciais (Ext): Estas características complementam as dos pés-leves, exceto quando especificado o contrário.

— Visão no Escuro 18 m.

— Ligação com pedras: Esta habilidade concede +2 de bônus racial aos halflings das profundezas em testes de Procurar para identificar trabalhos incomuns de alvenaria. Qualquer material que não seja rochoso, mas esteja disfarçado como uma rocha, também é considerado um trabalho incomum de alvenaria. Um halfling das profundezas que passar a 3 metros de um trabalho incomum de alvenaria pode realizar um teste de procurar como se estivesse procurando ativamente; ele também é capaz de utilizar essa perícia para localizar armadilhas construídas com pedras como um ladino. Os halflings das profundezas conseguem intuir a profundidade subterrânea com a mesma naturalidade que um ser humano é capaz de distinguir acima e abaixo.

Harpia

— +2 de bônus racial em testes de Avaliação e Ofícios relacionados a pedras ou metais.

— Eles são menos atléticos que os pés-leves e não recebem os bônus nos testes de Escalar, Saltar e Furtividade.

HARPIA

Essa criatura parece uma mulher velha e maligna, com a parte inferior do corpo, pernas e asas de um réptil monstruoso. Seus cabelos são embaraçados, imundos e cheios do sangue coagulado.

É difícil imaginar uma criatura mais desprezível e maligna que a harpia. Ela obtém muito prazer em causar morte e sofrimento — é um monstro sádico e está sempre em busca de novas vítimas.

Seus olhos cor de carvão refletem claramente sua alma maléfica, assim como as cruéis garras de seus dedos curvados. Essas criaturas malignas não usam nenhum tipo de roupa e manuseiam ossos largos e grandes como se fossem clavas.

As harpias adoram atrair os viajantes com suas canções mágicas e os arrastar até tormentos indescritíveis. Quando a harpia se cansa de brincar com sua nova "aquisição", ela o libertará do sofrimento, matando e devorando a vítima.

	Harpia Humanóide Monstruoso (Médio)	Harpia Arqueira Guerreiro de 7 nível Humanóide Monstruoso (Médio)
Dados de Vida:	7d8 (31 PV)	7d8 mais 7d10+28 (103 PV)
Iniciativa:	+2	+9
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), vôo 24 m (médio)	6 m (4 quadrados), vôo 24 m (médio)
Classe de Armadura:	13 (+2 Des, +1 natural), toque 12, surpresa 11	23 (+5 Des, +1 natural, +6 do *corselete de couro batido +3*, +1 *anel de proteção +1*), toque 16, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar:	+7/+7	+14/+15
Ataque:	Corpo a corpo: clava +7 (dano: 1d6)	À distância: *arco longo composto congelante +1* (+1 de bônus de For) +22 (dano: 1d8+4, dec. 19–20/x3 mais 1d6 por frio) ou corpo a corpo: garra +15 (dano: 1d3+1)
Ataque Total:	Corpo a corpo: clava +7/+2 (dano: 1d6) e 2 garras +2 (dano: 1d3)	À distância: *arco longo composto congelante +1* (+1 de bônus de For) +22/+17/+12 (dano: 1d8+4, dec. 19–20/x3 mais 1d6 por frio) ou corpo a corpo: 2 garras +15 (dano: 1d3+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Canção hipnótica	Canção hipnótica
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m	Visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +7, Von +5	Fort +11, Ref +14, Von +11
Habilidades:	For 10, Des 15, Con 10, Int 7, Sab 12, Car 17	For 12, Des 20, Con 14, Int 6, Sab 11, Car 19
Perícias:	Blefar +11, Imtimidar +7, Ouvir +7, Atuação (oratória) +5, Observar +3	Atuação (oratória) +10, Blefar +11, Intimidar +5, Observar +5, Ouvir +7
Talentos:	Esquiva, Investida Aérea, Persuasivo	Especialização em Arma (arco longo composto), Foco em Arma (arco longo composto), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Sucesso Decisivo Aprimorado (arco longo composto), Tiro Certeiro, Tiro Múltiplo, Tiro Rápido, Vontade de Ferro
Ambiente:	Pântanos temperados	Pântanos temperados
Organização:	Solitário, par ou revoada (7–12)	Solitário
Nível de Desafio:	4	11
Tesouro:	Padrão	Padrão (incluindo equipamento)
Tendência:	Geralmente Caótico e Mau	Geralmente Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe do personagem	Conforme a classe do personagem
Ajuste de Nível:	+3	+3

Combate

Quando uma harpia se engaja em combate, ela prefere usar o talento Investida Aérea e golpear o inimigo com uma arma branca.

Canção Hipnótica (Sob): A habilidade mais terrível da harpia é a sua canção. Quando ela canta, todas as criaturas (exceto outras harpias) numa dispersão de 90 m devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 16) ou ficarão hipnotizadas. Esse é um encantamento de ação mental e sônico. Caso obtenha sucesso, a criatura não será afetada novamente pela canção da mesma harpia durante 24 horas. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Uma vítima hipnotizada seguirá a harpia, escolhendo o caminho mais direto disponível. Quando o caminho forçá-la a percorrer uma área perigosa (através do fogo, um abismo, etc.), a criatura pode realizar um segundo teste de resistência. As criaturas hipnotizadas não conseguem realizar nenhuma ação, exceto se defender. Dessa forma, um guerreiro é incapaz de fugir ou atacar, mas não sofre nenhuma penalidade na CA. Uma vítima que esteja a 1,5 m da harpia ficará paralisada e não oferecerá resistência alguma contra os ataques da criatura. O efeito permanece ativo enquanto a harpia continuar a cantar +1 rodada. A habilidade música de proteção dos bardos permite um novo teste de resistência de Vontade para a criatura afetada.

HARPIA ARQUEIRA

A harpia arqueira é uma caçadora cruel e uma bandoleira nômade, treinada como guerreira especializada no combate à distância. As harpias arqueiras geralmente se tornam mercenárias, vendendo seus serviços a quem pagar mais. Quando não estiver empregada, elas atuam como ladras de estradas, extorquindo as caravanas mercantes por proteção.

Combate

Canção Hipnótica (Sob): Teste de resistência de Vontade anula (CD 17).

Inventário: *Corselete de couro batido (+3), arco longo composto congelante +1*(+1 de bônus de For), 10 flechas de ferro frio, 10 flechas de prata, *5 flechas (+2), braçadeiras do arqueiro menor, poção de curar ferimentos moderados, poção de agilidade felina, manto de resistência (+2), anel de proteção (+1).* Outras harpias podem ter equipamentos distintos.

HIDRA

Essa besta parece um grande réptil com uma verdadeira floresta de cabeças e pe coços longos e delgados.

As hidras são monstros répteis com diversas cabeças que podem estr çalhar rapidamente qualquer oponente, mesmo os mais bem armados.

A cor de uma hidra varia entre o marrom escuro e o cinza escuro, ma seu ventre é amarelo ou castanho. Seus olhos são âmbar e seus dentes sã amarelados. Ela tem cerca de 6 m de altura e pesa 2 toneladas.

As hidras não falam.

Combate

As hidras são capazes de atacar com todas as suas cabeças sem nenhuma penalidade, mesmo que se movam ou realizem uma Investida na mesma rodada.

É possível matar uma hidra ao decepar todas as suas cabeças ou eliminar seu corpo. Para decepar uma cabeça, o oponente deve obter sucesso em um teste de Separar usando uma arma cortante. O jogador deve especificar o alvo antes de realizar a jogada de ataque. Utilizar a manobra Separar provoca um ataque de oportunidade, a menos que o atacante possua o talento Separar Aprimorado. Um oponente conseguirá golpear a cabeça de uma hidra em qualquer posição em que seria capaz de atingir o monstro, pois as cabeças se contorcem e misturam durante o combate. Um atacante pode preparar uma ação de Separar contra a cabeça da hidra, que será usada "quando a criatura tentar mordê-lo".

Cada cabeça da hidra tem uma quantidade de pontos de vida equivalentes ao total de pontos de vida do monstro dividido pelo número original de cabeças. Por exemplo, se uma hidra de cinco cabeças tem 52 pontos de vida, um único golpe que cause 10 pontos de dano ou mais decepará uma cabeça (52 dividido por 5 = 10.4, arredondando para baixo; 10). Quando uma cabeça é arrancada, a hidra perderá metade do total de pontos de vida daquela cabeça. No exemplo acima, o monstro perderia 5 PV quando a cabeça fosse decepada. Reações corporais naturais fecham a abertura para impedir a hemorragia. A hidra não realizará mais ataques com a cabeça decepada, mas não sofre nenhuma outra penalidade.

	Hidra de Cinco Cabeças Besta Mágica (Enorme)	Hidra de Seis Cabeças Besta Mágica (Enorme)	Hidra de Sete Cabeças Besta Mágica (Enorme)
Dados de Vida:	5d10+28 (55 PV)	6d10+33 (66 PV)	7d10+38 (77 PV)
Iniciativa:	+1	+1	+1
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), natação 6 m	6 m (4 quadrados), natação 6 m	6 m (4 quadrados), natação 6 m
Classe de Armadura:	15 (–2 tamanho, +1 Des, +6 natural), toque 9, surpresa 14	16 (–2 tamanho, +1 Des, +7 natural), toque 9, surpresa 15	17 (–2 tamanho, +1 Des, +8 natural), toque 9, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+5/+16	+6/+17	+7/+19
Ataque:	Corpo a corpo: 5 mordidas +6 (dano: 1d10+3)	Corpo a corpo: 6 mordidas +8 (dano: 1d10+3)	Corpo a corpo: 7 mordidas +10 (dano: 1d10+4)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 5 mordidas +6 (dano: 1d10+3)	Corpo a corpo: 6 mordidas + 8 (dano: 1d10+3)	Corpo a corpo: 7 mordidas +10 (dano: 1d10+4)
Espaço/Alcance:	4,5 m/3 m	4,5 m/3 m	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	—	—	—
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, cura acelerada 15, visão na penumbra, faro	Visão no escuro 18 m, cura acelerada 16, visão na penumbra, faro	Visão no escuro 18 m, cura acelerada 17, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +5, Von +3	Fort +10, Ref +6, Von +4	Fort +10, Ref +6, Von +4
Habilidades:	For 17, Des 12, Con 20, Int 2, Sab 10, Car 9	For 17, Des 12, Con 20, Int 2, Sab 10, Car 9	For 19, Des 12, Con 20 , Int 2, Sab 10, Car 9
Perícias:	Ouvir +6, Observar +6, Natação +11	Ouvir +6, Observar +7, Natação +11	Ouvir +7, Observar +7, Natação +12
Talentos:	Reflexos em Combate[B], Vontade de Ferro, Vitalidade	Reflexos em Combate[B], Vontade de Ferro, Vitalidade	Reflexos em Combate[B], Vontade de Ferro, Vitalidade, Foco em Arma (mordida)
Ambiente:	Pântanos temperados (Piro: Pântanos quentes; Crio: Pântanos frios)	Pântanos temperados (Piro: Pântanos quentes; Crio: Pântanos frios)	Pântanos temperados (Piro: Pântanos quentes; Crio: Pântanos frios)
Organização:	Solitária	Solitária	Solitária
Nível de Desafio:	4 (normal); 6 (piro ou crio)	5 (normal); 7 (piro ou crio)	6 (normal); 8 (piro ou crio)
Tesouro:	1/10 das moedas, 50% dos bens, 50% dos itens	1/10 das moedas, 50% dos bens, 50% dos itens	1/10 das moedas, 50% dos bens, 50% dos itens
Tendência:	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro
Progressão:	—	—	—
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Hidra de Oito Cabeças Besta Mágica (Enorme)	Hidra de Nove Cabeças Besta Mágica (Enorme)	Hidra de Dez Cabeças Besta Mágica (Enorme)
Dados de Vida:	8d10+43 (87 PV)	9d10+48 (97 PV)	10d10+53 (108 PV)
Iniciativa:	+1	+1	+1
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), natação 6 m	6 m (4 quadrados), natação 6 m	6 m (4 quadrados), natação 6 m
Classe de Armadura:	18 (–2 tamanho, +1 Des, +9 natural), toque 9, surpresa 17	19 (–2 tamanho, +1 Des, +10 natural), toque 9, surpresa 18	20 (–2 tamanho, +1 Des, +11 natural), toque 9, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar:	+8/+20	+9/+22	+10/+23
Ataque:	Corpo a corpo: 8 mordidas +11 (dano: 1d10+4)	Corpo a corpo: 9 mordidas +13 (dano: 1d10+5)	Corpo a corpo: 10 mordidas +14 (dano: 1d10+5)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 8 mordidas +11 (dano: 1d10+4)	Corpo a corpo: 9 mordidas +13 (dano: 1d10+5)	Corpo a corpo: 10 mordidas +14 (dano: 1d10+5)
Espaço/Alcance:	4,5 m/3 m	4,5 m/3 m	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	—	—	—
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, cura acelerada 18, visão na penumbra, faro	Visão no escuro 18 m, cura acelerada 19, visão na penumbra, faro	Visão no escuro 18 m, cura acelerada 20, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência:	Fort +11, Ref +7, Von +4	Fort +11, Ref +7, Von +5	Fort +12, Ref +8, Von +3
Habilidades:	For 19, Des 12, Con 20, Int 2, Sab 10, Car 9	For 21, Des 12, Con 20, Int 2, Sab 10, Car 9	For 21, Des 12, Con 20, Int 2, Sab 10, Car 9
Perícias:	Ouvir +7, Observar +8, Natação +12	Ouvir +8, Observar +8, Natação +13	Ouvir +8, Observar +9, Natação +13
Talentos:	Reflexos em Combate[B], Vontade de Ferro, Vitalidade, Foco em Arma (mordida)	Reflexos em Combate[B], Vontade de Ferro, Vitalidade, Foco em Arma (mordida)	Reflexos em Combate[B], Vontade de Ferro, Vitalidade, Foco em Arma (mordida)
Ambiente:	Pântanos temperados (Piro: Pântanos quentes; Crio: Pântanos frios)	Pântanos temperados (Piro: Pântanos quentes; Crio: Pântanos frios)	Pântanos temperados (Piro: Pântanos quentes; Crio: Pântanos frios)
Organização:	Solitária	Solitária	Solitária
Nível de Desafio:	7 (normal); 9 (piro ou crio)	8 (normal); 10 (piro ou crio)	9 (normal); 11 (piro ou crio)
Tesouro:	1/10 das moedas, 50% dos bens, 50% dos itens	1/10 das moedas, 50% dos bens, 50% dos itens	1/10 das moedas, 50% dos bens, 50% dos itens
Tendência:	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro
Progressão:	—	—	—
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Hidra de Onze Cabeças Besta Mágica (Enorme)	Hidra de Doze Cabeças Besta Mágica (Enorme)
Dados de Vida:	11d10+58 (118 PV)	12d10+63 (129 PV)
Iniciativa:	+1	+1
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), natação 6 m	6 m (4 quadrados), natação 6 m
Classe de Armadura:	21 (–2 tamanho, +1 Des, +12 natural), toque 9, surpresa 20	22 (–2 tamanho, +1 Des, +13 natural), toque 9, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar:	+11/+25	+12/+26
Ataque:	Corpo a corpo: 11 mordidas +16 (dano: 1d10+6)	Corpo a corpo: 12 mordidas +17 (dano: 1d10+6)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 11 mordidas +16 (dano: 1d10+6)	Corpo a corpo: 12 mordidas +17 (dano: 1d10+6)
Espaço/Alcance:	4,5 m/3 m	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	—	—
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, cura acelerada 21, visão na penumbra, faro	Visão no escuro 18 m, cura acelerada 22, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência:	Fort +12, Ref +8, Von +5	Fort +13, Ref +9, Von +6
Habilidades:	For 23, Des 12, Con 20, Int 2, Sab 10, Car 9	For 23, Des 12, Con 20, Int 2, Sab 10, Car 9
Perícias:	Ouvir +9, Observar +9, Natação +14	Ouvir +9, Observar +10, Natação +14
Talentos:	Reflexos em Combate[B], Vontade de Ferro, Vitalidade, Foco em Arma (mordida)	Lutar às Cegas, Reflexos em Combate[B], Vontade de Ferro, Vitalidade, Foco em Arma (mordida)
Ambiente:	Pântanos temperados (Piro: Pântanos quentes; Crio: Pântanos frios)	Pântanos temperados (Piro: Pântanos quentes; Crio: Pântanos frios)
Organização:	Solitária	Solitária
Nível de Desafio:	10 (normal); 12 (piro ou crio)	11 (normal); 13 (piro ou crio)
Tesouro:	1/10 das moedas, 50% dos bens, 50% dos itens	1/10 das moedas, 50% dos bens, 50% dos itens
Tendência:	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro
Progressão:	—	—
Ajuste de Nível:	—	—

Sempre que uma cabeça for arrancada, duas novas surgirão no mesmo pescoço em 1d4 rodadas. Qualquer hidra está limitada a "criar" o dobro da quantidade de cabeças original em uma única ocasião; todas as cabeças adicionais (excedentes ao número original) morrerão e cairão em 24 horas. Para impedir que uma cabeça decepada se transforme em duas novas, o atacante deve causar pelo menos 5 pontos de dano por fogo ou ácido ao pescoço ferido (o que exige um ataque de toque) antes de as novas cabeças surgirem. Uma arma flamejante (ou efeito similar) inflige o dano de energia ao pescoço decepado no mesmo golpe usado para arrancar a cabeça. O dano de fogo ou ácido de efeitos de área (como a magia *bola de fogo* e o sopro de dragão) podem cauterizar vários ferimentos simultaneamente, além de causar o dano ao corpo da hidra. Uma hidra não morrerá até que todas as cabeças sejam decepadas e os ferimentos sejam cauterizados com fogo ou ácido.

O corpo da hidra pode ser destruído como qualquer outra criatura, mas essa é uma tarefa difícil em função da habilidade Cura Acelerada (veja a seguir). Qualquer ataque que não seja (ou não possa ser) um ataque para decepar uma das cabeças atinge o corpo do monstro. Por exemplo, os efeitos de área infligem dano ao corpo, mas não arrancará nenhuma cabeça. Os efeitos mágicos direcionados (como *mísseis mágicos*) não são capazes de separar a cabeça de uma hidra e devem ser mirados contra o corpo, a menos que causem dano cortante ou possam ser utilizados na manobra Separar.

Cura Acelerada (Ext): A cada rodada, uma hidra recupera uma quantidade de pontos de vida equivalente a 10 + seu número de cabeças original.

Perícias: As hidras recebem +2 de bônus racial em testes de Ouvir e Observar graças as suas diversas cabeças.

Uma hidra recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraída ou ameaçada. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

Talentos: O talento Reflexos em Combate de uma hidra lhe permite utilizar todas as suas cabeças em ataques de oportunidade.

Hidra de Seis Cabeças

PIRO-HIDRA

Besta Mágica (Enorme — Fogo)

Essas hidras vermelhas podem soprar jatos de fogo com 3 m de altura, 3 m de largura e 6 m de comprimento. Todas as cabeças sopram uma vez a cada 1d4 rodadas. Cada sopro causa 3d6 pontos de dano de fogo por cabeça. Um sucesso em um teste de Reflexos reduz o dano à metade. A CD do teste será 10 + 1/2 da quantidade original de cabeças + modificador de Constituição da hidra.

Os ataques de fogo não impedem que o pescoço de uma piro-hidra "crie" novas cabeças (uma vez que a piro-hidra é imune ao fogo), mas 5 pontos de dano por frio surtem o mesmo efeito.

CRIO-HIDRA

Besta Mágica (Enorme — Frio

Essas hidras púrpuras podem soprar jatos de gelo com 3 m de altura, 3 m de largura e 6 m de comprimento. Todas as cabeças sopram uma vez a cada 1d4 rodadas. Cada sopro causa 3d6 pontos de dano de frio por cabeça. Um sucesso em um teste de Reflexos reduz o dano à metade. A CD do teste será 10 + 1/2 da quantidade original de cabeças + modificador de Constituição da hidra.

Os ataques de frio não impedem que o pescoço de uma crio-hidra "crie" novas cabeças (uma vez que a crio-hidra é imune ao frio), mas 5 pontos de dano por fogo surtem o mesmo efeito.

NOS BASTIDORES: HIDRAS

As hidras são monstros difíceis de eliminar com métodos convencionais. Os personagens que não possuam o talento Separar Aprimorado perceberão que é difícil e perigoso atacar e decepar as cabeças do monstro, e a habilidade cura acelerada da hidra lhe permite restaurar grande parte do dano infligido contra seu corpo. A hidra será mais fácil de enfrentar se os personagens adquiriram o talento Separar Aprimorado ou se o grupo aprendeu a coordenar seus ataques com eficiência.

HIPOGRIFO

Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida: 3d10+9 (25 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 15 m (10 quadrados), vôo 30 m (médio)
Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, +2 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +3/+11
Ataque: Corpo a corpo: garra +6 (dano: 1d4+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +6 (dano: 1d4 +4) e mordida +1 (dano: 1d8+2)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +5, Von +2
Habilidades: For 18, Des 15, Con 16, Int 2, Sab 13, Car 8
Perícias: Ouvir +4, Observar +8
Talentos: Esquiva, Pairar
Ambiente: Colinas temperadas
Organização: Solitário, casal ou revoada (7–12)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 4–6 DV (Grande), 7–9 PV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Essa besta tem o dorso e a parte traseira de um cavalo e as pernas dianteiras, as asas e a cabeça de uma águia gigante.

Os hipogrifos são criaturas aladas e agressivas, que combinam as características dos cavalos e das águias gigantes. Como são onívoros vorazes, os hipogrifos caçam os humanóides, assim como qualquer outra presa.

Essas bestas são muito territoriais e defendem suas áreas de caça e pastagem prediletas com ferocidade inigualável. Seus territórios geralmente se estendem por 5d10 x 1,5 km de seus ninhos, onde os filhotes aguardam enquanto os adultos caçam. De qualquer forma, um hipogrifo nunca deixará seus filhotes desprotegidos: descobrir um ninho sempre significa encontrar criaturas adultas.

Um espécime normal atinge 2,70 m de comprimento, a envergadura das asas alcança 6 m, e ele pesa quase 500 kg.

Combate

Os hipogrifos mergulham em direção à sua presa e a atingem com as garras dianteiras. Quando não podem mergulhar, atacam com suas garras e o bico.

Os casais ou revoadas lutam em conjunto, mergulhando repetidamente para afugentar ou matar os intrusos. Os hipogrifos lutarão até a morte para defender seus ninhos e filhotes, que são muito valorizados como montarias aladas em várias áreas civilizadas.

Perícias: Os hipogrifos recebem +4 de bônus racial nos testes de Observar.

Como Treinar um Hipogrifo

Os hipogrifos devem ser treinados antes que possam transportar um cavaleiro em combate. Treinar um hipogrifo exige seis semanas de trabalho e um teste bem-sucedido de Adestrar Animais (CD 25). Para cavalgar um hipogrifo, é necessário utilizar uma sela exótica. A criatura pode lutar enquanto transporta um cavaleiro, mas este não pode atacar a menos que obtenha sucesso em um teste de Cavalgar.

Os ovos dos hipogrifos valem 2.000 PO cada; os filhotes valem 3.000 PO cada. Um treinador profissional cobra 1.000 PO para cuidar ou treinar um hipogrifo.

Capacidade de Carga: A carga leve para um hipogrifo é 150 kg; a carga média varia entre 151–300 kg; a carga pesada varia entre 301–450 kg.

Hipogrifo

HOMÚNCULO

Constructo (Miúdo)
Dados de Vida: 2d10 (11 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), vôo 15 m (bom)
Classe de Armadura: 14 (+2 Des, +2 tamanho), toque 14, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +1/+8
Ataque: Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d4–1 mais veneno)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d4–1 mais veneno)
Espaço/Alcance: 75 cm/0 m
Ataques Especiais: Veneno
Qualidades Especiais: Características de constructo, visão no escuro 18 m, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +0, Ref +4, Von +1
Habilidades: For 8, Des 15, Con —, Int 10, Sab 12, Car 7
Perícias: Esconder-se +14, Ouvir +4, Observar +4
Talentos: Reflexos Rápidos
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 1
Tesouro: Nenhum
Tendência: Qualquer uma (identico ao criador)
Progressão: 3–6 DV (Miúdo)
Ajuste de Nível: —

Essa criatura tem uma forma vagamente humanóide. Ela tem 50 cm de altura e a envergadura de suas asas tem cerca de meio metro. Sua pele parece áspera e cheia de verrugas e sua boca é repleta de dentes afiados parecidos com agulhas.

Um homúnculo é um servo em miniatura criado por um mago. Essas criaturas são combatentes limitados, mas são mensageiros, espiões e patrulheiros eficazes.

O criador de um homúnculo determina suas feições exatas.

Os homúnculos são pouco mais que simples ferramentas, desenvolvidas para realizar pequenas tarefas. Eles são extensões de seus criadores e possuem a mesma tendência e natureza básicas. Um homúnculo não é capaz de falar, mas o processo de criação o vincula por telepatia ao seu criador. A criatura possui todo o conhecimento do mestre e pode compartilhar com ele as coisas que ouve e enxerga num raio de 500 m. Um homúnculo nunca ultrapassa esse limite voluntariamente, embora possa ser forçado. Caso isso aconteça, a criatura fará o possível para retomar o contato com seu mestre. Um ataque que destrua um homúnculo causará 2d10 pontos de dano ao criador; se o mestre falecer, o constructo também morrerá e seu corpo derreterá lentamente numa poça de piche.

Homúnculo

Combate

Os homúnculos pousam em suas vítimas e mordem-nas com suas presas venenosas.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial: sono durante 1 minuto; dano secundário: sono durante 5d6 minutos adicionais. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +2 de bônus racial.

Construção

Um homúnculo é fabricado com uma mistura de argila, cinzas, raiz de mandrágora, água mineral e uma gota de sangue do próprio criador. Esse material custa 50 PO. O criador é capaz de moldar o corpo ou contratar alguém para fazê-lo. A montagem do corpo requer um sucesso num teste de Ofícios (escultura ou alvenaria) CD 12.

Depois de fabricar o corpo, a criatura deverá ser animada através de um extenso ritual mágico que exige um laboratório ou oficina especialmente preparada, semelhante a um laboratório de alquimia, que custará 500 PO. Se estiver construindo pessoalmente o corpo, o criador poderá realizar a construção e o ritual simultaneamente.

É possível criar um homúnculo com mais de 2 DV, mas para cada Dado de Vida adicional aumenta o preço de criação em 2000 PO.

Fabricar Constructo, *olho arcano*, *reflexos*, *consertar*, o conjurador deve pertencer ao 4° nível ou superior; Preço de mercado: — (nunca é vendido); Custo: 1.050 PO + 78 XP.

INEVITÁVEL

Os inevitáveis são constructos nativos do plano Leal e Neutro de Mecânus, cujo único objetivo é assegurar ou impor a ordem natural do universo.

Cada tipo de inevitável foi desenvolvido para encontrar e punir uma variedade específica de transgressão, caçando um pessoa ou grupo que tenha violado um princípio fundamental como: "o culpado deve ser punido", "os acordos devem ser respeitados" ou "todos morrem um dia". Um inevitável recebe sua primeira missão quando é criado, então encontra o transgressor e aplica o castigo apropriado. A sentença geralmente é a morte, embora alguns inevitáveis prefiram compensar a parte prejudicada usando *tarefa* ou *marca da justiça* para garantir o cumprimento de suas sentenças. Desde o primeiro momento, o inevitável está totalmente concentrado em sua missão. Ele não reduzirá seus esforços, não importa a antiguidade do delito ou a dificuldade da tarefa. Caso seja impedido de atravessar um oceano de outra maneira, dizem que o inevitável entrará nas ondas e viajará no fundo do mar, emergindo no continente desejado meses depois.

Os inevitáveis são obcecados em cumprir sua missão, mas também recebem ordens para não ferir os inocentes. No entanto, os cúmplices de suas presas são considerados culpados, muitas vezes gerando pequenos conflitos nas programações dos constructos. Mesmo o inevitável mais eficaz é periodicamente convocado para retornar a Mecânus para ser reprogramado.

Os inevitáveis se sacrificam com satisfação para completar suas missões, mas não são suicidas. Diante de uma derrota inevitável, é provável que tentem recuar e descobrir uma forma de equilibrar as forças. Eles são adversários determinados, mas pacientes, capazes de se aliar a outras criaturas quando houver auxílio para completar sua tarefa, embora não sustentem essas alianças por muito tempo. Será óbvio para qualquer indivíduo que passar muito tempo com um inevitável que eles são capazes de sacrificar os aliados sem hesitar para alcançar seus objetivos.

Quando um inevitável completa sua missão, ele vaga pela terra e observa passivamente a vida alheia. Quando percebe uma transgressão direta ao seu princípio original, ele assume uma nova missão. Essas criaturas tendem a se destacar na multidão enquanto estão em modo de observação, mas não respondem prontamente a qualquer diálogo. Os indivíduos que ficam sabendo de uma estátua de armadura dourada, com 3,5 metros de altura, vagando nas vizinhanças podem segui-lo e apresentar seu problema, na esperança de que o inevitável elimine o suposto transgressor. A decisão é baseada nas particularidades da programação do constructo, portanto não há garantias.

Suas formas variam, mas todos os inevitáveis são criaturas mecanizadas, douradas e prateadas, com engrenagens e pistões no lugar dos músculos e ossos. Seus olhos brilham com uma radiação dourada.

Observe que, diferente dos demais constructos, os inevitáveis possuem um valor de Inteligência e são capazes de pensar, aprender e lembrar. Eles falam os idiomas Abissal, Celestial e Infernal, assim como o idioma nativo de seus primeiro alvo.

Combate

A menos que sua existência esteja em perigo, os inevitáveis se concentram totalmente no transgressor que lhes foi designado, ignorando por completo os demais envolvidos. Um inevitável atacará qualquer criatura que impedir seu avanço, mas não se afastará o suficiente para perder o alvo de sua missão.

Esses constructos encaram a auto-defesa com muita seriedade; qualquer criatura que atacá-los com força letal (a critério do inevitável), sofrerá represálias com força letal. As armas naturais do inevitável, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras para ignorar a Redução de Dano.

Cura Acelerada (Ext): A cada rodada, um inevitável recupera uma quantidade de pontos de vida (especificado na descrição da criatura) enquanto tiver pelo menos 1 PV. No entanto, o dano causado por uma arma anárquica será recuperado normalmente.

MARUT

Constructo (Grande, Planar, Leal)
Dados de Vida: 15d10+30 (112 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m com armadura de batalha (6 quadrados), deslocamento base 12 m
Classe de Armadura: 34 (–1 tamanho, +1 Des, +16 natural, +8 armadura de batalha), toque 10, surpresa 33
Ataque Base/Agarrar: +11/+27
Ataque: Corpo a corpo: pancada +22 (dano: 2d6+12 mais 3d6 sônico ou 3d6 de eletricidade)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +22 (dano: 2d6+12 mais 3d6 sônico ou 3d6 de eletricidade)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Punhos do relâmpago e do trovão, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: Características de constructo, Redução de Dano 15/caos, visão no escuro 18 m, cura acelerada 10, visão na penumbra, Resistência à Magia 25
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +6, Von +8
Habilidades: For 35, Des 13, Con —, Int 12, Sab 17, Car 18
Perícias: Concentração +13, Conhecimento (religião) +10, Diplomacia +6, Observar +16, Ouvir +16, Procurar +10, Sentir Motivação +12, Sobrevivência +3 (+5 seguindo rastros)
Talentos: Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Foco em Habilidade (punhos), Fortitude Maior, Golpe Avassalador, Magias em Combate
Ambiente: Nirvana Tecnológico de Mecânus
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 15
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Leal e Neutro
Progressão: 16–28 DV (Grande); 29–45 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Essa criatura veste uma armadura dourada, mas tem um corpo de coloração ônix. Ela é humanóide, embora seja muito maior que um ser humano, e parece composta de partes mecânicas. Ele não carrega armas ou outros equipamentos.

Os marut representam a inevitabilidade da morte. Eles confrontam os indivíduos que se recusam a morrer.

Qualquer criatura que utilize métodos anti-naturais para estender sua longevidade (como um lich) pode ser alvo de um marut. Os seres que tomam medidas extremas para enganar a morte de outras formas (como o sacrifício de centenas de pessoas para salvar-se de uma praga) também podem ser considerados transgressores. Os conjuradores que utilizam a magia para reverter a morte (com a magia *reviver os mortos*, por exemplo) raramente chamam a atenção de um marut, a menos que façam isso repetidamente ou em grande escala.

Quando um marut identifica um alvo, ele avança de forma segura e implacável contra o inimigo, sem jamais descansar.

Combate

Depois de encontrar seu alvo, o marut causará a morte que o indivíduo está evitando. Por outro lado, as criaturas que distorcem os mortos através da necromancia podem ser castigadas com uma *tarefa/missão* ou *marca da justiça* para assegurar um respeito adequado. O marut geralmente utiliza *muralha de energia* para selar qualquer rota de fuga, então inicia o confronto com uma *corrente de relâmpagos* enquanto se aproxima para o combate corporal. Uma vez engajado, ele ataca com seus punhos poderosos, usando *círculo da morte* quando estiver cercado por vários oponentes. Ele atinge os conjuradores inimigos com ativações seqüenciais de *dissipar magia maior* e usa *porta dimensional* e *localizar criatura* para encontrar os oponentes que consigam escapar.

A arma natural dos marut, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras para ignorar a Redução de Dano.

Punhos do Relâmpago e do Trovão (Sob): O punho esquerdo de um marut emite uma trovoada barulhenta sempre que atinge qualquer criatura ou objeto, causando 3d6 pontos de dano sônico adicional e surdez durante 2d6 rodadas (Fortitude anula a surdez, CD 31). Seu punho direito emite um choque que inflige 3d6 pontos de dano de eletricidade adicional e cegueira durante 2d6 rodadas (Fortitude anula a cegueira, CD 31). As CDs dos testes de resistência são baseadas em Força e incluem o talento Foco em Habilidade do marut.

Habilidades Similares à Magia: Sem Limite — *andar no ar, comando maior* (CD 19), *dissipar magia maior, infligir ferimentos leves em massa* (CD 19), *localizar criatura, medo* (CD 18), *porta dimensional, visão da verdade*; 1/dia — *corrente de relâmpagos* (CD 20), *círculo da morte* (CD 20), *marca da justiça, muralha de energia*; 1/semana — *terremoto* (CD 22), *tarefa/missão, viagem planar* (CD 21). Nível de Conjurador: 14º. As CDs dos testes de resistência são baseadas em Carisma.

Perícias: Um marut recebe +4 de bônus racial em Concentração, Ouvir e Observar.

KOLYARUT

Constructo (Médio, Planar, Leal)
Dados de Vida: 13d10+20 (91 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 6 m com loriga segmentada (4 quadrados), deslocamento base 6 m
Classe de Armadura: 27 (+1 Des, +10 natural, +6 loriga segmentada), toque 11, surpresa 26
Ataque Base/Agarrar: +9/+11
Ataque: Corpo a corpo: toque vampírico +11 (toque, dano: 5d6); ou toque à distância: raio de drenar temporário +10 (dano: como a magia); ou corpo a corpo: *espada longa +2* +13 (dano: 1d8+5; dec. 19–20/x2), ou pancada +11 (dano: 1d6+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: toque vampírico +11/+6 (toque, dano: 5d6); ou toque à distância: raio de drenar temporário +10 (dano: como a magia), ou corpo a corpo: *espada longa +2* +13/+8 (dano: 1d8+5; dec. 19–20/x2), ou pancada +11/+6 (dano: 1d6+3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Raio de drenar temporário, habilidades similares à magia, toque vampírico
Qualidades Especiais: Características de constructo, Redução de Dano 10/caos, visão no escuro 18 m, cura acelerada 5, visão na penumbra, Resistência à Magia 22
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +7, Von +7
Habilidades: For 14, Des 13, Con —, Int 10, Sab 17, Car 16
Perícias: Diplomacia +5, Disfarces +12, Observar +11, Obter Informação +12, Ouvir +11, Procurar +5, Sentir Motivação +12, Sobrevivência +3 (+5 seguindo rastros)
Talentos: Acelerar Habilidade Similar à Magia (*sugestão*), Fortitude Maior, Magias em Combate, Prontidão, Reflexos Rápidos
Ambiente: Nirvana Tecnológico de Mecânus
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 12
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Leal e Neutro
Progressão: 14–22 DV (Médio); 23–39 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Essa criatura é um humanóide de pele vermelha, composto de partes mecânicas. Ela ostenta uma armadura dourada ornamentada e um manto dourado e largo. Ela carrega uma espada cintilante e veste uma loriga segmentada.

Os kolyarut representam a cláusula definitiva para o cumprimento de um contrato — eles punem aqueles que desrespeitam acordos e juramentos. Originalmente enviados de Mecânus para vingar as maiores traições existentes, uma vez no Plano Material eles caçam qualquer traidor, desde mercadores inescrupulosos até desertores de exércitos. Qualquer um que não cumprir um acordo honrado pode atrair a ira de um kolyarut, embora a criatura geralmente ignore acordos inconseqüentes e juramentos prestados sem prudência.

Antes de iniciar sua missão contra um infrator, um kolyarut descobre o máximo possível sobre o contrato ou juramento. Ele não está interessado naqueles que desrespeitam um acordo acidentalmente ou contra sua vontade — somente os indivíduos que violam o princípio essencial sustentado pelo kolyarut de livre e espontânea vontade são caçados. Se houver um contrato escrito, o kolyarut geralmente carregará uma cópia dele consigo.

Os kolyarut são os inevitáveis mais extrovertidos e se esforçam para cumprir diversas sutilezas sociais, como uma apresentação formal antes de discutir o assunto que lhe interessa. Eles podem usar *transformação momentânea* para adquirir a aparência de qualquer humanóide — bastante útil caso seja necessário se infiltrar em uma cidade para caçar sua presa.

Combate

Assim como todos os inevitáveis, um kolyarut é paciente o suficiente para estudar seu alvo antes de atacar. Ele descobre e analisa as habilidades e defesas do transgressor antes de entrar em batalha. Quando estiver lutando, tentará acabar com o confronto o mais rápido possível, minimizando o excesso de derramamento de sangue e destruição. No entanto, eles não se preocupam com inocentes que atrasem ou coloquem sua missão em perigo.

A tática favorita de um kolyarut é usar *invisibilidade* ou *transformação momentânea* para se aproximar furtivamente e então eliminar sua presa com a habilidade toque vampírico antes que ela consiga reagir. Um kolyarut não se importa em utilizar a habilidade toque vampírico em aliados para aumentar seu poder, caso isso seja essencial para completar sua missão.

A armas naturais de um kolyarut, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas ordeiras para ignorar a Redução de Dano.

Raio de Drenar Temporário (Sob): Um kolyarut é capaz de disparar um raio negro de drenar temporário contra alvos num raio de 60 m. O efeito é idêntico à magia *drenar temporário* (Nível de Conjurador: 13º)

Habilidades Similares à Magia: Sem Limite — *transformação momentânea, discernir mentiras* (CD 17), *imobilizar pessoa* (CD 16), *invisibilidade, localizar criatura, medo* (CD 17), *sugestão* (CD 16); 1/dia — *imobilizar monstro* (CD 17), *marca da justiça*; 1/semana — *tarefa/missão*. Nível de Conjurador: 13º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Toque Vampírico (Sob): Usando um ataque de toque corpo a corpo, um kolyarut é capaz de absorver a energia vital de um inimigo, como a magia *toque vampírico* (Nível de Conjurador: 13º).

Perícias: Um kolyarut recebe +4 de bônus racial em Disfarces, Obter Informação e Sentir Motivação.

ZELEKHUT

Constructo (Grande, Planar, Leal)
Dados de Vida: 8d10+30 (74 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 10,5 m com armadura de montaria (7 quadrados), vôo 12 m com armadura de montaria (médio) (8 quadrados); deslocamento base terrestre 15 m, vôo 18 m (médio)
Classe de Armadura: 27 (–1 tamanho, +10 natural, +8 armadura de montaria), toque 9, surpresa 27
Ataque Base/Agarrar: +6/+15
Ataque: Corpo a corpo: corrente com cravos +10 (dano: 2d6+5 mais 1d6 eletricidade)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 correntes com cravos +10 (dano: 2d6+5 mais 1d6 eletricidade)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: Características de constructo, Redução de Dano 10/caos, visão no escuro 18 m, cura acelerada 5, visão na penumbra, Resistência à Magia 20
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +2, Von +5
Habilidades: For 21, Des 11, Con —, Int 10, Sab 17, Car 15
Perícias: Diplomacia +4, Observar +9, Ouvir +9, Procurar +9, Sentir Motivação +12, Sobrevivência +3 (+5 seguindo rastros)
Talentos: Fortitude Maior, Investida Implacável, Investida Montada
Ambiente: Nirvana Tecnológico de Mecânus
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Leal e Neutro
Progressão: 9–16 DV (Grande); 17–24 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +7

Essa criatura mecanizada tem a forma de um centauro. Ela usa uma armadura dourada e ornamentada, sobre sua pele de alabastro. Ela não carrega armas ou equipamentos.

Os zelekhut são encarregados de caçar aqueles que desdenham da tiça — especialmente os fugitivos, que pretendem escapar das puniç devidas. Eles são rastreadores experientes e utilizam uma combinaçã perícias naturais e magia para encontrar fugitivos, não importa onde escondam.

Inicialmente, um zelekhut não parece muito ameaçador, mas quan está prestes a entrar em combate, ele expele duas correntes com cravos seus antebraços como uma ação livre. Da mesma forma, ele é capaz desdobrar duas asas metálicas douradas de suas costas. Retrair as corre tes ou as asas também é uma ação livre.

Combate

Assim que encontrar seu alvo fugitivo, o zelekhut utiliza sua velocidade suas habilidades similares à magia para eliminar a maioria das rotas fuga prováveis. Depois, ele imobiliza quaisquer adversários enquan tenta proteger os espectadores inocentes. Finalmente, ele agarra o fugi vo com suas correntes com cravos, imobilizando ou desarmando a criat ra conforme necessário. Caso esteja cumprindo uma sentença de mort o zelekhut executará o fugitivo sem alarde ou aclamação.

As armas naturais dos kolyarut, bem como quais quer outras que utilizem, são consideradas ordeira para ignorar a Redução de Dano.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite — *âncora dimensional, clarividência/clariau diência, dissipar magia, imobilizar pesso* (CD 15), *localizar criatura, medo* (CD 16), *visão da verdade*; 3/dia — *imobilizar monstro* (CD 17), *marca da justiça*; 1/semana — *missão menor* (CD 16). Nível de Conjurador: 8º. As CDs dos testes de resistência são baseadas em Carisma.

Perícias: Um zelekhut recebe +4 de bônus racial em Procurar e Sentir Motivação.

Talentos: Devido a sua construção em forma de centauro, um zelekhut é capaz de selecionar talentos como se tivesse o talento Combate Montado.

INUMANO

Morto-vivo (Médio)
Dados de Vida: 4d12 (26 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+1 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +2/+3
Ataque: Corpo a corpo: pancada +3 (dano: 1d4+1 mais drenar energia)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +3 (dano: 1d4+1 mais drenar energia)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Cria, drenar energia
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de morto-vivo
Testes de Resistência: Fort +1, Ref +2, Von +5
Habilidades: For 12, Des 12, Con —, Int 11, Sab 13, Car 15
Perícias: Esconder-se +8, Furtividade +16, Observar +7, Ouvir +7
Talentos: Prontidão, Lutar às Cegas
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, dupla, gangue (3–5) ou turba (6–11)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: 5–8 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura parece um cadáver humano. Seus olhos selvagens e frenéticos ardem com malevolência. A carne ressecada e áspera está esticada sobre os ossos e seus dentes se transformaram em agulhas afiadas e irregulares.

Os inumanos são mortos-vivos que entraram no pós-vida através da violência pura e do ódio. A aparência de um inumano é um reflexo estranho e distorcido da sua forma em vida.

Os inumanos vagam sobre covas rasas, catacumbas e outros locais envoltos pela aura da morte, onde cultivam seu ódio. Eles querem destruir toda a vida e encher os cemitérios com as suas vítimas, povoando toda a terra com suas crias horripilantes.

Eles têm o tamanho e o peso de um ser humano e falam o idioma Comum.

Combate

Os inumanos atacam esmagando seus oponentes com os punhos.

Cria (Ext): Qualquer humanóide morto por um inumano se tornará um deles depois de 1d4 rodadas. A cria se erguerá sob o comando do inumano que a gerou e permanecerá escravizada até ser destruída. A cria perde todas as habilidades que tinha em vida.

Drenar Energia (Sob): Os inumanos impõem um nível negativo a qualquer criatura viva atingida por seus ataques. A CD do teste de resistência de Fortitude para remover o nível negativo será 14. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma. Para cada nível negativo imposto, o inumano adquire 5 PV temporários.

Perícias: Os inumanos recebem +8 de bônus racial em testes de Furtividade.

KOBOLD

Kobold Combatente de 1° Nível
Humanóide (Pequeno, Réptil)
Dados de Vida: 1d8 (4 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+1 tamanho, +1 Des, +1 natural, +2 couro), toque 12, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +1/–4
Ataque: Corpo a corpo: lança +1 (dano: 1d6–1; dec. x3); ou à distância: funda +3 (dano: 1d3)
Ataque Total: Corpo a corpo: lança +1 (dano: 1d6–1; dec. x3); ou à distância: funda +3 (dano: 1d3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, sensibilidade à luz
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +1, Von –1
Habilidades: For 9, Des 13, Con 10, Int 10, Sab 9, Car 8
Perícias: Esconder-se +6, Furtividade +2, Observar +2, Ofícios (armadilheiro) +2, Ouvir +2, Procurar +2, Profissão (minerador) +2
Talentos: Prontidão
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Gangue (4–9); bando (10–100, mais 100% de não combatentes, mais 1 sargento de 3° nível para cada 20 adultos e 1 líder de 4°–6° nível); grupo de guerra (10–24 mais 2–4 arminhos atrozes) ou tribo (40–400, mais 1 sargento de 3° nível para cada 20 adultos, mais 1 ou 2 tenentes de 4° ou 5° nível, mais 1 líder de 6°–8° nível e 5–8 arminhos atrozes)
Nível de Desafio: 1/4
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Leal e Mau
Progressão: Conforme a classe do personagem
Ajuste de Nível: +0

Esse humanóide tem quase o mesmo tamanho de um gnomo ou um halfling. Ele tem a pele escamosa, uma cauda semelhante ao rabo de um rato e uma cabeça canídea com dois pequenos chifres.

Os kobold são pequenos humanóides com aspectos répteis e tendências sádicas e covardes.

A coloração da pele escamosa do kobold varia entre o marrom ferrugem e escuro até o negro ferrugem. Eles têm olhos vermelhos e brilhantes e uma cauda não preênsil. Os kobold vestem roupas esfarrapadas, preferindo o vermelho e o laranja.

Eles comem plantas e animais, mas não se opõem a devorar criaturas inteligentes. Eles gastam a maior parte de seu tempo fortificando o terreno ao redor de seus refúgios com armadilhas e mecanismos de alerta (como fossos de espinhos, arames ligados a bestas e outros dispositivos mecânicos).

Os kobold odeiam quase todos os humanóides e seres feéricos, especialmente os gnomos e as fadas.

Um kobold tem entre 60 e 75 cm de altura e pesa entre 17,5 e 22,5 kg. A raça fala o idioma Dracônico e tem vozes que soam como latidos.

Combate

Os kobold preferem lutar sob vantagem numérica esmagadora (no mínimo dois para um) ou usando truques; caso essa vantagem seja muito reduzida, eles quase sempre fugirão. No entanto, atacarão qualquer gnomo sem provocação caso haja uma quantidade equivalente.

Os kobold iniciam o combate arremessando balas de funda e somente se aproximam quando percebem que seus inimigos estão enfraquecidos. Sempre que possível, eles realizarão emboscadas perto das suas armadilhas. Eles tentarão empurrar seus adversários até as armadilhas, onde outros kobold estarão esperando para derramar óleo fervente, atirar pedras ou jogar insetos venenosos sobre os inimigos.

Sensibilidade à Luz (Ext): Os kobold ficam ofuscados sob a luz solar intensa ou na área da magia *luz do dia*.

Perícias: Os kobold recebem +2 de bônus racial nos testes de Ofícios (armadilheiro), Profissão (minerador) e Procurar.

O combatente kobold apresentado acima possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Nível de Desafio: Os kobold com níveis em classes de PdM possuem um ND equivalente ao seu nível de personagem –3.

Kobold

Sociedade dos Kobold

Os kobold vivem em lugares escuros, geralmente em áreas subterrâneas e florestas densas. Eles são ótimos mineradores e quase sempre habitam as minas que escavam. Uma tribo kobold envia grupos de guerra para patrulhar um raio de 15 km de seus lares, que atacam qualquer criatura inteligente que invada seu território. Eles geralmente matam os prisioneiros para devorá-los, mas podem vender alguns deles como escravos. Seus hábitos sórdidos e sua desconfiança contra a maioria das outras criaturas os transformaram em inimigos de muitas raças.

Um refugio kobold terá uma criança incapaz de combater e um ovo para cada dez adultos.

A divindade patrona dos kobold é Kurtulmak, que despreza todas as outras criaturas vivas, exceto seus protegidos.

Kobold como Personagens

Os personagens kobold possuem as seguintes características raciais.

— –4 Força, +2 Destreza, –2 Constituição.

— Tamanho Pequeno. +1 de bônus na CA, +1 de bônus nas jogadas de ataque, +4 de bônus nos testes de Esconder-se, –4 de penalidade nos testes de Agarrar, 3/4 do limite para erguer e carregar peso dos personagens Médios.

— O deslocamento básico terrestre dos kobold é 6 metros.

— Visão no Escuro até 18 m.

— Perícias Raciais: Um personagem kobold recebe +2 de bônus racial nos testes de Ofícios (armadilheiro), Profissão (minerador) e Procurar.

— Talentos Raciais: Um personagem kobold adquire talentos conforme sua classe de personagem.

— +1 de bônus de armadura natural.

— Qualidades Especiais (veja acima): Sensibilidade à luz.

— Idiomas Automáticos: Dracônico. Idiomas Adicionais: Comum, Subterrâneo.

— Classe Favorecida: Feiticeiro.

— Ajuste de Nível: +0.

KRAKEN

Besta Mágica (Imenso, Aquático)
Dados de Vida: 20d10+180 (290 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 20 (–4 de tamanho, +14 natural), toque 6, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar: +20/+44
Ataque: Corpo a corpo: tentáculo +28 (dano: 2d8+12; dec. 19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 tentáculos +28 (dano: 2d8+12; dec. 19–20), 6 braços +23 (dano: 1d6+6) e mordida +23 (dano: 4d6+6)
Espaço/Alcance: 6 m/4,5 m (18 m com o tentáculo, 9 m com os braços)
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, constrição 2d8+12 ou 1d6+6
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, nuvem de tinta, propulsão, visão na penumbra, habilidades similares a magia
Testes de Resistência: Fort +21, Ref +12, Von +13
Habilidades: For 34, Des 10, Con 29, Int 21, Sab 20, Car 20
Perícias: Concentração +21, Conhecimento (geografia) +17, Conhecimento (natureza) +16, Diplomacia +7, Esconder-se +0, Intimidar +16, Natação (+20), Observar +30, Ouvir +30, Procurar +28, Sentir Motivação +17, Sobrevivência +5 (+7 seguindo rastros), Usar Instrumento Mágico +16
Talentos: Especialização em Combate, Imobilização Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Sucesso Decisivo Aprimorado (tentáculo), Vontade de Ferro
Ambiente: Aquático temperado
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 12
Tesouro: Triplo do padrão
Tendência: Geralmente Neutro e Mau
Progressão: 21–32 DV (Imenso); 33–60 DV (Colossal)
Ajuste de Nível —

Essa criatura é semelhante a uma lula imensa, com um corpo retilíneo, dois olhos arregalados e uma massa de tentáculos. Seu corpo tem aproximadamente 9 m de comprimento, protegido por diversas camadas de músculos rígidos.

Agressivos, cruéis e altamente inteligentes, os kraken governam regiões inteiras nas profundezas do oceano. Embora esses monstros gigantescos raramente sejam vistos na superfície, as lendas falam sobre navios que foram tragados para as profundezas e ilhas inteiras que foram devoradas por essas criaturas.

Os kraken vivem no oceano, a milhares de metros abaixo da superfície. Freqüentemente, habitam enormes complexos de cavernas que incluem cavidades preenchidas com ar respirável, onde aprisionam e procriam escravos humanóides como servos e alimentos.

Seis dos tentáculos são braços curtos, com cerca de 9 m de comprimento; os dois restantes atingem quase 18 m e são recobertos por farpas afiadas. Uma boca semelhante a um bico está localizada onde os tentáculos se encontram, na parte inferior do corpo.

Os kraken falam os idiomas Comum e Aquan.

Combate

Os kraken atingem seus oponentes com seus tentáculos farpados, então tentam agarrá-los e esmagá-los com seus braços ou arrastá-los para sua imensa mandíbula. Um oponente pode atacar os tentáculos de um kraken usando a manobra Separar como se eles fossem armas. Os tentáculos de um kraken têm 20 PV e os braços têm 10 PV. estiver agarrando uma vítima quando o tentáculo for golpeado, ele geralmente utiliza outro tentáculo para desferir um ataque de oportunidade contra o adversário que realizou a manobra Separar. Decepar um dos tentáculos causa 10 pontos de dano à criatura; decepar um braço causa 5 pontos de dano. Estes monstros geralmente fogem do combate se perderem cinco ou mais tentáculos e regeneram seus membros perdidos em 1d10+10 dias.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o kraken atingir um oponente com seus tentáculos ou braços. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a criatura e pode usar a constrição.

Constrição (Ext): Um kraken causa automaticamente o dano do braço ou do tentáculo caso obtenha sucesso num teste de Agarrar.

Propulsão (Ext): Um kraken pode se arremessar para trás como uma ação de rodada completa, com deslocamento de 84 m. Ele precisa se deslocar em linha reta, mas não provoca ataques de oportunidade quando usa a propulsão.

Nuvem de Tinta (Ext): Um kraken pode expelir uma nuvem de tinta preta com 24 m de dispersão, uma vez por minuto, como uma ação livre. A nuvem concede camuflagem total, que o kraken normalmente usa para escapar de uma batalha perdida. As criaturas dentro da nuvem sofrem os efeitos da escuridão total.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *controlar o clima, controlar os ventos, dominar animais* (CD 18), *resistência a elementos*. Nível de Conjurador: 9º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Perícias: Um kraken recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

Kraken

KRENSHAR

Besta Mágica (Média)
Dados de Vida: 2d10 (11 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+2 Des, +3 natural), toque 12, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +2/+2
Ataque: Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d6)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d6) e 2 garras +0 (dano: 1d4)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Aterrorizar
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +5, Von +1
Habilidades: For 11, Des 14, Con 11, Int 6, Sab 12, Car 13
Perícias: Esconder-se +4, Furtividade +6, Ouvir +3, Saltar +9
Talentos: Ataques Múltiplos, RastrearB
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário, casal ou matilha (6–10)
Nível de Desafio: 1
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 3–4 DV (Médio); 5–8 DV (Grande)
Ajuste de Nível: +2 (parceiro)

Essa criatura combina as piores características de um lobo e de uma hiena. Sua pelagem é manchada e embaraçada, ela tem uma crina eriçada ao longo da espinha e um rabo longo e espesso.

O krenshar é uma criatura estranha, semelhante a um felino carnívoro, com a pele extremamente flexível.

Um espécime comum tem entre 1,2 m e 1,5 m de comprimento e a cabeça longa e estreita. Ele pesa cerca de 87 kg. Os machos e as fêmeas caçam juntos em matilhas e preferem animais de rebanhos, mas atacarão humanóides quando a comida se tornar escassa. Os krenshar são muito sociais entre sua espécie e tentativas ocasionais para domesticar filhotes produzem companheiros leais e ferozes. Em muitos aspectos, eles se comportam como grandes felinos normais. Uma toca abriga uma quantidade de filhotes equivalente à metade dos krenshar adultos.

Combate

Os krenshar usam batedores solitários para encurralar a presa até os grupos de integrantes da matilha. O batedor surge de seu esconderijo, utiliza sua habilidade aterrorizar e persegue a vítima em fuga para se juntar ao ataque.

Aterrorizar (Ext ou Sob): Como uma ação padrão, um krenshar é capaz de esticar a pele de sua cabeça para trás, revelando a musculatura e as estruturas ósseas do crânio. Em geral, isso é suficiente para assustar seus adversários (considere um teste de Blefar com +3 de bônus).

Combinada com urros altos, essa habilidade produz um efeito desconfortável, semelhante à magia *aterrorizar* conjurada por um feiticeiro de 3º nível (Vontade parcial, CD 13). Uma criatura que obtenha sucesso no teste de resistência não será afetada novamente pela habilidade do mesmo krenshar durante 24 horas. Essa habilidade é um efeito sobrenatural, sônico, de medo e de ação mental. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Perícias: Os krenshar recebem +4 de bônus racial nos testes de Saltar e Furtividade.

Krenshar

KUO-TOA

Humanóide Monstruoso (Médio, Aquático)
Dados de Vida: 2d8+2 (11 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), natação 15 m
Classe de Armadura: 16 (+6 natural) ou 18 (+6 natural, +2 escudo grande de madeira), toque 10, surpresa 16 ou 18
Ataque Base/Agarrar: +2/+3
Ataque: Corpo a corpo: lança curta +3 (dano: 1d6+1) ou mordida +3 (dano: 1d4+1)
Ataque Total: Corpo a corpo: lança curta +3 (dano: 1d6+1) e mordida –2 (dano: 1d4)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Relâmpago, bastão tenaz
Qualidades Especiais: Aderente, anfíbio, imunidade a veneno e paralisia, visão aguçada, cegueira sob a luz, resistência à eletricidade 10, escorregadio
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +3, Von +5
Habilidades: For 13, Des 10, Con 13, Int 13, Sab 14, Car 8
Perícias: Arte da Fuga +8, Conhecimento ou Ofícios (qualquer um) +4, Furtividade +3, Natação +9, Observar +11, Ouvir +7, Procurar +8
Talentos: Prontidão[B], Fortitude Maior
Ambiente: Aquático temperado
Organização: Patrulha (2–4, mais 1 boleeiro de 3º nível); esquadrão (6–11, mais 1 ou 2 boleeiros de 3º nível, mais 1 ou 2 monitores de 4º nível e 1 guerreiro de 8º nível); bando (20–50, mais 100% de não combatentes, mais 2 boleeiros de 3º nível, mais 2 guerreiros de 8º nível e 1 guerreiro de 10º nível) ou tribo (40–400, mais 1 boleeiro de 3º nível para cada 20 adultos, 1 monitor de 4º nível, 4 guerreiros de 8º nível, 1 boleeiro de 10º nível e 2 guerreiros de 10º nível)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Padrão
Tendência: Freqüentemente Neutro e Mau
Progressão: Conforme a classe do personagem
Ajuste de Nível: +3

Esse humanóide é um pouco menor que um ser humano. Seu corpo arredondado é coberto com escamas finas e tem uma aparência atarracada e inchada. Seus braços e pernas são magros, quase como gravetos, e terminam em mãos largas e pés achatados muito similares a nadadeiras. Sua cabeça oval lembra um peixe e ostenta olhos bulbosos, negros e de brilho prateado e uma boca alongada, repleta de pequenos dentes afiados.

Os kuo-toa são uma antiga linhagem de humanóides aquáticos, famosos por sua natureza sinistra e tendências diabólicas.

Embora a maior parte das pessoas evite o contato com essas criaturas repugnantes, é simplesmente impossível evitá-las em certas ocasiões. Os kuo-toa detêm muitas informações sobre as coisas malignas e esquecidas que habitam as profundezas do oceano.

Um kuo-toa comum atinge 1,50 m de altura e pesa cerca de 80 kg.

Embora a coloração normal dos kuo-toa seja cinza-prateada, sua pigmentação muda conforme o humor da criatura. Um kuo-toa furioso ficará vermelho escuro, enquanto um assustado se tornará cinza claro ou mesmo branco. O ar ao redor do kuo-toa fica impregnado com um terrível cheiro de peixe podre.

Os kuo-toa falam os idiomas Kuo-toa, Subterrâneo e Aquan.

Kuo-toa

Combate

As táticas e armamentos dos kuo-toa variam muito, dependendo do treinamento e das habilidades de cada indivíduo. Em geral, um grupo de combatentes kuo-toa respeitará uma formação e arremessará suas lanças antes de se aproximar para o combate corporal.

Relâmpago (Sob): Dois ou mais clérigos kuo-toa (conhecidos como "boleeiros") atuando em conjunto são capazes de gerar uma descarga elétrica a cada 1d4 rodadas. Os boleeiros devem unir suas mãos para disparar o raio, mas podem permanecer a uma distância de 9 m entre si enquanto preparam o efeito. O relâmpago causa 1d6 pontos de dano por boleeiro envolvido; um teste de resistência de Reflexos (CD 13 + quantidade de boleeiros) reduzirá o dano à metade.

Bastão Tenaz: Muitos guerreiros kuo-toa e todos os boleeiros de 7º nível ou superior empunham essa arma exótica Grande. Um bastão tenaz causa 1d10 pontos de dano por concussão, tem uma margem de ameaça de 20 e inflige dano dobrado em um sucesso decisivo. Ele tem uma haste de 3 m e não pode ser usado contra um oponente adjacente. Caso o portador atinja um adversário Pequeno, Médio ou Grande, ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, o bastão prenderá a vítima e causará 1d10 pontos de dano a cada rodada, até a vítima se libertar.

Aderente (Ext): Os kuo-toa usam o próprio óleo corporal e outros materiais para recobrir seus escudos com uma espécie de "papel pega-mosca", capaz de aprisionar qualquer criatura ou item que tocá-lo. Qualquer oponente que fracasse num ataque corpo a corpo contra um kuo-toa deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (DC 14) ou sua arma ficará presa no escudo e será arrancada da sua mão. As criaturas que utilizam armas naturais são automaticamente agarradas caso fracassem no teste de resistência.

Um kuo-toa precisa de 1 hora e materiais especiais que custam 20 PO para recobrir seu escudo com o aderente. A substância permanecerá ativa durante 3 dias ou até aprisionar qualquer coisa (nesse caso, o escudo não poderá mais aderir a nenhum item ou criatura, pois o aderente já foi usado). Liberar uma arma ou membro preso ao escudo exige um teste bem-sucedido de Força (CD 20).

Anfíbio (Ext): Embora os kuo-toa respirem por guelras, eles conseguem sobreviver indefinidamente na superfície.

Visão Aguçada (Ext): Os kuo-toa têm uma excelente visão devido ao foco independente de seus olhos. Sua visão é tão aguçada que eles conseguem enxergar um objeto ou criatura em movimento mesmo se estiver invisível ou etérea. Apenas a imobilidade total permitirá que objetos ou criaturas escapem dessa percepção.

Cegueira Sob a Luz (Ext): Caso seja exposto abruptamente à luz intensa (como a luz do sol ou a magia *luz do dia*), o kuo-toa ficará cego durante 1 rodada. Nas rodadas subseqüentes, eles ficarão ofuscados enquanto continuarem expostos à fonte de luz.

Escorregadio (Ext): Todos os kuo-toa segregam uma camada oleosa que torna difícil agarrá-los ou amarrá-los. As teias (mágicas ou mundanas) não afetam os kuo-toa e eles conseguem se libertar da maioria dos confinamentos com facilidade.

Perícias: Os kuo-toa recebem +8 de bônus racial nos testes de Arte da Fuga e +4 de bônus racial nos testes de Observar e Procurar.

Um kuo-toa recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

Sociedade dos Kuo-toa

Os kuo-toa vivem em comunidades subterrâneas bem abastecidas por estanques para recreação e reprodução. Eles desovam como um peixe e criam seus filhotes em poços especiais até que suas qualidades anfíbias se desenvolvam (cerca de um ano após o nascimento).

Graças aos esforços dos boleeiros, praticamente todos os kuo-toa são adoradores dedicados da deusa Blibdoolpoolp, chamada pela raça de Mãe Oceânica. Cada comunidade ergue pelo menos um altar dedicado à sua deusa. As comunidades maiores, que tenham grandes templos, servem como acampamento para os bandos menores, além de centros de interligação política e comercial. Praticamente todas as comunidades kuo-toa são abertas para os drow e seus lacaios, que fornecem bens e serviços úteis, embora os elfos negros sejam temidos e odiados pela raça. Esta inimizade gera vários conflitos menores e seqüestros freqüentes entre os povos.

Kuo-toa como Personagens

A classe favorecida dos kuo-toa é ladino. Muitos líderes kuo-toa serão clérigo/ladinos ou clérigos (boleeiros). Os boleeiros veneram Blibdoolpoolp e têm acesso a dois entre os seguintes domínios: Destruição, Mal e Água. Também existem diversos monges kuo-toa, chamados de monitores.

LAGARTO ELÉTRICO

Besta Mágica (Pequeno)
Dados de Vida: 2d10+2 (13 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escalar 6 m, natação 6 m
Classe de Armadura: 16 (+1 tamanho, +2 Des, +3 natural), toque 13, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +2/–2
Ataque: Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d4)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d4)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Choque atordoante, choque letal
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, sentir eletricidade, imunidade à eletricidade, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +5, Von +1
Habilidades: For 10, Des 15, Con 13, Int 2, Sab 12, Car 6

Perícias: Escalar +11, Esconder-se +11, Natação +10, Observar +4, Ouvir +4, Saltar +7
Talentos: Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Pântanos quentes
Organização: Solitário, casal, ninhada (3–5) ou colônia (6–11)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: 1/10 moedas; 50% bens; 50% itens
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 3–4 DV (Pequeno); 5–6 (Médio)
Ajuste de Nível: —

Este pequeno lagarto tem o tamanho de um gato doméstico, a cabeça cilíndrica e um par de chifres grandes voltados para os lados, semelhantes a orelhas pontiagudas. Uma estrutura similar aparece na ponta de sua cauda.

O lagarto elétrico é um réptil de pele brilhante cujo corpo consegue gerar poderosas descargas elétricas.

A parte inferior do corpo da criatura é cinza claro ou azul claro, assumindo um tom mais escuro nas costas. Ele tem marcas azuis escuras desde as costas até a cauda.

Os lagartos elétricos preferem ambientes quentes com condições úmidas e freqüentemente espreitam nos pântanos, bancos de areia escuros e cavernas cheias de água. Eles caçam peixes, répteis e pequenos animais, mas também comem restos ou presas maiores de vez em quando. Eles gastam muito de seu tempo se escondendo e aguardando uma presa.

Um lagarto elétrico tem 30 cm de altura e pesa quase 15 kg.

Combate

Exceto se estiver muito faminto, o lagarto elétrico evitará combates com criaturas maiores e normalmente tentará expulsar os intrusos emitindo uma série de estalos. Na verdade, esse som é apenas uma descarga elétrica amena, mas as criaturas vivas num raio de 3 m sentirão um arrepio na pele. Se o aviso fracassar, o lagarto erguerá seus chifres e cauda para disparar choques atordoantes.

Um lagarto elétrico confia em suas habilidades elétricas durante o combate. Ele costuma morder somente depois que seu choque deixa o oponente inconsciente ou quando o choque parecer não surtir nenhum efeito. Os lagartos solitários fogem depois de aplicar a descarga, mas se houver outras bestas por perto, eles são capazes de unir suas descargas e aplicar choques mortíferos contra o adversário.

Choque Atordoante (Sob): Uma vez por rodada, o lagarto elétrico pode disparar um choque elétrico contra um único oponente a 1,5 m de distância. Este ataque causa 2d8 de dano por contusão a qualquer criatura viva (Reflexos para reduzir o dano à metade, CD 12). A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Choque Letal (Sob): Sempre que dois ou mais lagartos elétricos estiverem num raio de 6 m, eles podem se unir para criar um choque letal. Essa descarga afeta um raio de 6 m, centralizado em qualquer um dos lagartos que esteja contribuindo. O choque causa 2d8 pontos de dano para cada lagarto participante (máximo 12d8; Reflexos para reduzir à metade, CD 10 + a quantidade de lagartos envolvidos no ataque).

Sentir Eletricidade (Ext): Os lagartos elétricos detectam automaticamente qualquer descarga elétrica num raio de 30 m.

Perícias: Os lagartos elétricos recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se devido a sua coloração. Eles recebem +2 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

Estas criaturas aplicam seu modificador de Destreza nos testes de Escalar e Saltar.

Um lagarto elétrico recebe +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode 'escolher 10' nestes testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado.

O lagarto recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

LAMIA

Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida: 9d10+9 (58 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 18 m (12 quadrados)
Classe de Armadura: 18 (–1 tamanho, +2 Des, +7 natural), toque 11, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +9 /+17
Ataque: Corpo a corpo: toque +12 (dano: 1d4 pontos de dano permanente de Sabedoria) ou adaga +12 (dano: 1d6+4; dec. 19–20) ou garra +12 (dano:1d4+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: toque +12 (dano: 1d4 pontos de dano permanente de Sabedoria); ou adaga +12/+7 (dano: 1d6+4; dec. 19–20) e 2 garras +7 (dano:1d4+2)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, drenar Sabedoria
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +8, Von +7
Habilidades: For 18, Des 15, Con 12, Int 13, Sab 15, Car 12
Perícias: Blefar +14, Concentração +10, Diplomacia +3, Disfarces +1 (+3 para atuar), Esconder-se +11, Intimidar +3, Observar +11
Talentos: Ataque em Movimento, Esquiva, Mobilidade, Vontade de Ferro
Ambiente: Desertos temperados
Organização: Solitário, casal ou gangue (3–4)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Caótico e Mau
Progressão: 10–13 DV (Grande); 14–27 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +4

Essa criatura parece um cruzamento entre um ser humano extremamente atraente e um leão imponente. Ela é humana da cintura para cima e o restante do corpo pertence a um leão.

Os lamias são criaturas malignas e cruéis que sentem um grande prazer em causar sofrimento. Eles caçam particularmente os servidores dedicados ao bem.

Um lamia atinge 1,80 de altura e pesa 450 kg.

Combate

Embora os lamia sejam poderosos e perigosos no combate corporal, não se interessam em lutas justas. Eles utilizam suas habilidades de ilusão para atrair os heróis até situações perigosas e então usam o talento Ataque em Movimento para saltar das sombras e causar dano de Sabedoria aos oponentes. Quando tiverem reduzido a força de vontade da vítima, eles confiam nas suas habilidades de encantamento para enganar e aprisionar a criatura. Um lamia obrigado a enfrentar um combate corporal atacará com uma adaga em sua mão humana e suas garras de leão dianteiras.

Habilidades Similares a Magia: Sem Limite — *transformação momentânea*, *ventriloquismo*; 3/dia — *enfeitiçar monstro* (CD 15), *imagem maior* (CD 14), *reflexos*, *sugestão* (CD

Lamia

14); 1/dia — *sono profundo* (CD 14). 9º nível de conjurador. As CDs dos testes de resistência são baseadas em Carisma.

Drenar Sabedoria (Sob): Um lamia causa 1d4 pontos de dano permanente de Sabedoria sempre que atinge um oponente com seu ataque de toque. Diferente de outras habilidades semelhantes, um lamia não recupera ou adquire pontos de vida quando inflige dano de Sabedoria. Essas criaturas utilizam esse poder no início do encontro para tornar o oponente mais suscetível a *enfeitiçar monstro* e *sugestão*.

Perícias: Os lamias recebem +4 de bônus racial nos testes de Blefar e Esconder-se.

LAMMASU

Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida: 7d10+21 (59 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 18 m (médio)
Classe de Armadura: 20 (–1 tamanho, +1 Dex, +10 natural), toque 10, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar: +7/+17
Ataque: Corpo a corpo: garra +12 (dano: 1d6+6)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +12 (dano: 1d6+6)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Bote, rasgar 1d6+3, magias
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, círculo mágico contra o mal, habilidades similares a magia
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +8, Von +7
Habilidades: For 23, Des 12, Con 17, Int 16, Sab 17, Car 14
Perícias: Concentração +13, Conhecimento (arcano) +13, Diplomacia +4, Observar +15, Ouvir +13 , Sentir Motivação +13
Talentos: Lutar às Cegas, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro
Ambiente: Desertos temperados
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Leal e Bom
Progressão: 8–10 DV (Grande); 11–21 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +5

Essa criatura tem o corpo marrom e dourado de um leão, as asas de uma águia gigante e a face de um ser humano.

Os lammasu são criaturas nobres, preocupadas com o bem-estar e a segurança de todas as coisas bondosas.

Em geral, essas criaturas residem em ruínas ou templos antigos e abandonados, localizados em áreas remotas, onde podem meditar sobre a melhor maneira de combater a influência do mal no mundo. Muitas vezes, os aventureiros os visitam em busca dos benefícios de sua sabedoria e do conhecimento relacionado aos antigos mistérios. Os lammasu recebem cordialmente as criaturas boas e quase sempre oferecem ajuda quando o visitante está combatendo diretamente o mal. Eles toleram os seres neutros, mas os observam com atenção. Eles não suportam a presença de seres malignos e os atacam assim que os encontram.

O comportamento de um lammasu é nobre e sua conduta é austera, mas essa criatura pode demonstrar muita compaixão.

Um lammasu tem cerca de 2,4 m de comprimento e pesa quase 250 kg.

Eles falam os idiomas Comum, Dracônico e Celestial.

Combate

Os lammasu atacam com magias ou usando suas garras afiadas. Eles quase sempre entram em combate quando percebem que uma criatura boa está sendo ameaçada por um ser maligno.

Magias: Os lammasu são capazes de conjurar magias divinas como clérigos de 7º nível, com acesso a dois entre os seguintes domínios: Bem, Cura, Conhecimento e Ordem.

Magias de Clérigo Preparadas (6/6/5/4/2; para o teste de resistência: 13 + nível da magia): 0 — *detectar magia, guia* (2), *ler magia, luz, resistência*; 1º — *auxílio divino, benção* (2), *detectar o mal, escudo entrópico, proteção contra o mal**; 2º — *ajuda**, *força do touro, resistência a elementos, restauração menor, vigor do urso*; 3º — *círculo mágico contra o mal**, *dissipar magia, luz do dia, remover maldição*; 4º — *destruição sagrada, neutralizar veneno*.

* Magias de Domínio. Domínios: Bem e Cura.

Círculo Mágico Contra o Mal (Sob): Um lammasu irradia um círculo mágico contra o mal contínuo que afeta um raio de 6 m.

Habilidades Similares a Magia: 2/dia — *invisibilidade maior* (pessoal); 1/dia — *porta dimensional*. Nível de Conjurador: 7º.

Bote (Ext): Se um lammasu usar a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada, incluindo seus dois ataques de Rasgar.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +12, dano 1d6+3.

Perícias: Os lammasu recebem +2 de bônus racial nos testes de Observar.

PROTETOR DOURADO (LAMMASU MEIO-DRAGÃO CELESTIAL)

Dragão (Grande)
Dados de Vida: 10d12+60 (125 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 18 m (médio)
Classe de Armadura: 29 (–1 de tamanho, +3 Des, +14 natural, +2 das *braçadeiras da armadura, anel de proteção* +1), toque 13, surpresa 26
Ataque Base/Agarrar: +10/+23
Ataque: Corpo a corpo: garra +19 (dano: 1d6+9)
Ataque Total: Corpo a corpo: garra +19 (dano: 1d6+9) e mordida +13 (dano: 1d8+4)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Sopro, bote, destruir o mal, rasgar 1d6+4, magias
Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, imunidade ao fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, círculo mágico contra o mal, resistência a ácido 10, frio 10 e eletricidade 10, habilidades similares à magia, Resistência à Magia 15
Testes de Resistência: Fort +13, Ref +12, Von +10
Habilidades: For 28, Des 17, Con 22, Int 18, Sab 20, Car 18
Perícias: Concentração +19, Diplomacia +19, Conhecimento (arcano) +17, Conhecimento (planos) +17, Ouvir +18, Procurar +17, Sentir Motivação +18, Identificar Magia +19, Observar +20, Sobrevivência +18 (+20 em outros planos e seguindo rastros)

Lammasu

Talentos: Foco em Arma (garra), Lutar às Cegas, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro
Ambiente: Sete Paraísos Escalonados de Celéstia
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 13
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Leal e Bom
Progressão: 11–30 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +10

Filho de um lammasu celestial e um dragão dourado, o protetor dourado viajou para o Plano Material na esperança de combater o mal ativamente.

Combate

As armas naturais dos lammasu, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas mágicas para ignorar a Redução de Dano.

Sopro (Sob): Cone de 9 m, 1/dia, 6d8 pontos de dano por fogo, Reflexos (CD 21) para reduzir à metade.

Destruir o Mal (Sob): Uma vez por dia, o protetor dourado pode desferir um ataque corporal regular, infligindo 10 pontos de dano adicionais contra um inimigo maligno.

Magias de Clérigo Preparadas (6/7/5/4/3; para o teste de resistência: 15 + nível da magia): 0 — *detectar magia, ler magia, luz, orientação* (2), *resistência*; 1º — *auxílio divino* (2), *benção* (2), *detectar o mal, escudo entrópico, proteção contra o mal**; 2º — *ajuda**, *força do touro, resistência a elementos, restauração menor, vigor do urso*; 3º — *círculo mágico contra o mal**, *dissipar magia, luz do dia, remover maldição*; 4º — *expulsão, destruição sagrada**, *neutralizar veneno*.

* Magias de Domínio. Domínios: Bem e Cura.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +12, dano 1d6+3.

Inventário: Braçadeiras da armadura +2, anel de proteção +1 (protetores dourados diferentes podem ter outros equipamentos).

LEÃO MARINHO

Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida: 6d10+18 (51 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 3 m (2 quadrados), natação 6 m
Classe de Armadura: 18 (–1 tamanho, +1 Des, +8 natural), toque 10, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +6/+14
Ataque: Corpo a corpo: garra +9 (dano: 1d6+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +9 (dano: 1d6+4) e mordida +4 (dano: 1d8+2)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Dilacerar 2d6+6
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, prender a respiração, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +6, Von +5
Habilidades: For 19, Des 12, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 10
Perícias: Natação +12, Observar +7, Ouvir +8
Talentos: Prontidão, Tolerância, Vontade de Ferro
Ambiente: Águas temperadas
Organização: Solitário, casal ou cardume (5–12)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 7–9 DV (Grande); 10–18 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Leão-Marinho

Esta criatura tem o corpo semelhante ao de um golfinho ou uma baleia pequena, com a cabeça e as patas dianteiras de um leão. Uma juba sedosa percorre desde o topo da cabeça até a ponta da cauda.

Um leão marinho é um temível predador aquático.

Estes predadores habitam as águas rasas das costas e montam seus covis em cavernas submersas ou nos destroços de navios naufragados. Eles caçam peixes, mamíferos aquáticos, aves marinhas e qualquer coisa que possam agarrar e matar.

Os leões marinhos são agressivamente territoriais e atacam qualquer criatura que invada sua área de caça, não importa o tamanho do adversário. Seus principais inimigos e competidores são os tubarões e os leões marinhos não hesitam em sair de seu caminho para atacá-los. Muitas vezes, eles formam bandos temporários para lidar com intrusos particularmente resistentes ou perigosos. A estrutura normal desses bandos é muito similar à dos leões terrestres.

Um leão marinho tem cerca de 4 m de comprimento e pesa 400 kg.

Combate

Os leões marinhos atacam de imediato, seja para obter alimento ou defender seu território, usando as duas garras e sua mordida para agarrar e dilacerar sua presa.

Eles demonstram uma coragem extrema e sempre lutam até a morte, mesmo contra criaturas muito maiores. Os casais e os bandos de leões marinhos atacam em conjunto, tentando esgotar seu oponente até que uma das bestas consiga eliminá-lo.

Prender a Respiração (Ext): Um leão marinho é capaz de prender sua respiração durante um número de rodadas equivalente a 6 x seu valor de Constituição antes que corra o risco de se afogar.

Dilacerar (Ext): Um leão marinho que atinja um oponente com as duas garras prenderá o corpo da vítima e rasgará sua carne. Este ataque inflige 2d6+6 pontos de dano automaticamente.

Perícias: Um leão marinho recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação realizados para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

LICANTROPO

Os licantropos são humanóides ou gigantes capazes de se transformar em animais. Em sua forma natural, um licantropo se parece com qualquer integrante de sua espécie, embora os licantropos naturais ou amaldiçoados há muito tempo conservem ou adquiram aspectos de suas formas animais, como pêlos abundantes e desordenados, dentes pontiagudos ou dedos longos e fortes. Na forma animal, o licantropo é semelhante a uma variação mais poderosa do animal original, mas uma observação cuidadosa revelará que seus olhos (que geralmente brilham em vermelho no escuro) demonstram uma fagulha de inteligência sobrenatural.

Os licantropos malignos quase sempre se misturam na população comum, assumindo sua forma animal durante a noite (em especial durante a lua cheia) para propagar terror e carnificina. Os licantropos bons costumam ser indivíduos reclusos, que se sentem desconfortáveis perto de um grande número de pessoas. Com freqüência, eles vivem sozinhos nas áreas selvagens, longe das vilas ou cidades.

A licantropia pode ser disseminada como uma doença. Na maioria das vezes, um licantropo inicia sua vida como um humanóide ou gigante normal, mas contrai a licantropia posteriormente, quando é ferido por um licantropo. Essas criaturas são chamadas de licantropos amaldiçoados. Os demais, que nascem com o subtipo metamorfo, são conhecidos como licantropos naturais.

Combate

Um licantropo em sua forma humanóide (ou gigante) usará as táticas e armas prediletas da sua espécie, mas será mais agressivo. Ele terá os sentidos aguçados de sua forma animal, incluindo faro e visão na penumbra, assim como uma profunda empatia (inclusive a habilidade de se comunicar) com animais semelhantes. Um licantropo amaldiçoado ferido em combate pode ser sobrepujado pelo ódio, forçando a transformação em animal involuntariamente.

Finalmente, um licantropo natural (ou um licantropo amaldiçoado que esteja ciente de sua condição) é capaz de assumir uma forma híbrida, um estado intermediário entre sua forma humanóide e animal. Um híbrido tem mãos e consegue usar armas, mas também pode atacar com suas

presas e garras. Um híbrido transmitirá a licantropia através da sua mordida e terá a mesma Redução de Dano da sua forma animal.

HOMEM-JAVALI

Atarracado e poderoso, esse humanóide feroz é coberto por uma pelagem curta e espessa e ostenta presas de javali.

Na forma humanóide, os homens-javali tendem a ser atarracados, musculosos e de altura mediana. Eles costumam usar roupas simples, fáceis de serem removidas, costuradas ou substituídas.

Combate

Os homens-javali são tão ferozes quanto os javalis normais.

Alterar Forma (Sob): Um homem-javali é capaz de assumir a forma de um javali ou de um híbrido javali-humanóide.

Empatia com Javalis (Ext): Capaz de se comunicar com javalis e javalis atrozes e +4 de bônus nos testes baseados em Carisma relacionados com as mesmas criaturas.

Maldição da Licantropia (Sob): Qualquer humanóide ou gigante ferido pelo chifre de um homem-javali em sua forma animal ou híbrida deve obter um sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou contrairá a licantropia.

Ferocidade (Ext): Um homem-javali é um combatente tenaz que continua a lutar sem penalidades mesmo que esteja incapacitado ou morrendo.

O homem-javali apresentado acima é um combatente humano de 1º nível e um licantropo natural, criado com os seguintes valores base de habilidades: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

HOMEM-JAVALI ATROZ GIGANTE DAS COLINAS

Esse gigante é coberto por uma pelagem curta e espessa e ostenta garras afiadas. Sua cabeça apresenta feições suínas, com presas proeminentes e olhos pequenos, raivosos e vermelhos.

Na forma de gigante, os homens-javali atrozes são muito parecidos com os gigantes das colinas comuns, embora sejam mais robustos, com cabelos espessos, ásperos e embaraçados.

O homem-javali atroz apresentado acima é um gigante das colinas e um licantropo natural, que tinha os valores base de habilidades de um gigante das colinas padrão.

Combate

Os homens-javali atrozes se enfurecem rapidamente. Eles geralmente começam uma batalha em sua forma de gigante, então assumem a forma híbrida para obter vantagens com sua força ampliada. Eles costumam usar os talentos Encontrão Aprimorado e Separar Aprimorado para dispersar ou afastar seus oponentes e destruir suas armas e escudos.

Alterar Forma (Sob): Um homem-javali atroz é capaz de assumir a forma de um híbrido bípede ou de um javali atroz.

Empatia com Javalis (Ext): Capaz de se comunicar com javalis e javalis atrozes e +4 de bônus nos testes baseados em Carisma relacionados com as mesmas criaturas.

Maldição da Licantropia (Sob): Qualquer humanóide ou gigante ferido pelo chifre de um homem-javali atroz em sua forma animal ou híbrida deve obter um sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou contrairá a licantropia.

HOMEM-JAVALI

	Forma Humana Humanóide (Médio, Humano, Metamorfo)	Forma de Javali Humanóide (Grande, Humano, Metamorfo)	Forma Híbrida Humanóide (Grande, Humano, Metamorfo)
Dados de Vida:	1d8+4 mais 3d8+12 (34 PV)	1d8+4 mais 3d8+12 (34 PV)	1d8+4 mais 3d8+12 (34 PV)
Iniciativa:	+0	+0	+0
Deslocamento:	6 m usando brunea (4 quadrados); deslocamento base 9 m	12 m (8 quadrados)	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	18 (+2 natural, +4 brunea, +2 escudo pesado), toque 10, surpresa 18	18 (+8 natural), toque 10, surpresa 18	18 (+8 natural), toque 10, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar:	+3/+4	+3/+6	+3/+6
Ataque:	Corpo a corpo: machado de batalha +4 (dano: 1d8+1; dec. x3) ou à distância: azagaia +3 (dano: 1d6+1)	Corpo a corpo: chifre +6 (dano: 1d8+4)	Corpo a corpo: machado de batalha +6 (dano: 1d8+4; dec. x3) ou garra +6 (dano: 1d4+3)
Ataque Total:	Corpo a corpo: machado de batalha +4 (dano: 1d8+1; dec. x3); ou à distância: azagaia +3 (dano: 1d6+1)	Corpo a corpo: chifre +6 (dano:1d8+4)	Corpo a corpo: machado de batalha +6 (dano: 1d8+1; dec. x3) e chifre +1 (dano: 1d6+1); ou 2 garras +6 (dano:1d4+3) e chifre +1 (dano: 1d6+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	—	Maldição da licantropia	Maldição da licantropia
Qualidades Especiais:	Alterar Forma, empatia com javalis, ferocidade, visão na penumbra, faro	Alterar Forma, empatia com javalis, Redução de Dano 10/prata, ferocidade, visão na penumbra, faro	Alterar Forma, empatia com javalis, Redução de Dano 10/prata, ferocidade, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +3, Von +3	Fort +9, Ref +3, Von +3	Fort +9, Ref +3, Von +3
Habilidades:	For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 8	For 17, Des 11, Con 18, Int 10, Sab 11, Car 8	For 17, Des 11, Con 18, Int 10, Sab 11, Car 8
Perícias:	Adestrar Animais +3, Intimidar +3, Observar +4, Ouvir +5	Adestrar Animais +3, Intimidar +3, Observar +4, Ouvir +5	Adestrar Animais +3, Intimidar +3, Observar +4, Ouvir +5
Talentos:	Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Prontidão[B], Vitalidade, Vontade de Ferro[B]	(o mesmo da forma humana)	(o mesmo da forma humana)
Ambiente:	Florestas temperadas	Florestas temperadas	Florestas temperadas
Organização:	Solitário, casal, ninhada (3–4) ou tropa (2–4, mais 1–4 javalis)	(o mesmo da forma humana)	(o mesmo da forma humana)
Nível de Desafio:	4	4	4
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	Conforme a classe do personagem	Conforme a classe do personagem	Conforme a classe do personagem
Ajuste de Nível:	+3	+3	+3

HOMEM-JAVALI ATROZ GIGANTE DAS COLINAS

	Forma Gigante Gigante (Grande, Gigante, Metamorfo)	Forma de Javali Atroz Gigante (Grande, Gigante, Metamorfo)	Forma Híbrida Gigante (Grande, Gigante, Metamorfo)
Dados de Vida:	12d8+51 mais 7d8+49 (185 PV)	12d8+51 mais 7d8+49 (185 PV)	12d8+51 mais 7d8+49 (185 PV)
Iniciativa:	–1	–1	–1
Deslocamento:	9 m usando gibão de peles (6 quadrados), deslocamento base 12 m	12 m (8 quadrados)	12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	22 (–1 tamanho, –1 Des, +11 natural, +3 gibão de peles), toque 8, surpresa 22	16 (–1 tamanho, –1 Des, +8 natural), toque 8, surpresa 16	19 (–1 tamanho, –1 Des, +11 natural), toque 8, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar:	+14/+25	+14/+33	+14/+33
Ataque:	Corpo a corpo: clava grande +21 (2d8+10) ou pancada +20 (1d4+7); ou à distancia: rocha +12 (2d6+7)	Corpo a corpo: chifre +28 (dano: 1d8+22)	Corpo a corpo: clava grande +29 (2d8+22) ou garra +28 (1d6+15)
Ataque Total:	Corpo a corpo: clava grande +21/+16 (2d8+10) ou 2 pancadas +20 (1d4+7); ou à distancia: rocha +12 (2d6+7)	Corpo a corpo: chifre +28 (dano: 1d8+22)	Corpo a corpo: clava grande +29 (2d8+22) e chifre +23 (dano: 1d8+7) ou 2 garras +28 (1d6+15) e chifre +23 (dano: 1d8+7)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m	3 m/1,5 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Arremessar Rochas	Maldição da licantropia	Maldição da licantropia
Qualidades Especiais:	Alterar Forma, empatia com javalis, ferocidade, visão na penumbra, apanhar rochas, faro	Alterar Forma, empatia com javalis, Redução de Dano 10/prata, ferocidade, visão na penumbra, faro	Alterar Forma, empatia com javalis, Redução de Dano 10/prata, ferocidade, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência:	Fort +17, Ref +8, Von +12	Fort +20, Ref +8, Von +12	Fort +20, Ref +8, Von +12
Habilidades:	For 25, Des 8, Con 19, Int 6, Sab 12, Car 7	For 41, Des 8, Con 25, Int 6, Sab 12, Car 7	For 41, Des 8, Con 25, Int 6, Sab 12, Car 7
Perícias:	Escalar +10, Observar +12, Ouvir +10, Saltar +10	Escalar +41, Observar +12, Ouvir +10, Saltar +22	Escalar +41, Observar +12, Ouvir +10, Saltar +22
Talentos:	Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (clava grande), Prontidão[B], Separar Aprimorado, Tolerância, Trespassar, Vontade de Ferro[B]	(o mesmo da forma de gigante)	(o mesmo da forma de gigante)
Ambiente:	Colinas temperadas	Colinas temperadas	Colinas temperadas
Organização:	Solitário, casal, ninhada (3–4) ou tropa (2–4, mais 1–4 javalis atrozes)	(o mesmo da forma de gigante)	(o mesmo da forma de gigante)
Nível de Desafio:	11	11	11
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	Conforme a classe do personagem	Conforme a classe do personagem	Conforme a classe do personagem
Ajuste de Nível:	+7	+7	+7

Ferocidade (Ext): Um homem-javali atroz é um combatente tenaz que continua a lutar sem penalidades mesmo que esteja incapacitado ou morrendo.

HOMEM-RATO

Rápido e selvagem, esse humanóide tem uma pelagem marrom desbotada e uma cauda longa e sem pêlos. Ele carrega um sabre em sua pata e tem nitidamente as feições de um rato.

Na forma humanóide, os homens-rato costumam ser indivíduos magros, raquíticos e mais baixos que o normal. Seus olhos observam constantemente os arredores e seu nariz e boca se movimentam quando ficam nervosos. Os machos costumam usar bigodes finos e mal aparados.

Combate

Na forma animal, os homens-rato evitam o combate, preferindo usar sua forma de rato atroz para espreitar e espionar. Na forma híbrida, um homem-rato luta com um sabre e uma besta leve.

Alterar Forma (Sob): Um homem-rato é capaz de assumir a forma de um rato atroz ou um híbrido bípede.

Maldição da Licantropia (Sob): Qualquer humanóide ou gigante ferido pela mordida de um homem-rato em sua forma animal ou híbrida deve obter um sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou contrairá a licantropia.

Doença (Ext): Febre imunda; transmissão através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 12), período de incubação 1d3 dias, dano 1d3 pontos de dano temporário de Destreza e 1d3 pontos de dano temporário de Constituição. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Empatia com Ratos (Ext): Capaz de se comunicar com ratos e ratos atrozes e +4 de bônus nos testes baseados em Carisma relacionados com as mesmas criaturas.

Perícias: Um homem-rato na forma híbrida aplica seu modificador de Destreza nos testes de Escalar ou Natação. Ele recebe +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode 'escolher 10' nestes testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado.

Um homem-rato tem +8 de bônus racial em Natação em sua forma de rato atroz.

Talentos: Os homens-rato adquirem o talento adicional Acuidade com Arma.

O homem-rato apresentado acima é um combatente humano de 1º nível e um licantropo natural, criado com os seguintes valores base de habilidades: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

HOMEM-TIGRE

Imponente e poderoso, esse humanóide tem uma pelagem listrada, marrom-alaranjada, e dentes e garras de aparência mortífera. Ele atinge mais de 2,50 m de altura.

Na forma humanóide, os homens-tigre costumam ser altos, com músculos imponentes e agilidade incomum.

Combate

Os homens-tigre são capazes de assumir a forma híbrida e animal. Na forma de tigre, ele consegue saltar e rasgar o adversário como os tigres comuns. Na forma híbrida, eles possuem com suas garras letais.

Alterar Forma (Sob): Um homem-tigre é capaz de assumir a forma de um tigre ou de um híbrido bípede.

Maldição da Licantropia (Sob): Qualquer humanóide ou gigante ferido pela mordida de um homem-tigre em sua forma animal ou híbrida deve obter um sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou contrairá a licantropia.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o homem-tigre precisa atingir um oponente com sua garra ou mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar seu ataque de rasgar.

Bote (Ext): Caso um homem-tigre na forma animal use a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada, incluindo seus dois ataques de Rasgar.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +9, dano 1d8+3.

Empatia com Tigres (Ext): Capaz de se comunicar com tigres e tigres atrozes e +4 de bônus nos testes baseados em Carisma relacionados com as mesmas criaturas.

Perícias: Em qualquer forma, os homens-tigre recebem +4 de bônus nos testes de Equilíbrio, Esconder-se e Furtividade. *Em áreas de grama alta ou matagal, o bônus de Esconder-se aumenta para +8 na forma animal.

O homem-tigre apresentado acima é um combatente humano de 1º nível e um licantropo natural, criado com os seguintes valores base de habilidades: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

HOMEM-URSO

Esse humanóide poderoso é coberto de pêlos marrons espessos, tem longas garras e uma face parecida com um urso. Ele carrega um machado grande em sua pata.

Na forma humanóide, os homens-urso costumam ser robustos, musculosos e peludos. Seus pêlos são castanhos e espessos e os homens geralmente têm barba. Seu cabelo varia entre o ruivo, o loiro, o branco e o preto para combinar com a cor de sua forma de urso. Eles vestem roupas simples e couro, fáceis de serem removidas, costuradas ou substituídas. Na forma animal, os homens-urso são melancólicos e irritadiços. Eles apreciam somente a companhia de sua espécie e caçam as criaturas malignas para matá-las.

Combate

Os homens-urso lutam da mesma forma que os ursos marrons. Em sua forma humanóide ou híbrida eles preferem armas grandes e pesadas, como um machado grande ou uma espada larga. O machado grande de um homem-urso é uma arma Média, então ele é capaz de empunhar o machado com uma única mão em sua forma híbrida.

Alterar Forma (Sob): Um homem-urso é capaz de assumir a forma de um urso marrom ou de um híbrido urso-humanóide.

Empatia com Ursos (Ext): Capaz de se comunicar com ursos e ursos atrozes e +4 de bônus nos testes baseados em Carisma relacionados com as mesmas criaturas.

Maldição da Licantropia (Sob): Qualquer humanóide ou gigante ferido pela mordida de um homem-urso em sua forma animal ou híbrida deve obter um sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou contrairá a licantropia.

HOMEM-RATO

	Forma Humana Humanóide (Médio, Humano, Metamorfo)	Forma de Rato Atroz Humanóide (Pequeno, Humano, Metamorfo)	Forma Híbrida Humanóide (Médio, Humano, Metamorfo)
Dados de Vida:	1d8+1 mais 1d8+2 (12 PV)	1d8+1 mais 1d8+2 (12 PV)	1d8+1 mais 1d8+2 (12 PV)
Iniciativa:	+0	+3	+3
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	12 m (8 quadrados), escalar 6 m	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	15 (+2 natural, +2 corselete de couro, +1 broquel), toque 10, surpresa 15	17 (+1 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 14, surpresa 14	16 (+3 Des, +3 natural), toque 13, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar:	+1/+2	+1/–2	+1/+2
Ataque:	Corpo a corpo: sabre +2 (dano: 1d6+1; dec. 18–20); ou à distância: besta leve +1 (dano: 1d8; dec. 19–20)	Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d4+1 mais doença)	Corpo a corpo: sabre +5 (dano: 1d6+1; dec.18–20); ou à distância: besta leve +4 (dano: 1d8; dec. 19–20)
Ataque Total:	Corpo a corpo: sabre +2 (dano: 1d6+1; dec. 18–20); ou à distância: besta leve +1 (dano: 1d8; dec. 19–20)	Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d4+1 mais doença)	Corpo a corpo: sabre +4 (dano: 1d6+1; dec.18–20) e mordida –1 (dano: 1d6+1 mais doença); ou à distância: besta leve +4 (dano: 1d8; dec. 19–20)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m;	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	—	Maldição da licantropia, doença	Maldição da licantropia, doença
Qualidades Especiais:	Alterar Forma, empatia com ratos, visão na penumbra, faro	Alterar Forma, empatia com ratos, Redução de Dano 10/prata, visão na penumbra, faro	Alterar Forma, empatia com ratos, Redução de Dano 10/prata, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +2, Von +4	Fort +6, Ref +5, Von +4	Fort +6, Ref +5, Von +4
Habilidades:	For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 8	For 13, Des 17, Con 14, Int 10, Sab 11, Car 8	For 13, Des 17, Con 14, Int 10, Sab 11, Car 8
Perícias:	Adestrar Animais +3, Escalar +0, Esconder-se +1, Furtividade +0, Natação +9, Observar +4, Ouvir +4	Adestrar Animais +3, Escalar +11, Esconder-se +8, Furtividade +4, Natação +11, Observar +4, Ouvir +4	Adestrar Animais +3, Escalar +4, Esconder-se +5, Furtividade +4, Natação +9, Observar +4, Ouvir +4
Talentos:	Acuidade com Arma, Esquiva, Prontidão, Vontade de Ferro[B]	(o mesmo da forma humana)	(o mesmo da forma humana)
Ambiente:	Qualquer um	Qualquer um	Qualquer um
Organização:	Solitário, casal, matilha (6–10), ou tropa (2–5, mais 5–8 ratos atrozes)	(o mesmo da forma humana)	(o mesmo da forma humana)
Nível de Desafio:	2	2	2
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Leal e Mau	Sempre Leal e Mau	
Progressão:	Conforme a classe do personagem	Conforme a classe do personagem	Conforme a classe do personagem
Ajuste de Nível:	+3	+3	+3

HOMEM-TIGRE

	Forma Humana Humanóide (Médio, Humano, Metamorfo)	Forma de Tigre Humanóide (Grande, Humano, Metamorfo)	Forma Híbrida Humanóide (Grande, Humano, Metamorfo)
Dados de Vida:	1d8+1 mais 6d8+18 (50 PV)	1d8+1 mais 6d8+18 (50 PV)	1d8+1 mais 6d8+18 (50 PV)
Iniciativa:	+4	+6	+6
Deslocamento:	6 m com peitoral de aço (4 quadrados); deslocamento base 9 m	12 m (8 quadrados)	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	17 (+2 natural, +5 peitoral de aço), toque 10, surpresa 17	16 (–1 tamanho, +2 Des, +5 natural), toque 11, surpresa 14	16 (–1 tamanho, +2 Des, +5 natural), toque 11, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+5/+6	+5/+16	+5/+16
Ataque:	Corpo a corpo: glaive +6 (dano: 1d10+1; dec. x3) ou à distância: arco longo composto +5 (+1 bônus de For) (dano: 1d8+1; dec. x3)	Corpo a corpo: garra +11 (dano: 1d8+7)	Corpo a corpo: garra +11 (dano: 1d8+7)
Ataque Total:	Corpo a corpo: glaive +6 (dano: 1d10+1; dec. x3) ou à distância: arco longo composto +5 (+1 bônus de For) (dano: 1d8+1; dec. x3)	Corpo a corpo: 2 garras +11 dano:1d8+7) e mordida +6 (dano: 2d6+3)	Corpo a corpo: 2 garras +11 (dano:1d8+7) e mordida +6 (dano: 2d6+3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	—	Bote, agarrar aprimorado, rasgar, maldição da licantropia	Maldição da licantropia
Qualidades Especiais:	Alterar Forma, empatia com tigres, visão na penumbra, faro	Alterar Forma, empatia com tigres, Redução de Dano 10/prata, visão na penumbra, faro	Alterar Forma, empatia com tigres, Redução de Dano 10/prata, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +5, Von +4	Fort +10, Ref +7, Von +4	Fort +10, Ref +7, Von +4
Habilidades:	For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 8	For 25, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 11, Car 8	For 25, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 11, Car 8
Perícias:	Adestrar Animais +3, Equilíbrio +0, Escalar +1, Esconder-se +0, Furtividade +0, Observar +6, Ouvir +6	Adestrar Animais +3, Equilíbrio +6, Escalar +12, Esconder-se +2*, Furtividade +12, Observar +6, Ouvir +6	Adestrar Animais +3, Equilíbrio +6, Escalar +12, Esconder-se +2, Furtividade +12, Observar +6, Ouvir +6
Talentos:	Ataque Natural Aprimorado (mordida, garra), Iniciativa Aprimorada, Prontidão[B], Reflexos em Combate, Vontade de Ferro[B]	(o mesmo da forma humana)	(o mesmo da forma humana)
Ambiente:	Florestas quentes	Florestas quentes	Florestas quentes
Organização:	Solitário ou casal	(o mesmo da forma humana)	(o mesmo da forma humana)
Nível de Desafio:	5	5	5
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	Conforme a classe do personagem	Conforme a classe do personagem	Conforme a classe do personagem
Ajuste de Nível:	+3	+3	+3

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o homem-urso na forma animal precisa atingir um oponente com sua garra. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Perícias: Os homens-urso recebem +4 de bônus racial nos testes de Natação em qualquer forma de urso.

O homem-urso apresentado aqui é um combatente humano de 1º nível e um licantropo natural, criado com os seguintes valores base de habilidades: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

LOBISOMEM

Uma pelagem curta e cinza cobre esse humanóide encurvado e selvagem. Ele tem garras afiadas e um focinho de lobo.

Na forma humanóide, os lobisomens não apresentam nenhuma característica distinta.

Combate

Na forma animal, um lobisomem é capaz de imobilizar seus oponentes como um lobo. Na forma híbrida, a criatura normalmente dispensa o uso de armas, embora consiga empunhar uma arma e utilizar sua mordida como um ataque natural secundário.

Alterar Forma (Sob): Um lobisomem é capaz de assumir a forma de um lobo ou de um híbrido lobo-humanóide.

Maldição da Licantropia (Sob): Qualquer humanóide ou gigante ferido pela mordida de um lobisomem em sua forma animal ou híbrida deve obter um sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou contrairá a licantropia.

Imobilização (Ext): Um lobisomem na forma animal que atinja um oponente com sua mordida pode iniciar a manobra Imobilização como uma ação livre (+2 de modificador no teste) sem a necessidade do ataque de toque e sem provocar ataques de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode reagir e tentar imobilizar o lobisomem.

Empatia com Lobos (Ext): Capaz de se comunicar com lobos e lobos atrozes e +4 de bônus nos testes baseados em Carisma relacionados com as mesmas criaturas.

Perícias: *Na forma híbrida ou animal, os lobisomens recebem +4 de bônus nos testes de Sobrevivência se estiverem rastreando através do faro.

O lobisomem apresentado acima é um combatente humano de 1º nível e um licantropo natural, criado com os seguintes valores base de habilidades: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

LICANTROPO, SENHOR DOS LOBISOMENS

Esse humanóide parece selvagem e poderoso. Ele é coberto por uma pelagem cinza e possui garras e dentes afiados. Ele é tão alto quanto um ogro e tem um focinho de lobo e olhos terríveis.

Mais forte, mais resistente e mais letal que seus companheiros inferiores, o senhor dos lobisomens é uma besta assassina que adora propagar caos e destruição.

O senhor dos lobisomens apresentado acima é um guerreiro humano de 10º nível e um licantropo natural, criado com os seguintes valores base de habilidades: For 16, Des 14, Con 14, Int 10, Sab 10, Car 12.

Combate

Um senhor dos lobisomens é capaz de assumir a forma híbrida e animal. Na forma de lobo atroz, ele é capaz de imobilizar seus oponentes como um lobo. Na sua forma híbrida, ele pode empunhar uma arma ou usar suas garras.

Alterar Forma (Sob): Um senhor dos lobisomens é capaz de assumir a forma de um lobo atroz ou de um híbrido lobo-humanóide.

Maldição da Licantropia (Sob): Qualquer humanóide ou gigante ferido pela mordida de um senhor dos lobisomens em sua forma animal ou híbrida deve obter um sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou contrairá a licantropia.

Imobilização (Ext): Um senhor dos lobisomens na forma animal que atinja um oponente com sua mordida pode iniciar a manobra Imobilização como uma ação livre (+15 de modificador no teste) sem a necessidade do ataque de toque e sem provocar ataques de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode reagir e tentar imobilizar o senhor dos lobisomens.

Empatia com Lobos (Ext): Capaz de se comunicar com lobos e lobos atrozes e +4 de bônus nos testes baseados em Carisma relacionados com as mesmas criaturas.

Perícias: *Na forma híbrida ou animal, os senhores dos lobisomens recebem +4 de bônus nos testes de Sobrevivência se estiverem rastreando através do faro.

Inventário: camisão de cota de malha de mitral +2, escudo pesado +3, espada bastarda +2, manoplas da força de ogro, manto de resistência +2, arco longo composto obra-prima (bônus de Força +4). Outros senhores dos lobisomens podem ter equipamentos diferentes.

COMO CRIAR UM LICANTROPO

"Licantropo" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura humanóide ou gigante (daqui por diante denominada "criatura-base"). O modelo licantropo pode ser hereditário (de licantropos naturais) ou adquirido (de licantropos amaldiçoados). Tornar-se um licantropo é muito semelhante a adquirir uma multiclasse com uma criatura do tipo animal e receber os Dados de Vida pertinentes.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura-base não muda, mas ela adquire o subtipo "metamorfo". O licantropo assume todas as características de um tipo de animal carnívoro ou onívoro (daqui por diante denominado "animal-base"). Esse animal pode ser qualquer predador, comedor de carniça ou onívoro que pertença a uma categoria de tamanho maior ou menor que a criatura-base (Pequeno, Médio ou Grande para uma criatura-base Média). A forma híbrida de um licantropo terá o mesmo tamanho do animal-base ou da criatura base, o que for maior.

O licantropo utiliza as estatísticas e habilidades especiais do personagem ou do animal (de acordo com sua forma atual), além das alterações descritas a seguir.

HOMEM-URSO

	Forma Humana Humanóide (Médio, Humano, Metamorfo)	Forma de Urso Humanóide (Grande, Humano, Metamorfo)	Forma Híbrida Humanóide (Grande, Humano, Metamorfo)
Dados de Vida:	1d8+1 mais 6d8+30 (62 PV)	1d8+1 mais 6d8+30 (62 PV)	1d8+1 mais 6d8+30 (62 PV)
Iniciativa:	+0	+1	+1
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	12 m (8 quadrados)	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	15 (+2 natural, +3 corselete de couro batido), toque 10, surpresa 15	17 (–1 tamanho, +1 Des, +7 natural), toque 10, surpresa 16	17 (–1 tamanho, +1 Des, +7 natural), toque 10, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+5/+6	+5/+18	+5/+18
Ataque:	Corpo a corpo: machado grande +6 (dano: 1d12+1; dec. x3); à distância: machado de arremesso +5 (dano: 1d6+1)	Corpo a corpo: garra +13 (dano: 1d8+9)	Corpo a corpo: machado grande +6 (dano: 1d12+1; dec. x3) ou garra +13 (dano: 1d6+9)
Ataque Total:	Corpo a corpo: machado grande +6 (dano: 1d12+1; dec. x3); à distância: machado de arremesso +5 (dano: 1d6+1)	Corpo a corpo: 2 garras +13 (dano: 1d8+9) e mordida +11 (dano: 2d6+4)	Corpo a corpo: garra +13 (dano: 1d6+9) e machado grande +9 (dano: 1d12+4; dec. x3) e mordida +11 (dano: 1d8+4) ou 2 garras +13 (dano: 1d6+9) e mordida +11 (dano: 1d8+4)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m;	3 m/1,5 m;	3 m/1,5 m;
Ataques Especiais:	—	Agarrar aprimorado, maldição da licantropia	Maldição da licantropia
Qualidades Especiais:	Alterar Forma, empatia com ursos, Redução de Dano 10/prata, visão na penumbra, faro	Alterar Forma, empatia com ursos, Redução de Dano 10/prata, visão na penumbra, faro	Alterar Forma, empatia com ursos, Redução de Dano 10/prata, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +5, Von +4	Fort +12, Ref +6, Von +4	Fort +12, Ref +6, Von +4
Habilidades:	For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 8	For 29, Des 13, Con 20, Int 10, Sab 11, Car 8	For 29, Des 13, Con 20, Int 10, Sab 11, Car 8
Perícias:	Adestrar Animais +3, Natação +1, Observar +4, Ouvir +4	Adestrar Animais +3, Natação +1, Observar +4, Ouvir +4	Adestrar Animais +3, Natação +1, Observar +4, Ouvir +4
Talentos:	Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Corrida, Rastrear[B], Tolerância, Vontade de Ferro[B]	(o mesmo da forma humana)	(o mesmo da forma humana)
Ambiente:	Florestas frias	Florestas frias	Florestas frias
Organização:	Solitário, casal, família (3–4) ou tropa (2–4, mais 1–4 ursos marrons)	(o mesmo da forma humana)	(o mesmo da forma humana)
Nível de Desafio:	5	5	5
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Leal e Bom	Sempre Leal e Bom	Sempre Leal e Bom
Progressão:	Conforme a classe do personagem	Conforme a classe do personagem	Conforme a classe do personagem
Ajuste de Nível:	+3	+3	+3

LOBISOMEM

	Forma Humana Humanóide (Médio, Humano, Metamorfo)	Forma de Lobo Humanóide (Médio, Humano, Metamorfo)	Forma Híbrida Humanóide (Médio, Humano, Metamorfo)
Dados de Vida:	1d8+1 mais 2d8+6 (20 PV)	1d8+1 mais 2d8+6 (20 PV)	1d8+1 mais 2d8+6 (20 PV)
Iniciativa:	+4	+6	+3
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	15 m (10 quadrados)	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	17 (+2 natural, +4 camisão de cota de malha, +1 escudo leve), toque 10, surpresa 17	16 (+2 Des, +4 natural), toque 12, surpresa 14	16 (+2 Des, +4 natural), toque 12, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+2/+3	+2/+4	+2/+4
Ataque:	Corpo a corpo: espada longa +3 (dano: 1d8+1; dec.19–20) ou à distância: besta leve +2 (dano: 1d8; dec. 19–20)	Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d6+3)	Corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d4+2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: espada longa +3 (dano: 1d8+1; dec.19–20) ou à distância: besta leve +2 (dano: 1d8; dec. 19–20)	Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d6+3)	Corpo a corpo: 2 garras +4 (dano:1d4+2) e mordida +0 (dano: 1d6+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m;	1,5 m/1,5 m;
Ataques Especiais:	—	Maldição da Licantropia, Imobilização	Maldição da licantropia
Qualidades Especiais:	Alterar Forma, empatia com lobos, visão na penumbra, faro	Alterar Forma, empatia com lobos, Redução de Dano 10/prata, visão na penumbra, faro	Alterar Forma, empatia com lobos, Redução de Dano 10/prata, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +3, Von +2	Fort +8, Ref +5, Von +2	Fort +8, Ref +5, Von +2
Habilidades:	For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 8	For 15, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 11, Car 8	For 15, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 11, Car 8
Perícias:	Adestrar Animais +1, Esconder-se +1, Furtividade +2, Observar +1, Ouvir +1, Sobrevivência +2	Adestrar Animais +1, Esconder-se +6, Furtividade +6, Observar +1, Ouvir +1, Sobrevivência +2*	Adestrar Animais +1, Esconder-se +6, Furtividade +6, Observar +1, Ouvir +1, Sobrevivência +2*
Talentos:	Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro[B]	(o mesmo da forma humana)	(o mesmo da forma humana)
Ambiente:.	Florestas temperadas	Florestas temperadas	Florestas temperadas
Organização:	Solitário, casal, matilha (6–10) ou tropa (2–5, mais 5–8 lobos)	(o mesmo da forma humana)	(o mesmo da forma humana)
Nível de Desafio:	3	3	3
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau	Sempre Caótico e Mau	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe do personagem	Conforme a classe do personagem	Conforme a classe do personagem
Ajuste de Nível:	+3	+3	+3

Dado de Vida e Pontos de Vida: O mesmo da criatura-base mais os DV do animal-base. Para calcular o total dos pontos de vida, aplique o modificador de Constituição conforme o valor que o licantropo teria em cada forma, separadamente. Por exemplo, um lobisomem plebeu humano com Constituição 11 na forma humana e Constituição 15 na forma de animal teria 1d4 (Plb1) mais 2d8+4 pontos de vida (lobo).

Deslocamento: O mesmo da criatura-base ou do animal-base, de acordo com a forma atual. A forma híbrida usa o deslocamento da criatura-base.

Classe de Armadura: A armadura natural da criatura-base ou do animal-base aumenta +2 em todas as formas. Na forma híbrida, a armadura do licantropo equivale à armadura natural da criatura-base ou do animal-base, o que for maior.

Ataque Base/Agarrar: Adicione o bônus base de ataque do animal ao bônus base de ataque da criatura. O bônus de Agarrar de um licantropo varia conforme o bônus de ataque, o modificador de Força e o tamanho da forma atual da criatura.

Ataque: Idênticos aos da criatura-base e do animal-base, de acordo com a forma atual do licantropo. Uma criatura na forma híbrida terá dois ataques com as garras e um ataque com a mordida como armas naturais. Essas armas causam dano conforme o tamanho da forma híbrida. Um híbrido é capaz de atacar com uma arma manufaturada e uma mordida ou com suas armas naturais. O ataque de mordida de um híbrido é um ataque secundário.

Tamanho do Híbrido	Garra	Mordida
Pequeno	1d3	1d4
Médio	1d4	1d6
Grande	1d6	1d8
Enorme	2d4	2d6

Dano: O mesmo da criatura-base e do animal-base, dependendo da forma atual do licantropo.

Ataques Especiais: O licantropo conserva todos os ataques especiais da criatura-base e do animal-base, de acordo com a sua forma atual, e adquire os ataques especiais descritos a seguir.

A forma híbrida de um licantropo não recebe nenhum ataque especial do animal-base. Um licantropo conjurador não é capaz de conjurar magias que tenham um componente verbal, gestual ou material enquanto estiver na forma animal ou magias com componentes verbais enquanto estiver na forma híbrida.

Maldição da Licantropia (Sob): Qualquer humanóide ou gigante ferido pela mordida de um licantropo na forma animal ou híbrida deve obter um sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou contrairá a licantropia. A maldição afetará (no máximo) as vítimas que sejam de uma categoria de tamanho maior que o licantropo — por exemplo, um gigante das colinas mordido por um homem-rato. Os licantropos amaldiçoados não podem transmitir a maldição da licantropia.

Qualidades Especiais: O licantropo conserva todas as qualidades especiais do animal e do personagem e adquire as habilidades indicadas a seguir:

Alterar Forma (Sob): Todos os licantropos são capazes de assumir a forma do animal-base, semelhante ao efeito da magia *metamorfose* conjurada sobre a criatura, mas seu equipamento não se transformará, ele não recupera pontos de vida devido à metamorfose e somente é possível assumir a forma animal determinada pela licantropia.

A criatura não utiliza os valores das habilidades físicas do animal, mas adiciona os modificadores dos valores de habilidades físicas do animal aos seus próprios valores de habilidade. Um licantropo também é capaz de assumir uma forma híbrida e bípede, com polegares opositores e aspectos animalescos.

LICANTROPO, SENHOR DOS LOBISOMENS

	Forma Humana Humanóide (Médio, Humano, Metamorfo)	Forma de Lobo Atroz Humanóide (Grande, Humano, Metamorfo)	Forma Híbrida Humanóide (Grande, Humano, Metamorfo)
Dados de Vida:	10d10+20 mais 6d8+30 (132 PV)	10d10+20 mais 6d8+30 (132 PV)	10d10+20 mais 6d8+30 (132 PV)
Iniciativa:	+2	+4	+4
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	12 m (8 quadrados)	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	26 (+2 Des, +3 natural, +6 do *camisão de mitral* +2, +5 do *escudo grande* +3), toque 12, surpresa 24	*19 (–1 tamanho, +4 Des, +6 natural)*, toque 13, surpresa 15	*19 (–1 tamanho, +4 Des, +6 natural)*, toque 13, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar:	+14/+18	+14/+29	+14/+27
Ataque:	Corpo a corpo: *espada bastarda* +2 +21 (dano: 1d10+8; dec. 17–20); ou à distancia: arco longo composto (obra-prima) (+4 bônus de For) +17 (dano: 1d8+4; dec. x3)	Corpo a corpo: mordida +25 (dano: 2d6+16; dec. 19–20)	Corpo a corpo: garra +24 (dano: 1d6+11) ou *espada bastarda* +2 +27 (dano: 2d8+15; dec. 17–20)
Ataque Total:	Corpo a corpo: *espada bastarda* +2 +21/+16/+11 (dano: 1d10+8; dec. 17–20); ou à distancia: arco longo composto (obra-prima) (+4 bônus de For) +17/+12/+7 (dano: 1d8+4; dec. x3)	Corpo a corpo: mordida +25 (dano: 2d6+16; dec. 19–20)	Corpo a corpo: 2 garras +24 (dano: 1d6+11) e mordida +20 (dano: 2d6+5; dec. 19–20); ou *espada bastarda* +2 +27/+22/+17 (dano: 2d8+15; dec. 17–20) e mordida +20 (dano: 2d6+5; dec.19–20)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	—	Maldição da licantropia, imobilização	Maldição da licantropia
Qualidades Especiais:	Alterar Forma, empatia com lobos, visão na penumbra, faro	Alterar Forma, empatia com lobos, Redução de Dano 10/prata, visão na penumbra, faro	Alterar Forma, empatia com lobos, Redução de Dano 10/prata, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência:	Fort +16, Ref +12, Von +13	Fort +17, Ref +12, Von +11	Fort +17, Ref +12, Von +11
Habilidades:	For 18, Des 14, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 12	For 32, Des 18, Con 20, Int 10, Sab 11, Car 12	For 32, Des 18, Con 20, Int 10, Sab 11, Car 12
Perícias:	Adestrar Animais +4, Esconder-se +6, Furtividade +8, Observar +13, Ouvir +9, Sobrevivência +5	Adestrar Animais +4, Esconder-se +12, Furtividade +12, Observar +13, Ouvir +9, Sobrevivência +5	Adestrar Animais +4, Esconder-se +6, Furtividade +12, Observar +13, Ouvir +9, Sobrevivência +5
Talentos:	Armadura Natural Aprimorada, Ataque Natural Aprimorado (mordida), Ataque Poderoso, Corrida, Especialização em Arma (espada bastarda), Foco em Arma (espada bastarda), Foco em Arma (mordida), Prontidão, Rastrear[B], Reflexos em Combate, Sorrateiro, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada bastarda), Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Trespassar, Usar Arma Exótica (espada bastarda), Vontade de Ferro[B]	(o mesmo da forma humana)	(o mesmo da forma humana)
Ambiente:	Florestas temperadas	Florestas temperadas	Florestas temperadas
Organização:	Solitário, casal ou matilha (1–2 lordes lobisomens, mais 2–4 lobisomens, mais 5–8 lobos)	(o mesmo da forma humana)	(o mesmo da forma humana)
Nível de Desafio:	14	14	14
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau	Sempre Caótico e Mau	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe do personagem	Conforme a classe do personagem	Conforme a classe do personagem
Ajuste de Nível:	+3	+3	+3

Assumir qualquer forma exige uma ação padrão. Um licantropo morto retorna para a forma humanóide, mas continuará morto. No entanto, as partes decepadas de seu corpo permanecem na forma animal. Os licantropos amaldiçoados consideram essa habilidade difícil de controlar (veja Licantropia Como Maldição, abaixo), mas os licantropos naturais têm controle total sobre suas transformações.

Redução de Dano (Ext): Um licantropo amaldiçoado na forma animal ou híbrida adquire Redução de Dano 5/prata. Um licantropo natural na forma animal ou híbrida adquire Redução de Dano 10/prata.

Empatia Licantrópica (Ext): Os licantropos, em qualquer forma, conseguem se comunicar e gerar vínculos empáticos com os animais (normais e atrozes) da sua espécie. Isso lhes concede +4 de bônus racial nos testes para influenciar a atitude desses animais e permite a comunicação de conceitos simples (caso o animal seja amigável), com comandos como "amigo", "inimigo", "fuja" e "ataque".

Visão na Penumbra (Ext): Um licantropo terá visão na penumbra em qualquer forma.

Faro (Ext): Um licantropo adquire a habilidade de Faro em qualquer forma.

Testes de Resistência: Adicione os bônus base dos testes de resistência do animal-base ao bônus base dos testes de resistência da criatura-base.

Habilidades: Todos os licantropos recebem +2 de Sabedoria. Alem disso, quando estiver na forma animal, os valores das habilidades físicas de um licantropo aumentam de acordo com seu tipo, conforme indicado na tabela a seguir. Esse ajuste equivale aos valores normais das habilidades do animal –10 (valores pares) ou –11 (valores ímpares). Por exemplo, um homem-crocodilo (For 19, Des 12, Con 17) receberia +8 de Força, +2 de Destreza e +6 de Constituição nos seus valores normais de habilidade quando estivesse na forma de crocodilo. Um licantropo na forma híbrida

Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: O mesmo da criatura-base +2 (amaldiçoado) ou +3 (natural). Além disso, o nível de personagem de um licantropo é elevado proporcionalmente ao número de DV racial que o animal-base fornece.

aplica os mesmo modificadores aos seus valores de habilidade.

Além disso, um licantropo também pode receber aumentos adicionais dos valores de habilidade em função dos seus Dados de Vida adicionais.

Perícias: Um licantropo recebe pontos de perícia equivalentes a (2 + modificador de Inteligência, mínimo 1) por Dado de Vida de sua forma animal, como se fosse um personagem multiclasse com o tipo Animal. (no entanto, o tipo animal nunca será seu primeiro Dado de Vida, e ele não adquire o quádruplo dos pontos de perícia de nenhum Dado de Vida do animal). Qualquer perícia de classe indicada na descrição do animal será uma perícia de classe para os níveis de animal do licantropo. Em qualquer forma, ele recebe os bônus raciais de perícia da criatura-base e do animal-base, embora os bônus de perícias condicionais, como o bônus de camuflagem dos homens-tigre em Esconder-se, continuem sendo aplicados somente nas situações adequadas.

Talentos: Adicione os talentos do animal-base à criatura-base. Se o resultado fornecer o mesmo talento duas vezes, a criatura não adquire nenhum benefício adicional, a menos que o talento normalmente possa ser selecionado diversas vezes. Nesse caso, o talento duplicado funcionará conforme especificado na sua descrição. É possível que esse processo conceda mais talentos ao licantropo do que um personagem com seus Dados de Vida normalmente teria; se isso ocorrer qualquer talento "extra" será considerado como talento adicional.

É possível que um licantropo não consiga atender aos pré-requisitos dos seus talentos na forma humanóide. Se isso ocorrer, ele ainda possuirá o talento, mas não será capaz de usá-lo na forma humanóide. Um licantropo adquire Vontade de Ferro com um talento adicional.

Ambiente: O mesmo da criatura-base e do animal-base.

Organização: Solitário ou casal, algumas vezes família (3–4), matilha (6–10) ou bando (família, mais animais relacionados).

Nível de Desafio: Conforme o nível de classe ou a criatura-base, modificado de acordo com os DV do animal-base: 1 DV ou 2 DV, +2; 3 DV a 5 DV, +3; 6 DV a 10 DV, +4; 11 DV a 20 DV, +5; 21 DV ou mais, +6.

Tesouro: Padrão

Tendência: Qualquer. As criaturas nobres como ursos, águias e leões geram licantropos Bons. As criaturas malignas, como ratos, cobras e lobos costumam se tornar licantropos Maus. Isso é um reflexo da visão geral sobre estes animais, não uma característica inata, portanto o Mestre pode determinar arbitrariamente a tendência da forma animal.

Licantropos comuns

Nome	Forma Animal	Modificadores de Habilidades da Forma Animal ou Híbrida	Tendência Preferida
Homem-urso	Urso marrom	For +16, Des +2, Con +8	Leal e Bom
Homem-javali	Javali	For +4, Con +6	Neutro
Homen-Javali atroz	Javali atroz	For +16, Con +6	Neutro
Homem-rato	Rato atroz	Des +6, Con +2	Caótico e Mal
Homem-tigre	Tigre	For +12, Des +4, Con +6	Neutro
Lobisomem	Lobo	For +12, Des +4, Con +4	Caótico e Mal

Licantropia Como Maldição

Quando um personagem contrai a licantropia através da mordida de um licantropo (veja acima), não demonstrará nenhum sintoma até a próxima noite de lua cheia. Nessa noite, o personagem assumirá involuntariamente sua forma animal e se tornará uma besta irracional, esquecendo a própria identidade. Ele se tornará temporariamente um PdM, sob controle do Mestre. Ele continuará na forma animal até amanhecer, adquirindo a tendência apropriada.

As ações do personagem durante esse primeiro episódio dependem da tendência de sua forma animal. Os licantropos de tendência Boa procuram se afastar das vilas, viajantes e ambientes que não sejam naturais, procurando as áreas selvagens. Eles podem caçar as presas naturais de sua espécie, mas evitam atacar as criaturas inteligentes que sejam Bons ou Neutros. Os licantropos de tendência maligna tentarão assassinar a maior quantidade de criaturas inteligentes possível, quase sempre matando sua própria família e amigos. Eles tentarão alcançar os lugares onde essas vítimas possam ser encontradas. As criaturas neutras se escondem em áreas remotas e evitam o contato com a civilização, mas atacarão viajantes e outras pessoas que se aproximem de seu território, caso as vítimas estejam em menor número. No entanto, eles atacam com a ferocidade natural da espécie e não serão malignos. Em qualquer caso, o personagem não se lembrará de nada sobre o incidente (ou episódios subseqüentes), a menos que obtenha sucesso em um teste de Sabedoria (CD 15), quando se tornará consciente de sua condição como licantropo.

Depois disso, o personagem estará sujeito a transformações involuntárias em todas as noites de lua cheia e sempre que sofrer ferimentos graves em combate. Ele sentirá um ódio avassalador e incontrolável tomando seu corpo e sua mente e deverá obter sucesso em um teste de Controlar Forma (ver pág. 303) para resistir à transformação para a forma animal. Qualquer PJ que não esteja ciente de sua condição como licantropo torna-se um PdM sob controle do Mestre durante sua transformação temporária e age conforme descrito acima, de acordo com a tendência de sua forma animal.

Um personagem que esteja ciente de sua condição conserva sua identidade e não perde o controle de suas ações quando se transformar. No entanto, sempre que assumir a forma animal, ele deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 15 + número de vezes que ele se transformou antes) ou assumirá permanentemente a tendência da forma animal em todas as outras formas. Um licantropo maligno que esteja ciente de suas ações não será forçado a matar indiscriminadamente, mas apreciará a carnificina e com certeza buscará oportunidades de massacrar seres inteligentes, de preferência da sua própria raça.

Assim que o personagem se tornar consciente de sua maldição, ele pode assumir voluntariamente sua forma animal ou híbrida, por meio do teste de Controlar Forma apropriado (veja pág. 303). Essa tentativa exige uma ação padrão e pode ser realizada a cada rodada. Qualquer mudança voluntária para a forma animal ou híbrida irá alterar, imediata e permanentemente, a tendência do personagem para a tendência apropriada do licantropo.

Mudar de Forma

Mudar de forma exige uma ação padrão. Se a mudança for involuntária, ela ocorrerá na rodada subseqüente ao evento que a provocou. Assumir a forma animal ou híbrida destruirá a armadura e a roupa do personagem (incluindo qualquer item que esteja usando) se a nova forma for maior que o personagem; os objetos que estiverem sendo carregados serão simplesmente largados. O personagem é capaz de se livrar de suas roupas e equipamentos enquanto estiver assumindo a nova forma, mas não conseguirá retirar uma armadura. As armaduras mágicas resistem à mudança se obtiverem sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15). Um personagem amaldiçoado que não esteja ciente de sua condição permanecerá na forma animal até o amanhecer. Caso esteja ciente (veja acima), poderá tentar retornar para sua forma humanóide através de uma nova mudança (voluntária ou involuntária) condicionada a um sucesso no teste de Controlar Forma. Caso fracasse, permanecerá na forma animal (ou híbrida) até o amanhecer.

Como Curar a Licantropia

Um personagem amaldiçoado que ingira um ramo de beladona (também chamada de "mata-lupinos") no período de uma hora após o ataque do licantropo poderá realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 20) para se livrar da maldição. Caso um curandeiro administre a erva, é possível escolher entre o bônus de Fortitude do personagem e a perícia Cura do atendente, o que for maior. O personagem terá somente uma chance, não importa a quantidade de erva consumida. A beladona deve ser razoavelmente fresca (colhida há uma semana, no máximo).

Entretanto, fresca ou não, a beladona é tóxica. O personagem deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou sofrerá 1d6 pontos de dano temporário de Força. Um minuto depois, o personagem deve obter sucesso em outro teste de Fortitude (CD 13) ou sofrerá mais 2d6 pontos de dano temporário de Força.

As magias *remover doenças* ou *cura completa*, conjuradas por um clérigo de 12º nível, também removem a maldição, mas devem ser aplicadas no máximo três dias após o ataque do licantropo.

O único outro meio de curar a licantropia é conjurar *remover maldição* ou *cancelar encantamento* sobre o personagem durante uma das três noites de lua cheia. Depois de ser alvo da magia, o personagem deverá obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 20) para anular a maldição (o conjurador saberá se a magia funcionou). Caso contrário, o processo precisará ser repetido. Os personagens que estão sob esse tipo de tratamento muitas vezes são confinados ou trancados em jaulas até a cura surtir efeito.

Apenas os licantropos amaldiçoados podem ser curados.

Licantropos como Personagens

Uma vez que costumam habitar as áreas selvagens, a maioria dos licantropos escolhe a classe ranger ou bárbaro. Os homens-rato tendem a escolher ladino. Tornar-se um licantropo não altera a classe favorecida do personagem, mas geralmente afetará sua tendência (veja acima). Muitas vezes, isso ocasiona a perda de habilidades de determinadas classes, conforme descrito no Capítulo 3 do *Livro do Jogador*.

Os personagens licantropos possuem as seguintes características raciais.

— +2 de Sabedoria. As habilidades físicas recebem os modificadores de habilidade da forma animal quando o personagem assume a forma híbrida ou animal.

— Tamanho: o mesmo da criatura-base ou animal-base.

— Visão na penumbra.

— Faro em qualquer forma.

— Dados de Vida Racial: Um licantropo adiciona os Dados de Vida de sua forma animal aos seus Dados de Vida básicos de raça, nível e classe. Esses Dados de Vida adicionais modifica o bônus base de ataque e os bônus base dos testes de resistência do licantropo.

— Perícias Raciais: Um licantropo adiciona os pontos de perícia dos Dados de Vida de sua forma animal, como se fosse um personagem multiclasse com o tipo "Animal". Ele adquire pontos de perícia equivalentes a (2 + modificador de Inteligência, mínimo 1) por Dado de Vida da forma animal. Qualquer perícia mencionada na descrição do animal será considerada uma perícia de classe para os níveis de animal do licantropo. A graduação máxima numa perícia do licantropo equivale aos Dados de Vida de sua forma animal + Dados de Vida raciais (se houver) + níveis de classe + 3. Qualquer ajuste racial da criatura-base ou do animal-base (mas não os ajustes condicionais) é aplicado aos modificadores finais de perícia em qualquer forma.

— Talentos Raciais: Adicione os Dados de Vida do animal aos Dados de Vida base do personagem para determinar sua quantidade de talentos. Todos os licantropos adquirem Vontade de Ferro como um talento adicional.

— Qualidades Especiais (veja acima): Alterar forma, empatia licantrópica, maldição da licantropia (somente na forma animal ou híbrida).

— Licantropos amaldiçoados: Redução de Dano 5/prata (somente na forma animal ou híbrida).

— Licantropos naturais: Redução de Dano 10/prata (somente na forma animal ou híbrida).

— Idiomas: Como a criatura-base.

— Classe Favorecida: Mesma da criatura-base.

— Ajuste de Nível: O mesmo da criatura-base + 2 (amaldiçoado) ou +3 (natural).

LICH

Os lich são conjuradores mortos-vivos, quase sempre magos ou feiticeiros, mas algumas vezes clérigos ou outros conjuradores, que utilizaram seus poderes mágicos para estender suas vidas de forma sobrenatural.

Via de regra, essas criaturas são maquiavélicas e, dizem, insanas. Elas estão sempre sedentas por mais poder, conhecimentos esquecidos há muito tempo e os segredos arcanos mais terríveis que já existiram. Como a sombra da morte não representa nenhuma ameaça para eles, os lich elaboram planos que demoram anos para surtir efeito e décadas ou mesmo séculos para serem concluídos.

Um lich é um humanóide esquelético que tem pedaços apodrecidos de carne esticados sobre seus ossos expostos. Seus olhos apodreceram há décadas, mas pontos brilhantes e escarlates queimam nas órbitas vazias. Mesmo o indivíduo mais fraco entre esses monstros era uma criatura muito poderosa em vida. Dessa forma, eles trajam roupas finas e de alta qualidade. Os clérigos ou guerreiros multiclasse ainda portarão suas armas e armaduras. Entretanto, assim como seu corpo, a indumentária de um lich refletirá o peso dos anos. A decomposição e a corrupção são suas companheiras inseparáveis.

Os lich falam o idioma Comum mais qualquer outro idioma que conhecia em vida.

Exemplo de Lich

Essa criatura esquelética veste os mantos refinados, mas apodrecidos de um mago poderoso que faleceu há muito tempo. Luzes escarlates terríveis cintilam em suas órbitas oculares vazias.

Esse exemplo utiliza um mago humano de 11º nível como criatura-base.

LICH

Morto-vivo (Médio — Humanóide Avançado)
Dados de Vida: 11d12+3 (74 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 23 (+3 Des, +5 natural, *braçadeiras de armadura +4, anel de proteção +1*), toque 14, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar: +5/+5
Ataque: Corpo a corpo: toque +5 (dano: 1d8+5 de energia negativa mais paralisia) ou bordão +5 (dano: 1d6) ou adaga +5 (dano: 1d4; dec. 19–20); ou à distancia: besta leve (obra-prima) +9 (dano: 1d8; dec. 19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: toque +5 (dano: 1d8+5 de energia negativa mais paralisia) ou bordão +5 (dano: 1d6) ou adaga +5 (dano: 1d4; dec. 19–20); ou à distancia: besta leve (obra-prima) +9 (dano: 1d8; dec. 19–20)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Toque, aura de medo, toque paralisante, magias
Qualidades Especiais: Resistência à expulsão +4, Redução de Dano 15/contusão e mágica, visão no escuro 18 m, imunidade ao frio, eletricidade, metamorfose e efeitos de ação mental, características de morto-vivo
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +7, Von +10 (manto de resistência +1)
Habilidades: For 10, Des 16, Con —, Int 19, Sab 14, Car 13
Perícias: Concentração +15, Conhecimento (arcano) +18, Decifrar Escrita +14, Esconder-se +15, Furtividade +16, Identificar Magia +20, Observar +12, Ouvir +12, Procurar +16, Sentir Motivação +10
Talentos: Acelerar Magia, Criar Item Maravilhoso, Escrever Pergaminho, Foco em Magia (evocação), Magia Silenciosa, Magias em Combate, Magias Sem Gestos, Vitalidade
Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 13
Tesouro: Padrão das moedas; dobro dos bens; dobro dos itens
Tendência: Neutro e Mau
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +4

Lich

Combate

As armas naturais dos lichsão consideradas mágicas para ignorar a Redução de Dano.

Os testes de resistência de Vontade contra a aura de medo e o toque, além dos testes de resistência de Fortitude contra o toque paralisante desse lich têm CD 16.

Magias de Mago Preparadas (4/5/5/5/4/2/1; CD para o teste de resistência: 14 + nível da magia): 0 — *detectar magia, raio de ácido, raio de gelo*, toque da fadiga*; 1º — *mísseis mágicos* (3), *raio do enfraquecimento, recuo acelerado*; 2º — *mão espectral, proteção contra flechas, raio ardente*, reflexos, teia*; 3º — *bola de fogo*, dissipar magia, relâmpago*, toque vampírico, velocidade*; 4º — *drenar temporário, grito*, medo, tempestade glacial**; 5º — *cone glacial*, teletransporte*; 6º — *desintegrar*.

* Devido ao Foco em Magia (evocação), essas magias têm CD 15 + nível da magia.

Inventário: braçadeiras de armadura +4, manto de resistência +1, 1 poção de forma gasosa, anel de proteção +1, pergaminho de invocar criaturas IV (8º nível), *varinha de mísseis mágicos* (50 cargas, 9º nível).

Como Criar um Lich

"Lich" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura humanóide (daqui por diante denominada "criatura-base") capaz de criar a filacteria necessária: veja Filacteria do Lich, abaixo. Existem lich de outros tipos de criaturas, como dragões, mas eles utilizam modelos diferentes.

O lich conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações a seguir.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para "morto-vivo". Não modifique o bônus base de ataque, testes de resistência e os pontos de perícia da criatura. O tamanho não é alterado.

Dado de Vida: Aumente todos Dados de Vida existentes e futuros para d12.

Classe de Armadura: O lich tem +5 de armadura natural ou o bônus de armadura natural da criatura-base, o que for maior.

Ataque: Um lich adquire um ataque de toque que pode ser utilizado uma vez a cada rodada. Se a criatura-base souber usar armas, o lich conserva essa habilidade. Uma criatura que tenha armas naturais também conservará seus ataques. Caso esteja lutando sem armas, o morto-vivo poderá utilizar seu ataque de toque ou sua arma natural primária (se houver). Um lich capaz de empunhar armas utilizará seu toque ou a arma manufaturada, conforme desejar.

Ataque Total: Caso esteja lutando sem armas, o morto-vivo poderá utilizar seu ataque de toque ou sua arma natural primária (se houver). Um lich capaz de empunhar armas geralmente utilizará a arma manufaturada como ataque primário e seu toque como um ataque natural secundário, conquanto ele seja capaz de realizar esse ataque (tenha uma mão livre ou uma arma natural que possa ser usada como ataque secundário).

Dano: Um lich sem armas naturais adquire um ataque de toque que utiliza a energia negativa para causar 1d8+5 pontos de dano a qualquer criatura viva; um teste de resistência de Vontade (CD 10 + metade dos DV + modificador de Carisma) reduz o dano à metade. Um lich com armas naturais pode escolher esse ataque de toque ou sua arma natural, conforme desejar. Se escolher o último, causará 1d8+5 pontos de dano adicional em cada um de seus ataques com sua(s) arma(s) natural(is).

Ataques Especiais: O lich conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de adquirir os ataques descritos abaixo. A CD do teste de resistência será 10 + metade dos DV + modificador de Carisma, exceto quando especificado o contrário.

Aura de Medo (Sob): Os lich são envoltos por uma aura apavorante de morte e mal. Qualquer criatura com menos de 5 DV num raio de 18 m que fitar o morto-vivo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou será afetada pela magia *medo*, conjurada por um feiticeiro do nível do lich. Uma criatura que obtiver sucesso não será afetada novamente pela aura do mesmo lich durante 24 horas.

Toque Paralisante (Sob): Qualquer criatura viva tocada pelo lich deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou ficará paralisada permanentemente. A magia *remover paralisia* ou qualquer magia capaz de remover maldições libertará a vítima (veja a magia *rogar maldição*, descrita na pág. 287 do *Livro do Jogador*). O efeito não pode ser dissipado. Qualquer indivíduo paralisado pelo lich parecerá morto, mas um teste de Observar (CD 20) ou Cura (CD 15) revelará que a vítima ainda está viva.

Magias: O lich é capaz de conjurar qualquer magia que conhecia em vida.

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

Resistência à Expulsão (Ext): Os lich possuem +4 de resistência à expulsão.

Redução de Dano (Sob): O corpo do lich é muito resistente e concede Redução de Dano 15/contusão e mágico para a criatura. Suas armas naturais são consideradas armas mágicas para ignorar a Redução de Dano.

Imunidades (Ext): Os lich são imunes ao frio, eletricidade, metamorfose (embora possam utilizar efeitos de metamorfose sobre si) e efeitos de ação mental.

Habilidades: Acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: Int +2, Sab +2, Car +2. Como é um morto-vivo, um lich não tem valor de Constituição.

Perícias: Os lich recebem +8 de bônus nos testes de Esconder-se, Ouvir, Furtividade, Procurar, Sentir Motivação e Observar. As outras perícias são idênticas à criatura-base.

Organização: Solitário ou tropa (1 lich, mais 2–4 vampiros e 5–8 crias vampíricas)

Nível de Desafio: Mesmo da criatura-base +2

Tesouro: Padrão das moedas; dobro dos bens; dobro dos itens

Tendência: Qualquer Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: O mesmo da criatura-base +4

Lich como Personagens

O processo para se transformar num lich é indescritivelmente maligno e apenas é completado com a livre e espontânea vontade do personagem. O lich conserva todas as habilidades da classe que tinha em vida.

A Filacteria do Lich

Uma parte essencial para se tornar um lich é a criação de uma filacteria mágica, onde o personagem guardará sua força vital. Via de regra, a única maneira de se livrar de um lich em definitivo será a destruição de sua filacteria. A menos que o talismã seja localizado e destruído, o lich reaparecerá 1d10 dias depois de sua morte aparente.

Cada lich precisa criar sua própria filacteria; isso requer o talento Criar Item Maravilhoso. O personagem deve ser um conjurador capaz de conjurar magias de 11º nível ou superior. O talismã custará 120.000 PO e 4.800 XP para ser criado e terá o nível de conjurador do personagem no momento da criação.

A forma mais comum dessa filacteria é uma caixa de metal selada, repleta de tiras de pergaminho com diversas frases mágicas transcritas. A caixa é Minúscula, tem dureza 20, 40 pontos de vida e CD 40 para quebrar. Existem outros tipos de filacteria, como anéis, amuletos ou itens similares.

LILLEND

Extra-planar (Grande, Caótico, Planar, Bem)
Dados de Vida: 7d8+14 (45 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), vôo 21 m (médio)
Classe de Armadura: 17 (–1 tamanho, +3 Des, +5 natural), toque 12, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +7/+16
Ataque: Corpo a corpo: espada curta +11 (dano: 1d8+5; dec. 19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: espada curta +11/+6 (dano: 1d8+5; dec. 19–20) e cauda +6 (dano: 2d6+2)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Constrição 2d6+5, Agarrar Aprimorado, magias, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade à venenos, resistência ao fogo 10
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +10, Von +8
Habilidades: For 20, Des 17, Con 15, Int 14, Sab 16, Car 18
Perícias: Atuação (qualquer uma) +14, Avaliação +12, Concentração +12, Conhecimento (arcano) +12, Diplomacia +16, Identificar Magia +14, Observar +13, Ouvir +13, Sentir Motivação +13, Sobrevivência +17
Talentos: Estender Magia, Magias em Combate, Reflexos Rápidos
Ambiente: Domínios Heróicos de Ysgard
Organização: Solitário ou convenção (2–4)
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Caótico e Bom
Progressão: 8–10 DV (Grande); 11–21 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +6

Essa criatura parece uma mulher humana ou uma elfa. Ela tem a parte inferior do corpo de uma grande serpente multicolorida e impressionantes asas de pássaros.

Lillend

As lillend são visitantes misteriosas do plano de Ysgard. Muitas são peritas em uma ou mais formas de expressão artística.

As lillend são amantes da música e da arte. O ouro e até mesmo a comida significam pouco para elas, enquanto a música, a história e as obras de arte são muito valorizadas. A destruição da arte ou o tratamento ruim dispensado aos artistas as enfurece. Seu rancor é terrível (e infame) e muitas vezes elas estão em busca de uma retribuição violenta contra os inimigos de suas artes favoritas.

As lillend têm uma enorme paixão pelas áreas selvagens inexploradas. As selvas lembram-nas da beleza natural de seu plano natal e ocasionalmente elas visitam e apreciam essas regiões similares. Uma lillend será tão protetora com seu local predileto quanto com as artes. Em certas ocasiões, esses seres forjam alianças temporárias com rangers, druidas e bardos para defender seus retiros favoritos contra a invasão da civilização. Algumas vezes, uma convenção de lillend adota uma área selvagem e utiliza todos os métodos necessários para afastar os saqueadores.

Uma lillend enrolada tem quase 6 m

de comprimento e pesa cerca de 1600 kg. Poucas lillend tem busto masculino.

As lillend falam os idiomas Celestial, Infernal, Abissal e Comum.

Combate

Geralmente, as lillend são pacíficas, exceto quando estão em busca de vingança contra alguém que acreditam ser culpado de destruir, ou mesmo ameaçar, sua forma de arte, obra específica ou artista favorito. Então, tornam-se inimigas implacáveis. Elas usam suas magias e habilidades similares à magia para confundir e enfraquecer seus oponentes antes de se lançarem ao combate. Uma convenção de lillend normalmente decide a estratégia antes da batalha.

A arma natural das lillend, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas e sagradas para ignorar a Redução de Dano.

Constrição (Ext): Uma lillend causa 2d6+5 pontos de dano automaticamente caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar. A lillend não é capaz de se deslocar, uma vez que o ataque utiliza toda a parte inferior de seu corpo, mas ainda pode golpear com sua espada.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a lillend precisa atingir um oponente com sua cauda. Ela poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ela prende a vítima e poderá usar a constrição.

Magias: Uma lillend conjura magias arcanas como um bardo de 6º nível.

Magias Conhecidas Típicas de Bardo (3/4/3; CD 14 + nível da magia): 0 — *canção de ninar, detectar magia, globos de luz, ler magia, mãos mágicas, pasmar;* 1º — *curar ferimentos leves, enfeitiçar pessoa, identificar, sono;* 2º — *imobilizar pessoa, invisibilidade, explosão sonora.*

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *arrombar, escuridão, luz, terreno ilusório* (CD 18); 1/dia — *enfeitiçar pessoa* (CD 15), *falar com animais, falar com plantas.* Nível de Conjurador: 10º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Uma lillend também tem a habilidade música de bardo como um bardo de 6º nível.

Perícias: As lillend recebem +4 de bônus racial nos testes de Sobrevivência.

LIMO

Os limos são criaturas amorfas que vivem apenas para se alimentar. Eles habitam áreas subterrâneas por todo o mundo, percorrendo cavernas, ruínas e masmorras em busca de matéria orgânica — viva ou morta.

Combate

Um limo ataca qualquer criatura que encontrar, desferindo "chicotadas" com seus pseudópodes ou simplesmente engolfando os oponentes com seu próprio corpo, que secreta ácidos para ajudá-lo a capturar e digerir a presa.

Percepção às Cegas (Ext): O corpo inteiro de um limo é um órgão sensorial primitivo capaz de sentir os adversários por meio do olfato e vibrações num raio de 18 m.

CUBO GELATINOSO

Limo (Enorme)
Dados de Vida: 4d10+32 (54 PV)
Iniciativa: –5
Deslocamento: 4,5 m (3 quadrados)
Classe de Armadura: 3 (–2 tamanho, –5 Des), toque 3, surpresa 3
Ataque Base/Agarrar: +3/+11
Ataque: Corpo a corpo: pancada +1 (dano: 1d6 mais 1d6 por ácido)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +1 (dano: 1d6 mais 1d6 por ácido)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Ácido, engolfar, paralisia
Qualidades Especiais: Percepção às cegas 18 m, imunidade à eletricidade, características de limo, transparência
Testes de Resistência: Fort +9, Ref –4, Von –4
Habilidades: For 10, Des 1, Con 26, Int —, Sab 1, Car 1
Perícias: —
Talentos: —
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 3
Tesouro: 1/10 moedas, 50% bens (somente metais e minerais), 50% itens (somente metais e minerais)
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 5–12 DV (Enorme); 13–24 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura parece uma parede grossa, trêmula e transparente de protoplasma.

O semi-transparente cubo gelatinoso viaja lentamente por corredores de masmorras e pelo chão das cavernas, absorvendo criaturas vivas, cadáveres e lixo. O material inorgânico permanece preso e visível dentro do corpo do cubo.Um cubo gelatinoso típico tem 4,5 metros de aresta e pesa quase 25 toneladas, embora existam espécimes muito maiores.

Combate

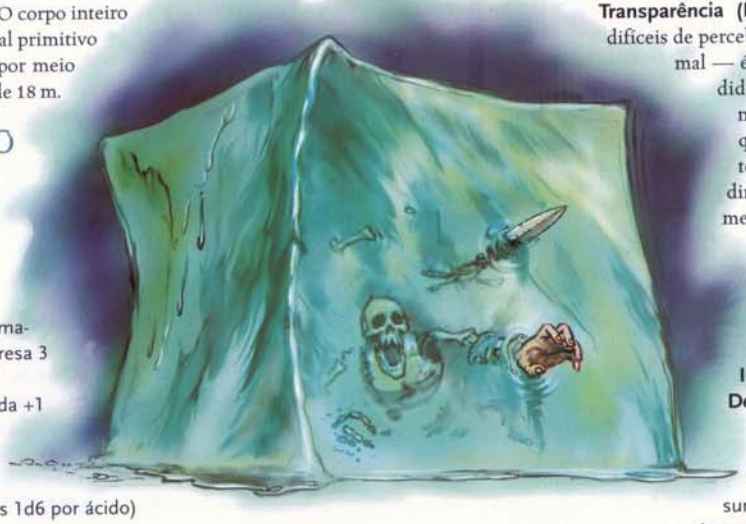
Um cubo gelatinoso ataca forçando seu corpo contra a vítima. Ele é capaz de atacar usando um pseudópode, mas geralmente engolfa seus inimigos.

Ácido (Ext): O ácido do cubo gelatinoso não afeta metal ou pedra.

Engolfar (Ext): Embora se mova lentamente, um cubo gelatinoso pode engolfar criaturas Grandes ou menores usando uma ação padrão. Ele não pode realizar um ataque regular na mesma rodada em que usa essa habilidade. O cubo gelatinoso precisa apenas se mover sobre os oponentes, afetando todos que estiverem em seu caminho. Os adversários podem realizar um ataque de oportunidade contra o cubo, mas caso o façam não será possível realizar o teste de resistência. Qualquer criatura que não executar o ataque de oportunidade pode realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 13) para não ser engolfada. Caso obtenham sucesso, serão empurradas para trás ou para o lado (à escolha do oponente) conforme o cubo avança. As criaturas engolfadas estão sujeitas à paralisia e ao ácido; além disso, estarão envolvidas na manobra Agarrar e presas dentro do corpo do cubo. A CD para o teste de resistência é baseada em Força e inclui +1 de bônus racial.

Paralisia (Ext): O cubo gelatinoso secreta um visco anestésico. Qualquer alvo atingido em combate ou pelo ataque Engolfar deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 20) ou ficará paralisado durante 3d6 rodadas. O cubo pode engolfar automaticamente uma vítima paralisada. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Cubo Gelatinoso



Transparência (Ext): Os cubos gelatinosos são difíceis de perceber, mesmo sob iluminação normal — é necessário um teste bem-sucedido de Observar (CD 15) para notar a criatura. Os personagens que falharem nesse teste enquanto estiverem caminhando na direção do cubo serão automaticamente engolfados.

GOSMA OCRE

Limo (Grande)
Dados de Vida: 6d10+36 (69 PV)
Iniciativa: –5
Deslocamento: 4,5 m (3 quadrados), escalada 3 m
Classe de Armadura: 4 (–1 tamanho, –5 Des), toque 4, surpresa 4
Ataque Base/Agarrar: +4/+10

Ataque: Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 2d4+3 mais 1d4 por ácido)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 2d4+3 mais 1d4 por ácido)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Ácido, constrição 2d4+3 mais 1d4 por ácido, agarrar aprimorado
Qualidades Especiais: Percepção às cegas 18 m, divisão, características de liMo
Testes de Resistência: Fort +8, Ref –3, Von –3
Habilidades: For 15, Des 1, Con 22, Int —, Sab 1, Car 1
Perícias: Escalar +10
Talentos: —
Ambiente: Pântanos temperados
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 7–9 DV (Grande); 10–18 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Essa criatura parece uma ameba gigante de cor amarela escura.

Uma gosma ocre se infiltra pelo solo, paredes e telhados com facilidade, escorrendo seu corpo maleável sob portas e através de rachaduras em busca de comida.

Ela atinge 4,5 m de diâmetro e 15 cm de espessura, mas consegue comprimir seu corpo para atravessar rachaduras de 2 cm ou mais. Uma gosma típica pesa em torno de 2,5 toneladas.

Combate

As gosmas ocres sempre tentam envolver e sufocar suas presas.

Ácido (Ext): Uma gosma ocre secreta um ácido digestivo que dissolve apenas carne. Qualquer ataque corpo a corpo ou de constrição causará dano por ácido.

Constrição (Ext): Uma gosma ocre causa automaticamente o dano da pancada e por ácido caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a gosma ocre precisa atingir um oponente com sua pancada. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a constrição.

Divisão (Ext): Armas cortantes e perfurantes ou ataques baseados em eletricidade não causam dano a uma gosma ocre. Em vez disso, a criatura se dividirá em duas partes idênticas, cada uma com metade dos pontos de vida atuais da gosma original (arredondado para baixo). Uma gosma ocre com 10 PV ou menos não poderá mais se dividir e morrerá caso tenha seus PV reduzidos a 0.

Perícias: Uma gosma ocre recebe +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode 'escolher 10' nestes testes, mesmo que esteja distraída ou ameaçada.

Uma gosma ocre recebe +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode 'escolher 10' nestes testes, mesmo que esteja distraída ou ameaçada.

LIMO CINZENTO

Limo (Médio)
Dados de Vida: 3d10+15 (31 PV)
Iniciativa: –5
Deslocamento: 3 m (2 quadrados)
Classe de Armadura: 5 (–5 Des), toque 5, surpresa 5
Ataque Base/Agarrar: +2/+3
Ataque: Corpo a corpo: pancada +3 (dano: 1d6+1 mais 1d6 por ácido)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +3 (dano: 1d6+1 mais 1d6 por ácido)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Ácido, constrição 1d6+1 mais 1d6 por ácido, agarrar aprimorado
Qualidades Especiais: Percepção às cegas 18 m, imunidade a frio e fogo, características de limo, transparência
Testes de Resistência: Fort +6, Ref –4, Von –4
Habilidades: For 12, Des 1, Con 21, Int —, Sab 1, Car 1
Perícias: —
Talentos: —
Ambiente: Pântanos frios
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 4–6 DV (Médio); 7–9 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Aquilo que parece ser apenas uma poça d'água é na realidade um horror gosmento que rasteja e flui como um tipo de protozoário gigante.

Um limo cinzento parece ser uma poça d'água ou de lama inofensiva, ou mesmo um bloco de pedra molhada — até que se movimente ou ataque.

Eles atingem 2,5 m de comprimento e 15 cm de espessura. Um espécime típico pesa cerca de 350 kg.

Combate

Um limo cinzento ataca como uma cobra, jogando seu próprio corpo contra os oponentes.

Ácido (Ext): A criatura secreta um ácido digestivo que dissolve rapidamente material orgânico e metais, mas não afeta rochas. Qualquer golpe em um combate corpo a corpo ou na manobra Agarrar causará dano por ácido e as armaduras e roupas do adversário se dissolvem, tornando-se imediatamente inúteis, a menos que obtenham sucesso num teste de resistência Reflexos (CD 16). Uma arma de metal ou madeira que o atinja também se dissolverá imediatamente, a menos que o personagem obtenha sucesso num teste de resistência Reflexos (CD 16). As CDs para os testes de resistência são baseadas em Constituição.

O toque ácido desta criatura causa 16 pontos de dano por rodada a objetos de madeira ou metal, mas ele precisa permanecer em contato com a criatura durante uma rodada completa iniciar o processo.

Constrição (Ext): Um limo cinzento causa automaticamente o dano da pancada e por ácido caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar. As roupas e armaduras do oponente sofrem imediatamente –4 de penalidade em seus testes de resistência de Reflexos contra o ácido.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o limo precisa atingir um oponente com sua pancada. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a constrição.

Transparência (Ext): Os limos cinzentos são difíceis de perceber, mesmo sob iluminação normal — é necessário um teste bem-sucedido de Observar (CD 15) para notar a criatura. Os personagens que falharem nesse teste enquanto estiverem caminhando na direção do cubo serão automaticamente atingidos por um ataque de pancada, sofrendo dano normal e por ácido.

PUDIM NEGRO

Esta criatura parece somente uma bolha disforme de tinta preta.

Os pudins negros deslizam e ondulam nos territórios subterrâneos em busca de sustento.

Um pudim negro atinge 4,5 m de diâmetro, tem 0,5 m de espessura e pesa cerca de 9 toneladas.

Combate

Os pudins negros atacam agarrando e sufocando suas vítimas.

Ácido (Ext): A criatura secreta um ácido digestivo que dissolve rapidamente material orgânico e metais, mas não afeta rochas. Qualquer golpe em um combate corpo a corpo ou na manobra Agarrar causará dano por ácido e as armaduras e roupas do adversário se dissolvem, tornando-se imediatamente inúteis, a menos que obtenham sucesso num teste de resistência Reflexos (CD 21). Uma arma de metal ou madeira que o atinja também se dissolverá imediatamente, a menos que o personagem obtenha sucesso num teste de resistência Reflexos (CD 21).

PUDIM NEGRO

	Pudim Negro Limo (Enorme)	Pudim Negro Ancião Limo (Imenso)
Dados de Vida:	10d10+60 (115 PV)	20d10+180 (290 PV)
Iniciativa:	–5	–5
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), escalar 6 m	6 m (4 quadrados), escalar 6 m
Classe de Armadura:	3 (–2 tamanho, –5 Des), toque 3, surpresa 3	1 (–4 tamanho, –5 Des), toque 1, surpresa 1
Ataque Base/Agarrar:	+7/+18	+15/+35
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +8 (dano: 2d6+4 mais 2d6 por ácido)	Corpo a corpo: pancada +19 (dano: 3d6+12 mais 3d6 por ácido)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +8 (dano: 2d6+4 mais 2d6 por ácido)	Corpo a corpo: pancada +19 (dano: 3d6+12 mais 3d6 por ácido)
Espaço/Alcance:	4,5 m/3 m	6 m/6 m
Ataques Especiais:	Ácido, constrição 2d4+4 mais 2d6 por ácido, agarrar aprimorado	Ácido, constrição 2d8+12 mais 2d6 por ácido, agarrar aprimorado
Qualidades Especiais:	Percepção às cegas 18 m, divisão, características de limo	Percepção às cegas 18 m, divisão, características de limo
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref –2, Von –2	Fort +15, Ref +1, Von +1
Habilidades:	For 17, Des 1, Con 22, Int —, Sab 1, Car 1	For 26, Des 1, Con 28, Int —, Sab 1, Car 1
Perícias:	Escalar +11	Escalar +16
Talentos:	—	—
Ambiente:	Subterrâneo	Subterrâneo
Organização:	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	7	12
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	11–15 DV (Enorme); 16–30 DV (Imenso)	—
Ajuste de Nível:	—	—

O toque ácido desta criatura causa 21 pontos de dano por rodada a objetos de madeira ou metal, mas ele precisa permanecer em contato com a criatura durante uma rodada completa iniciar o processo.

Constrição (Ext): Um pudim negro causa automaticamente o dano da pancada e por ácido caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar. As roupas e armaduras do oponente sofrem imediatamente –4 de penalidade em seus testes de resistência de Reflexos contra o ácido.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o pudim negro precisa atingir um oponente com sua pancada. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a constrição.

Divisão (Ext): As armas cortantes e perfurantes não causam dano a um pudim negro. Em vez disso, a criatura se dividirá em duas partes idênticas, cada uma com metade dos pontos de vida atuais do pudim original (arredondado para baixo). Um pudim negro com 10 PV ou menos não poderá mais se dividir e morrerá seus PV sejam reduzidos a 0.

Perícias: Um pudim negro recebe +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode 'escolher 10' nestes testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado.

PUDIM NEGRO ANCIÃO

Quase todas essas criaturas são poças gigantescas de tinta mortífera.

Combate

As CDs para os testes de resistência contra os ataques ácidos do pudim negro ancião (CD 29) foram ajustadas devido aos DV adicionais e seu valor elevado de Constituição.

Lobo das Estepes

LOBO DAS ESTEPES

Besta Mágica (Grande — Frio)
Dados de Vida: 6d10+18 (51 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, +1 Des, +5 natural), toque 10, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +6/+14
Ataque: Corpo a corpo: mordida +9 (dano: 1d8+6 mais 1d6 por frio)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +9 (dano: 1d8+6 mais 1d6 por frio)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Sopro, mordida congelante, imobilização
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imune a frio, visão na penumbra, faro, vulnerabilidade a fogo
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +6, Von +3
Habilidades: For 18, Des 13, Con 16, Int 9, Sab 13, Car 10
Perícias: Esconder-se –1*, Furtividade +7, Observar +6, Ouvir +6, Sobrevivência +1*
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Rastrear
Ambiente: Florestas frias
Organização: Solitário, casal ou matilha (3–5)
Nível de Desafio: 5
Tesouro: 1/10 moedas; 50% bens; 50% itens
Tendência: Geralmente Neutro e Mau
Progressão: 7–9 DV Grande); 10–18 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Esta criatura se parece com um enorme lobo branco, de olhos azuis e gélidos. Ela é tão grande quanto um cavalo e expira ar gelado.

Predadores ameaçadores das tundras e outras regiões frias, os lobos das estepes perseguem suas presas incansavelmente. É muito difícil desistirem da caçada antes que suas vítimas sejam derrotadas.

Os lobos das estepes são mais inteligentes que seus primos menores e algumas vezes se associam a outras criaturas malignas e nativas das regiões geladas, como os gigantes do gelo, a quem servem como vigias, caçadores e rastreadores.

Eles atingem mais de 2,5 m de comprimento e aproximadamente 1,5 m de altura sobre as quatro patas. Seu peso gira em torno de 250 kg.

Os lobos das estepes falam os idiomas Gigante e Comum.

Combate

Os lobos das estepes geralmente caçam em matilhas. Seu tamanho, astúcia e sopro mágico lhes permitem perseguir e derrotar criaturas muito maiores. A matilha costuma cercar o oponente e cada lobo ataca em separado para esgotá-la. Quando estão com pressa, os lobos das estepes tentam agarrar seus oponentes.

Sopro (Sob): Cone de frio de 4,5 m, uma vez a cada 1d4 rodadas; 4d6 pontos de dano por frio, Reflexos (CD 16) para reduzir o dano à metade. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Mordida Congelante (Sob): Estes lobos causam 1d6 pontos de dano adicional por frio sempre que atingem seus oponentes com a mordida, como se fosse uma arma congelante.

Imobilização (Ext): Um lobo das estepes que atingir um oponente pode iniciar a manobra Imobilização como uma ação livre (+8 de modificador no teste) sem a necessidade do ataque de toque e sem provocar ataques de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode reagir e tentar imobilizar o lobo das estepes.

Perícias: Os lobos das estepes recebem +1 de bônus racial nos testes de Ouvir, Furtividade e Observar.

Também recebem +2 de bônus racial em testes de Esconder-se. *Sua coloração natural confere aos lobos das estepes +7 de bônus racial em testes de Esconder-se dentro de áreas nevadas ou cobertas de gelo.

Este lobo recebe +4 de bônus racial nos testes de Sobrevivência se estiver rastreando através do faro.

LOCATHAH

Humanóide (Médio, Aquático)
Dados de Vida: 2d8 (9 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 3 m (2 quadrados), natação 18 m
Classe de Armadura: 14 (–1 Des, +3 natural), toque 11, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +1/+1
Ataque: Corpo a corpo: lança longa +2 (dano: 1d8; dec. x3) ou à distância: besta leve +2 (dano: 1d8; dec.19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: lança longa +2 (dano: 1d8; dec. x3) ou à distância: besta leve +2 (dano: 1d8 dec. 19–20)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: —
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +1, Von +1
Habilidades: For 10, Des 12, Con 10, Int 13, Sab 13, Car 11
Perícias: Natação +8, Observar +6, Ofícios (qualquer um) +6, Ouvir +6
Talentos: Foco em Arma (lança longa)
Ambiente: Aquático temperado
Organização: Companhia (2–4), patrulha (11–20, mais 2 sargentos de 3° nível e 1 líder de 3°–6° nível) ou tribo (30–100, mais 100% de não combatentes, mais 1 sargento de 3° nível para cada 10 adultos, 5 tenentes de 5° nível e 3 capitães de 7° nível)
Nível de Desafio: 1/2
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: Conforme a classe do personagem
Ajuste de Nível: +1

Esse humanóide é esbelto e um pouco menor que um ser humano. Ele tem escamas finas, amarelo-esverdeadas, e grandes barbatanas em seus braços e pernas.

Os locathah são nômades que vivem em regiões costeiras quentes, pescando e recolhendo crustáceos para se alimentar. Embora sejam humanóides, são claramente mais peixes do que humanos.

Os locathah não são particularmente agressivos, mas não confiam nos habitantes da superfície; vários indivíduos da espécie já foram apanhados em redes de pesca.

Um locathah atinge cerca de 1,5 m de altura e pesa quase 88 kg. As fêmeas e os machos se parecem muito, embora as primeiras possam ser reconhecidas pelas faixas ocres que marcam suas bolsas de ovos.

Eles falam o idioma Aquan.

Combate

Qualquer batalha contra os locathah começará com as criaturas disparando uma saraivada de virotes de bestas; dentro d'água, suas bestas têm um incremento de distância de 6 m. Caso consigam preparar uma emboscada ou outra armadilha, continuarão a empregar essas armas enquanto for possível. Caso contrário, eles se aproximarão para utilizar suas lanças longas. Embora sejam usadas principalmente para pescar, elas são armas formidáveis.

Os locathah não têm garras, dentes ou qualquer arma natural, portanto não são perigosos no combate desarmado. Um locathah desarmado quase sempre fugirá.

Perícias: Um locathah recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

Locathah

Sociedade dos Locathah

As tribos de locathah quase sempre se mudam, conforme a estação, para onde será possível encontrar comida. Eles erguem acampamentos em cavernas, áreas rochosas ou camadas de plantas marinhas — locais que forneçam alguma camuflagem e proteção. Em geral, as patrulhas são grupos de caça em busca de animais pequenos, mas elas também vigiam as fronteiras para evitar a invasão dos territórios de caça da tribo. Os grupos maiores quase sempre estão rastreando algum animal maior ou envolvidos em atividades similares. Tribos inteiras se encontram para organizar conselhos e comercializar mercadorias.

Os locathah veneram o deus Eadro, que criou sua espécie e o povo do mar.

Locathah como Personagens

A classe favorecida dos locathah é bárbaro e a maioria de seus líderes são bárbaros. Quase todos os conjuradores da raça são adeptos. Os clérigos locathah adoram Eadro e podem escolher dois entre os seguintes domínios: Animal, Proteção e Água.

MAGMIN

Elemental (Pequeno, Fogo, Planar)
Dados de Vida: 2d8 + 2 (11 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m. (6 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (+1 tamanho, +6 natural), toque 11, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +1/–1
Ataque: Corpo a corpo: toque flamejante +4 toque (fogo 1d8 mais combustão) ou pancada +4 (dano: 1d3+3 mais combustão)
Ataque Total: Corpo a corpo: Toque flamejante +4 toque (fogo 1d8 mais combustão) ou pancada +4 (dano: 1d3+3 mais combustão)
Espaço/Alcance: 1,5 m./1,5 m.
Ataques Especiais: Combustão, aura ígnea
Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, qualidades de elemental, imunidade ao fogo, derreter armas, vulnerabilidade ao frio
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +3, Von +0
Habilidades: For 15, Des 11, Con 13, Int 8, Sab 10, Car 10
Perícias: Escalar +4, Observar +3
Talentos: Fortitude Maior
Ambiente: Plano Elemental do Fogo
Organização: Solitário, gangue (2–4) ou esquadrão (6–10)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Padrão de moedas, padrão de bens (somente não inflamáveis), padrão de itens (somente não inflamáveis)
Tendência: Geralmente Caótico e Neutro
Progressão: 3–4 DV (Pequeno); 5–6 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

Magmin

Esta criatura humanóide brilhante se parece com um humano esculpido em rocha derretida e lava. Ele irradia calor, como uma pequena fogueira, e possui um sorriso malicioso em sua face.

Os magmin são seres pequenos de forma humanóide, provenientes do Plano Elemental do Fogo, que irradiam calor intenso e estão sempre envoltos em uma aura de chamas.

Embora não sejam realmente malignos, esses elementais ígneos são extremamente travessos. Eles gostam de observar as coisas em chamas e talvez não tenham a capacidade de compreender que o fogo é perigoso ou mortífero para as demais criaturas.

Um magmin tem 1,20 m de altura e pesa cerca de 200 quilos. Eles falam o idioma Ígneo.

Combate

Apesar de pequenos, os magmin são adversários perigosos. Seu toque é muito eficaz contra criaturas que não tenham proteção ou imunidade ao fogo, mas quando são confrontados por inimigos resistentes ou imunes às chamas, eles confiam em seu ataque de pancada. Em qualquer caso, os magmin não são guerreiros corajosos. Eles costumam fugir depois do primeiro ferimento, com freqüência apenas o suficiente para preparar uma emboscada de fogo contra seus inimigos.

Combustão (Ext): Qualquer criatura tocada pelo magmin deve obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 12) ou sofrerá 1d8 pontos de dano adicionais por fogo, à medida que suas roupas se incendeiam ou sua armadura se aquece. Esse dano será aplicado durante 1d4+2 rodadas subseqüentes depois do último golpe bem-sucedido do magmin. Os magmin também são capazes de incendiar materiais inflamáveis com um toque. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Aura Ígnea (Ext): Qualquer criatura num raio de 6 metros de um magmin deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 12) ou sofrerá 1d6 pontos de dano a cada rodada devido ao aquecimento intenso. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Derreter Armas (Ext): Qualquer arma de metal que atingir um magmin deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 12) ou será derretida. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

MANTÍCORA

Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida: 6d10 + 24 (57 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 15 m (desajeitado)
Classe de Armadura: 17 (–1 tamanho, +2 Des, +6 natural), toque 11, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +6/+15
Ataque: Corpo a corpo: garra +10 (dano: 2d4+5); ou à distância: 6 espinhos +8 (dano: 1d8+2, dec. 19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +10 (dano: 2d4+5) e mordida +8 (dano: 1d8+2); ou à distância: 6 espinhos +8 (dano: 1d8+2, dec. 19–20)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Espinhos
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +7, Von +3
Habilidades: For 20, Des 15, Con 19, Int 7, Sab 12, Car 9
Perícias: Observar +9, Ouvir +5, Sobrevivência +1

Mantícora

Talentos: Investida Aérea, Ataques Múltiplos[B], Foco em Arma (espinhos)
Ambiente: Pântanos quentes
Organização: Solitário, casal ou falange (3–6)
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Leal e Mau
Progressão: 7–16 DV (Grande), 17–18 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Essa criatura é um monstro no sentido mais genuíno da palavra. Ela possui a cabeça de uma besta vagamente humanóide, o corpo de um leão e as asas de um dragão. O dorso da criatura está repleto de farpas afiadas e sua cauda termina em um aglomerado de espinhos letais.

As mantícoras são criaturas ferozes que caçam avidamente diversos seres vivos. Elas são astutas e malignas. Podem ser inimigos mortíferos ou aliados poderosos.

Uma mantícora comum tem cerca de 3 m de altura e pesa 500 quilos. Elas falam o idioma Comum.

Combate

Uma mantícora começa a maioria dos confrontos com uma saraivada de espinhos e depois se aproxima. Em ambientes externos, quase sempre ela utiliza suas poderosas asas para sobrevoar os adversários.

Espinhos (Ext): Com um estalo de sua cauda, uma mantícora pode disparar uma saraivada de seis espinhos como uma ação padrão. Este ataque tem alcance de 60 m, sem incremento de distância. A margem de ameaça dos espinhos é 19–20 (x2). Apenas 24 espinhos podem ser disparados em um único dia.

Perícias: *As mantícoras recebem +4 de bônus racial nos testes de Observar.

MANTO NEGRO

Besta Mágica (Pequena)
Dados de Vida: 1d10+1 (6 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), vôo 9 m (ruim)
Classe de Armadura: 17 (+1 tamanho, +6 natural), toque 11, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +1/+0
Ataque: Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d4+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d4+4)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Escuridão, agarrar aprimorado, constrição 1d4+4
Qualidades Especiais: Visão no escuro 27 m
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +2, Von +0
Habilidades: For 16, Des 10, Con 13, Int 2, Sab 10, Car 10
Perícias: Esconder-se +10, Observar +5*, Ouvir +5*
Talentos: Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário, casal, ninhada (3–9) ou enxame (6–15)
Nível de Desafio: 1
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 2–3 DV (Pequeno)
Ajuste de Nível: —

A estalactite acima de suas cabeças parece desmoronar, revelando-se como uma criatura parecida com uma lula ou um polvo, com o corpo coberto por uma concha semelhante a rocha e uma membrana resistente interligando seus tentáculos.

Um manto negro espreita próximo ao teto das cavernas, esperando que uma vítima passe abaixo do local. Sua habilidade de gerar escuridão mágica torna mais difícil derrotá-lo.

O manto negro se prende nos forros e tetos por meio de um órgão muscular localizado na parte superior do seu corpo; ao enrolar seus tentáculos em torno de si, ele se confunde com as estalactites; caso espalhe a membrana para ocultar seu corpo, ficará parecido com uma protuberância rochosa. Geralmente, sua carapaça e membranas possuem uma coloração calcária, mas o manto negro consegue alterar lentamente essa pigmentação para se camuflar em qualquer ambiente rochoso.

Alguns estudiosos acreditam que os mantos negros evoluíram recentemente de outro predador subterrâneo menos capaz. Essas criaturas possuem cerca de 1,20 m da ponta dos tentáculos ao topo da cabeça, e pesam quase 15 kg.

Combate

Um manto negro se arremessa sobre sua presa e enrola seus tentáculos em torno da cabeça do oponente. Uma vez preso, ele comprime os tentáculos para sufocar o adversário. Um manto negro que não obtenha sucesso em seu primeiro ataque tentará voar e investir sobre a vítima novamente.

Escuridão (Sob): Uma vez por dia, o manto negro é capaz de gerar *escuridão* como a magia homônima (Nível de Conjurador: 5º). Ele geralmente ativa essa habilidade pouco antes de atacar suas presas.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o manto negro precisa atingir um oponente Grande ou menor com sua pancada. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a constrição.

Constrição (Ext): Um manto negro causa 1d4+4 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar.

Percepção às Cegas (Ext): Um manto negro consegue "enxergar" emitindo sons de alta freqüência, inaudíveis para a maioria das criaturas, que lhe permitem detectar qualquer oponente e objeto num raio de 27 m. A magia *silêncio* anulará essa habilidade e deixará o manto negro efetivamente cego.

Perícias: O manto negro recebe +4 de bônus racial nos testes de Observar e Ouvir. Este bônus será perdido caso a Percepção às Cegas seja anulada. A capacidade de variação de cor da criatura lhe concede +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se.

Manto Negro

MANTOR

Aberração (Grande)
Dados de Vida: 6d8+18 (45 PV)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 3 m (2 quadrados), vôo 12 m (médio)
Classe de Armadura: 19 (–1 tamanho, +3 Des, +7 natural), toque 12, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +4/+13
Ataque: Corpo a corpo: cauda +8 (dano: 1d6+5)
Ataque Total: Corpo a corpo: cauda +8 (dano: 1d6+5) e mordida +3 (dano: 1d4+2)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m (1,5 m com a mordida)
Ataques Especiais: Gemido, engolfar

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, manipular sombras
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +5, Von +7
Habilidades: For 21, Des 16, Con 17, Int 14, Sab 15, Car 15
Perícias: Esconder-se +8, Furtividade +12, Observar +13, Ouvir +13
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos de Combate
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário, turba (3–6) ou bando (7–12)
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Caótico e Neutro
Progressão: 7–9 DV (Grande); 10–18 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Um grande manto negro está pendurado na parede da caverna. Subitamente, ele salta e flutua em uma brisa da caverna. O manto se transforma em um par de asas negras e adquire uma cauda óssea, semelhante a um chicote, desdobrada na parte inferior da criatura. Ela voa em sua direção, revelando uma mandíbula repleta de dentes e olhos vermelhos penetrantes nas profundezas de seu corpo de arraia.

Mantor

Os mantor são criaturas bizarras que espreitam nas sombras muito abaixo da superfície. Eles matam qualquer intruso sem remorso ou misericórdia, exceto quando planejam se divertir de forma ainda mais cruel.

Enquanto descansam ou permanecem imóveis, estas criaturas são praticamente impossíveis de distinguir de um manto preto comum (suas garras assemelham-se a fivelas de marfim). Apenas quando ela se revelar será possível distinguir a natureza horrenda desta criatura.

Os mantor tentam alcançar seus próprios objetivos misteriosos. Embora com certeza sejam inteligentes, suas mentes trabalham de uma forma muito alienígena e poucos seres humanos conseguiriam manter um contato significativo com estas criaturas.

Um mantor possui envergadura de 2,40 m e pesa 50 kg.

Combate

Os mantor geralmente permanecem imóveis, escutando e esperando por suas vítimas. Quando enfrentar um único adversário, o mantor sempre tentará engolfá-lo. Contra diversos oponentes, ele distribuirá golpes com sua cauda, enquanto ativa seu gemido e sua habilidade de manipular as sombras para diminuir a desvantagem numérica; em seguida, engolfará a última vítima. Em grupo, eles se separam, deixando um ou dois indivíduos na retaguarda, utilizando suas habilidades especiais, enquanto os demais atacam.

Gemido (Ext): Um mantor é capaz de emitir um perigoso gemido subsônico em vez de atacar com sua mordida. Alterando a freqüência do gemido, o mantor consegue gerar um entre quatro efeitos diferentes. Todos os mantor são imunes a estes ataques sônicos de ação mental. Exceto se especificado o contrário, qualquer criatura que obtiver sucesso no teste de resistência contra esses efeitos não será afetada novamente pelos efeitos do mesmo mantor durante 24 horas.

Irritar: Qualquer criatura numa dispersão de 18 m sofre automaticamente –2 de penalidade de moral nas jogadas de ataque e dano. Caso seja submetida ao gemido por mais de 6 rodadas consecutivas, deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 15) ou cairá num transe e não poderá atacar ou defender-se até que o gemido seja interrompido.

Medo: Qualquer criatura numa dispersão de 9 m precisa obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 15) ou ficará em pânico durante 2 rodadas.

Náusea: Qualquer criatura num cone de 9 m deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou será assolado por náuseas e fraqueza. As criaturas afetadas caem no chão e ficam enjoadas durante 1d4+1 rodadas.

Torpor: Uma única criatura num raio de 9 m deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou será afetada por um efeito similar à magia *imobilizar monstro* durante 5 rodadas. Mesmo se obtiver sucesso, a criatura deverá realizar um novo teste de Fortitude caso seja visada pelo mesmo efeito novamente.

Engolfar (Ext): Um mantor pode tentar envolver uma criatura Média ou menor com seu corpo usando uma ação padrão. A tentativa de Agarrar do mantor não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, o mantor imobilizará o adversário e morderá com +4 de bônus na jogada de ataque. Ele ainda consegue utilizar sua cauda para chicotear outros adversários.

Os ataques desferidos contra um mantor preso a uma criatura causam metade do dano ao mantor e metade do dano à criatura.

Manipular Sombras (Sob): Os mantor são capazes de manipular as sombras. Esta habilidade é eficaz somente em áreas escuras e possui três efeitos possíveis.

Obscurecer a Visão: O mantor adquire camuflagem (20% de chance de falha) durante 1d4 rodadas.

Imagens Dançantes: Este efeito reproduz os resultados da magia *reflexos* (Nível de Conjurador: 6º).

Imagem Silenciosa: Idêntica à magia *imagem silenciosa* (Nível de Conjurador: 6º). A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

MASTIM DAS SOMBRAS

Extra-Planar (Médio — Planar)
Dados de Vida: 4d8+12 (30 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura: 14 (+1 Des, +3 natural), toque 11, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +4/+7
Ataque: Corpo a corpo: mordida +7 (dano: 1d6+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +7 (dano: 1d6+4)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Ladrar, Imobilização
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, camuflagem de sombras, faro
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +5, Von +5
Habilidades: For 17, Des 13, Con 17, Int 4, Sab 12, Car 13
Perícias: Esconder-se +8, Furtividade +8, Observar +8, Ouvir +8, Sobrevivência +8*
Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Rastrear B
Ambiente: Plano das Sombras
Organização: Solitário, casal ou matilha (5–12)
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro e Mau
Progressão: 5–6 DV (Médio); 7–12 DV (Grande)
Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Esta criatura tem o corpo de um cachorro grande, com uma pelagem macia e profundamente negra. Sua boca é repleta de presas afiadas.

Os mastins das sombras são cães de caça grandes que espreitam na noite, em busca de qualquer presa que possam encontrar. Seu plano natal é um lugar de sombras eternas.

Essas criaturas têm pouco mais de 50 cm na altura dos ombros e pesam cerca de 100 kg.

Mastim das Sombras

Os mastins das sombras não podem falar, mas compreendem o idioma Comum.

Combate

Os mastins das sombras preferem lutar nas sombras ou em áreas escuras, pois isso lhes concede grandes vantagens. Uma fonte de luz mágica dissiparia a sombra que os cerca, mas os mastins das sombras são astutos o suficiente para se afastar da luz ou recuar e minar a resistência com seu ladrar. As lendas dizem que eles caçam e roubam itens encantados com a magia *luz do dia*.

Ladrar (Sob): Quando um mastim das sombras uiva ou late, todas as criaturas (exceto outros planares malignos) numa dispersão de 100 m devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 13) ou ficarão apavoradas durante 2d4 rodadas. Isto é um efeito sônico, de ação mental e de medo. Mesmo se não obtiver sucesso no teste de resistência, as criaturas afetadas ficarão imunes ao ladrar do mesmo mastim durante 24 horas. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Imobilização (Ext): Um mastim que atinja o oponente com sua mordida pode iniciar a manobra Imobilização como uma ação livre (+3 de modificador no teste) sem a necessidade do ataque de toque e sem provocar ataques de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode reagir e tentar imobilizar o mastim.

Camuflagem de Sombras (Sob): Sob qualquer condição de iluminação, exceto a luz direta do dia, o mastim das sombras é capaz de desaparecer na escuridão, recebendo camuflagem total. A iluminação artificial, mesmo as magias *luz* ou *chama contínua* não anulam essa habilidade. No entanto, a magia *luz do dia* neutralizará o efeito.

Perícias: *Um mastim das sombras recebe +4 de bônus racial em testes de Sobrevivência se estiver seguindo rastros através do faro.

MEDUSA

Humanóide Monstruoso (Médio)
Dados de Vida: 6d8 + 6 (33 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+2 Des, +3 natural), toque 12, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +6/+6
Ataque: À distância: arco curto +8 (dano: 1d6, dec. x3); ou corpo a corpo: adaga +8 (dano: 1d4, dec. 19–20) ou serpentes +8 (dano: 1d4 mais veneno)
Ataque Total: À distância: Arco curto +8/+3 (dano: 1d6, dec. x3); ou corpo a corpo: adaga +8/+3 (dano: 1d4, dec. 19–20) e serpentes +3 (dano: 1d4 mais veneno)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Olhar petrificante, veneno
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +7, Von +6
Habilidades: For 10, Des 17, Con 10, Int 6, Sab 11, Car 15
Perícias: Blefar +9, Arte da Fuga +4, Disfarces +9 (+11 para atuar), Intimidar +4, Furtividade +8, Observar +8
Talentos: Acuidade com Arma, Precisão, Tiro Certeiro
Ambiente: Pântanos temperados
Organização: Solitário ou covil (2–4)
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Geralmente Leal e Mau
Progressão: Conforme a classe do personagem
Ajuste de Nível: —

Embora, à primeira vista, a criatura seja semelhante a uma humana de grandes proporções, um olhar atento revela seu rosto horrendo, coroado por um ninho de serpentes vivas e sibilantes no lugar dos cabelos, olhos brilhantes, profundos e vermelhos, e sua pele escamada e marrom.

A medusa é uma criatura repulsiva e terrível capaz de petrificar seres vivos com seu olhar. Ela aprecia objetos de arte, jóias finas e riquezas. Suas atividades muitas vezes envolvem a obtenção desses itens.

Uma medusa é indistinguível de um ser humano normal a distâncias superiores a 9 m (ou menos, caso seu rosto esteja oculto). A criatura muitas vezes utiliza vestimentas que ressaltam seu corpo enquanto escondem sua face sob um capuz ou manto.

As medusas são encontradas em quase todos os climas. Algumas habitam as grandes cidades e atuam no submundo do crime para saciar seus desejos pessoais. Outras forjam alianças entre si para realizar roubos ou organizar cabalas de contrabando.

Uma medusa comum tem entre 1,50 m e 1,80 m de altura e o mesmo peso de uma mulher humana.

As medusas falam o idioma Comum.

Combate

Uma medusa tentará disfarçar sua verdadeira natureza até que a vítima esteja ao alcance de seu olhar petrificante, usando subterfúgios e embustes para convencer o alvo que não há perigo. Ela empunha armas normais para atacar os adversários que evitam ou resistem ao seu ataque visual, enquanto suas serpentes venenosas atacam os oponentes adjacentes.

Medusa

Olhar Petrificante (Sob): Transforma os alvos em pedra permanentemente, 9 m de raio, Fortitude (CD 15) anula. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 14); dano inicial 1d6 pontos de dano temporário de Força, dano secundário 2d6 pontos de dano temporário de Força. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

MEIO-ABISSAL

A natureza mágica dos abissais lhes permite gerar híbridos com praticamente qualquer criatura. Gerada nas profundezas dos planos obscuros e vazios, a prole resultante dessas uniões, os meio-abissais, são abominações que assombram as criaturas mortais.

Os demônios e diabos trazem sua progênie até o Plano Material e a abandonam no mundo à sua própria sorte. Entretanto, em algumas ocasiões, os abissais violentam mortais para gerar híbridos malignos. As criaturas vivas mais depravadas algumas vezes são voluntárias nessa concepção. Embora a maioria dos meio-abissais seja destruída pouco depois do nascimento, alguns sobrevivem para se transformarem em cópias grotescas de seus pais. Muito raramente, essas criaturas aprendem e aceitam as características de seu genitor mortal e abandonam sua herança maligna.

Independente da sua forma, os meio-abissais sempre serão aberrações horríveis: eles terão escamas negras, chifres, olhos vermelhos e brilhantes, asas de morcego, um odor fétido ou algum outro sinal óbvio de sua natureza distorcida pelo mal.

Como nunca se enquadram realmente em nenhuma sociedade mortal, os meio-abissais são seres solitários. Nos planos infernais, eles são maltratados e ridicularizados por causa de sua natureza impura. Entre outros seres, serão proscritos e odiados por representar a corrupção da ordem natural. Os meio-abissais humanóides também são chamados de "cambions". Eles costumam servir às criaturas abissais mais poderosas ou liderar outras criaturas malignas no Plano Material.

Meio-Dragão

Meio-Abissal

EXEMPLO DE MEIO-ABISSAL

Esse humanóide alado tem garras, presas e pequenos chifres. Seus olhos são vermelhos e ele cheira a enxofre.

Esse exemplo usa um clérigo humano de Erythnul de 7º nível como criatura-base.

Meio-Abissal/Clérigo Humano 7
Extra-Planar (Médio — Humanóide Avançado, Nativo)
Dados de Vida: 7d8+14 (49 PV)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 6 m com peitoral de aço (4 quadrados), vôo 6 m (médio) com peitoral de aço, descolamento base terrestre 9 m, vôo 9 m (médio)
Classe de Armadura: 24 (+3 Des, +1 natural, +10 *peitoral de aço* +2 e *escudo pesado* +1), toque 13, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar: +5/+9
Ataque: Corpo a corpo: *maça estrela* +1 +11 (dano: 1d8+5) ou garra +9 (dano: 1d4+4); à distância: besta leve (obra-prima) +9 (dano: 1d8, dec. 19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: *maça estrela* +1 +11 (dano: 1d8+5) e mordida +4 (dano: 1d6+2), ou 2 garras +9 (dano: 1d4+4) e mordida +4 (dano: 1d6+2); à distância: besta leve (obra-prima) +9 (dano: 1d8, dec. 19–20)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Destruir o bem, magias, habilidades similares a magia, fascinar mortos-vivos (8/dia)
Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, imunidade a veneno, resistência à ácido, frio, eletricidade e fogo 10, Resistência à Magia 17
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +5, Von +9
Habilidades: For 18, Des 17, Con 14, Int 12, Sab 18, Car 12
Perícias: Concentração +12, Conhecimento (arcano) +6, Conhecimento (religião) +6, Cura +9, Diplomacia +6, Identificar Magia +3, Observar +9
Talentos: Expulsão Adicional, Foco em Arma (maça estrela)*, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Magias em Combate

Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Dobro do Padrão
Tendência: Sempre Mau (qualquer)
Progressão: Conforme o nível de classe
Ajuste de Nível: +4

Os conjuradores meio-abissais, similar ao descrito acima, geralmente são encontrados como líderes de um culto obscuro ou templos malignos.

Combate

Os meio-abissais atacam com agressividade e sede de sangue, utilizando sua habilidade de voar para aproveitar essa vantagem e conjurar magias afastado dos adversários. Eles gostam de torturar os inimigos que infelizmente são capturados.

Destruir o Bem: Uma vez por dia, um meio-abissal pode executar um ataque regular e infligir 7 pontos de dano adicional contra um inimigo Bom.

Habilidades Similares à Magia: 3/dia — *escuridão, veneno* (CD 15); 1/dia — *profanar, nuvem profana* (CD 15). Nível de Conjurador : 7º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Magias de Clérigo Preparadas (6/6/5/4/3; CD para o teste de resistência: 14 + nível da magia): 0 — *curar ferimentos mínimos, detectar magia, ler magia, orientação, luz, resistência*; 1º — *auxílio divino, desespero, comando, curar ferimentos leves, escudo da fé, proteção contra o bem**; 2º — *arma espiritual**, *explosão sonora, força do touro, imobilizar pessoa, vigor do urso*; 3º — *curar ferimentos graves, dissipar magia, rogar maldição, roupa encantada**; 4º — *curar ferimentos críticos, invocar criaturas IV, nuvem profana**.

*Magias de Domínio. Divindade: Erythnul. Domínios: Mal (+1 no nível de conjurador efetivo para magias com o descrito [Mal]) e Guerra (talento adicional Foco em Arma).

Inventário: peitoral de aço +2, escudo grande de metal +1, maça estrela +1, periapto da Sabedoria +2, poção de velocidade (meio-abissais diferentes podem ter outros equipamentos).

Como Criar um Meio-Abissal

"Meio-abissal" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura viva corpórea (daqui por diante denominada "criatura-base") com valor de Inteligência 4 ou superior e que não possua a tendência "Bom".

O meio-abissal conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações a seguir.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para "extra-planar". Não modifique os Dados de Vida, bônus base de ataque e testes de resistência da criatura. O tamanho não é afetado. Os meio-abissais normalmente são extra-planares nativos.

Deslocamento: Um meio-abissal possui asas de morcego. A menos que a criatura-base tenha um deslocamento de vôo superior, ela será capaz de voar com seu deslocamento base terrestre (capacidade de manobra: média).

Classe de Armadura: A armadura natural aumenta +1 (e acumula com qualquer bônus de armadura natural que a criatura-base tenha).

Ataque: Um meio-abissal adquire dois ataques de garra e uma mordida; as garras serão suas armas naturais primárias. Caso a criatura-base seja capaz de empunhar armas manufaturadas, o meio-abissal conserva essa habilidade. Um meio-abissal que lute sem armas utilizará as garras em suas ações de ataque regulares. Quando empunhar uma arma, ele substitui as garras pelo ataque normal com a arma.

Ataque Total: Um meio-abissal que lute sem armas utilizará as duas garras e uma mordida em suas ações de ataque total. Quando empunhar uma arma, ele substitui as garras pelo ataque primário com essa arma e utiliza a mordida como ataque natural secundário. Se uma de suas mãos estiver livre, ele desfere um ataque natural secundário adicional com a garra.

Dano:Um meio-abissal adquire dois ataques de garra e uma mordida. Se a criatura-base não possuir ataques de mordida e/ou garras, ela causará o dano indicado na tabela a seguir. Caso contrário, considere os valores básicos da criatura-base ou os valores abaixo, o que for maior.

Tamanho	Mordida	Garra
Minúsculo	1	—
Mínimo	1d2	1
Miúdo	1d3	1d2
Pequeno	1d4	1d3
Médio	1d6	1d4
Grande	1d8	1d6
Enorme	2d6	1d8
Imenso	3d6	2d6
Colossal	4d6	3d6

Ataques Especiais: Um meio-abissal conserva todos os ataques especiais da criatura-base e recebe o ataque especial a seguir:

Destruir o Bem (Sob): Uma vez por dia, um meio-abissal pode executar um ataque regular e infligir dano adicional equivalente à sua quantidade de DV (máximo +20) contra um inimigo Bom.

Habilidades Similares à Magia: Um meio-abissal com um valor de Inteligência ou Sabedoria 8 ou superior terá as habilidades similares à magia a seguir, de acordo com seus Dados de Vida, conforme indicado na tabela. As habilidades são cumulativas; um meio-abissal com 4 DV pode usar *escuridão* e *profanar*. Exceto quando especificado o contrário, cada habilidade pode ser ativada uma vez por dia. O nível do conjurador equivale aos Dados de Vida da criatura e as CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

DV	Habilidades
1–2	*Escuridão* 3/dia
3–4	*Profanar*
5–6	*Nuvem Profana*
7–8	*Envenenamento* 3/dia
9–10	*Praga*
11–12	*Blasfêmia*
13–14	*Aura Profana* 3/dia, *conspurcar*
15–16	*Evaporação*
17–18	*Invocar criaturas IX* (somente abissais)
19–20	*Destruição*

Qualidades Especiais: Um meio-abissal conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e adquire as seguintes.

— Visão no escuro 18 m.

— Imunidade a veneno.

— Resistência a ácido 10, frio 10, eletricidade 10 e fogo 10

— Redução de Dano: 5/mágica (11 DV ou menos) ou 10/mágica (12 DV ou mais).

— A arma natural de um meio-abissal é considerada uma arma mágica para ignorar a Redução de Dano.

— Resistência à Magia equivalente a 10 + DV da criatura (máximo 35).

— +4 de bônus nos testes de resistência de Fortitude contra venenos.

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

Perícias: Os meio-abissais adquirem pontos de perícia como um extra-planar e seus pontos de perícia equivalem a (8 + modificador de Inteligência) x (DV +3). Não inclua os Dados de Vida dos níveis de classe nesse cálculo — o meio-abissal recebe os pontos de perícia do tipo extra-planar somente pelos seus DV raciais, mas os níveis de classe são determinados normalmente. Considere as perícias mencionadas na descrição da criatura-base como perícias de classe e as demais como perícias de outra classe.

Nível de Desafio: 4 DV ou inferior: mesmo da criatura-base +1; 5 a 10 DV: mesmo da criatura-base +2; 11 DV ou superior: mesmo da criatura-base +3.

Tendência: Sempre Mau (qualquer).

Ajuste de Nível: Mesmo da criatura-base +4.

Meio-Abissais Como Personagens

Os meio-abissais humanóides quase sempre escolhem uma classe de personagem e preferem clérigo, guerreiro, ladino ou feiticeiro. Os ladinos e guerreiros freqüentemente adquirem níveis nas classes de prestígio assassino e algoz, respectivamente. Os indivíduos que não são humanóides algumas vezes selecionam as classes clérigo ou feiticeiro. Os clérigos meio-abissais veneram divindades malignas, como Erythnul, Gruumsh, Hextor, Nerull e Vecna.

MEIO-CELESTIAL

A natureza mágica dos celestiais lhes permite gerar híbridos com praticamente qualquer criatura. A prole resultante dessas uniões, os meio-celestiais, são criaturas gloriosas e maravilhosas.

Para cumprir todas as suas responsabilidades, algumas vezes os celestiais permanecem nos reinos mortais durante enormes períodos. Como são devotados e gentis, ocasionalmente acabam se apaixonando pelos mortais: humanos, elfos, unicórnios e criaturas similares. Os objetos de afeto dos celestiais nunca são malignos e sempre são inteligentes; eles retribuem o amor dos seus soberanos imortais e estão dispostos a conceber e educar a criança; em geral, tornam-se responsáveis pelo filho porque o celestial tem outros deveres mais importantes.

Independente da sua forma, os meio-celestiais sempre parecem magníficos e encantadores para todos os sentidos: eles têm a pele dourada, olhos brilhantes, asas angelicais ou outro sinal óbvio de sua natureza superior.

Embora seja nobre e piedoso, com freqüência o meio-celestial se ofende quando percebe o mal arraigado entre os membros de sua espécie mortal e toma atitudes rigorosas, quase sempre severas, contra atitudes instintivas ou ações malignas. Como nunca se enquadram realmente em nenhuma sociedade mortal, os meio-celestiais são solitários e nômades, tentando corrigir os males dos locais onde passam.

Exemplo de Meio-Celestial

Esse nobre cavaleiro parece humano, mas tem olhos dourados e um par de asas de penas brancas se estende sobre seus ombros.

Esse exemplo usa um paladino humano de 9º nível como criatura-base.

Meio-Celestial/Paladino Humano 9
Extra-Planar (Médio — Humanóide Avançado, Nativo)
Dados de Vida: 9d10+36 (90 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 18 m (bom)
Classe de Armadura: 24 (+1 Des, +2 natural, +11 *peitoral de mitral +2* e *escudo grande de metal +2*), toque 11, surpresa 23
Ataque Base/Agarrar: +9/+14
Ataque: Corpo a corpo: *espada bastarda +2* +17 (dano: 1d10+7, dec. 19–20), à distancia: arco longo composto (obra-prima) (bônus de For +4) +11/+6 (dano: 1d8+4, dec. x3)
Ataque Total: Corpo a corpo: *espada bastarda +2* +17/+12 (dano: 1d10+7, dec. 19–20), à distancia: arco longo composto (obra-prima) (bônus de For +4) +11/+6 (dano: 1d8+4, dec. x3)
Espaço/Alcance: 1,5 m /1,5 m
Ataques Especiais: Luz do dia, destruir o mal, magias, habilidades similares à magia, expulsar mortos-vivos (7/dia)
Qualidades Especiais: Aura de coragem, aura do bem, Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, *detectar o mal*, graça divina, saúde divina, imunidade à doença, cura pelas mãos, resistência ao ácido 10, frio 10 e eletricidade 10, *remover doenças* (2/semana), Resistência à Magia 19, expulsar mortos-vivos (7/dia)
Testes de Resistência: Fort +14 (+18 contra venenos), Ref +8, Von +10
Habilidades: For 20, Des 12, Con 18, Int 10, Sab 16, Car 18
Perícias: Concentração +13, Cavalgar +11, Diplomacia +13, Observar +7
Talentos: Armadura Natural Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada bastarda), Investida Aérea, Usar Arma Exótica (espada bastarda)
Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 11
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Leal e Bom
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +4

O paladino meio-celestial é um campeão do bem, um cavaleiro errante cuja coragem em frente ao perigo é lendária.

Combate

Um paladino meio-celestial costuma enfrentar seus oponentes com espadas, utilizando a Investida aérea somente quando confronta vários inimigos poderosos. Contra uma criatura maligna poderosa, o paladino meio-celestial prepara-se para um combate frontal com suas magias e habilidades similares e então utiliza a habilidade *destruir o mal* da melhor forma possível.

Luz do dia (Sob): Os meio-celestiais são capazes de conjurar *luz do dia* (idêntico à magia) sem limite diário, como uma ação padrão.

Destruir o Mal (Sob): Duas vezes por dia, esse paladino meio-celestial pode destruir o mal usando um ataque corpo a corpo regular. Ele adiciona seu modificador de Carisma (+4) nessa jogada de ataque e inflige 9 pontos de dano adicional (1 para cada nível de paladino). Se acidentalmente golpear uma criatura que não seja Má, essa habilidade não surtirá efeito, mas será deduzida do limite de ativações diárias.

Além disso, uma vez por dia, ele é capaz de executar um ataque regular, sem bônus na jogada, e causar 9 pontos de dano adicional contra um oponente maligno (esse é o benefício de ser um meio-celestial).

Habilidades Similares à Magia (meio-celestial): 3/dia — *proteção contra o mal*; 1/dia — *ajuda*, *benção*, *curar ferimentos graves* (CD 17), *destruição sagrada* (CD 18), *dissipar o mal* (CD 19), *neutralizar veneno*, *remover doença*. Nível de Conjurador: 9º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Expulsar Mortos-Vivos (Sob): Esse paladino expulsa mortos-vivos como um clérigo de 6º nível.

Aura de Coragem (Sob): Esse paladino é imune ao medo (mágico ou mundano). Qualquer aliado que se encontre num raio de 3 m do paladino recebe +4 de bônus de moral em todos os testes de resistência contra efeitos de medo.

Aura do Bem (Ext): Esse paladino meio-celestial irradia uma forte aura do bem (veja a magia *detectar o mal*) como um clérigo de 9º nível de um deus Bom.

***Detectar o Mal* (SM):** O paladino é capaz de *detectar o mal* (idêntico à magia) sem limite diário.

Graça Divina (Sob): Esse paladino adiciona seu bônus de Carisma em todos os testes de resistência.

Saúde Divina (Ext): Esse paladino é imune a todas as doenças, inclusive as doenças sobrenaturais e mágicas (como o apodrecimento das múmias e a licantropia).

Cura pelas Mãos (Sob): Esse paladino consegue curar 36 pontos de vida por dia.

***Remover Doença* (SM):** Os paladinos meio-celestiais podem usar *remover doenças* duas vezes por semana como uma habilidade similar à magia (isso é uma característica da classe). Um paladino meio-celestial também é capaz de *remover doenças* como uma habilidade similar à magia racial (veja acima).

Magias Preparadas de Paladino (2/1; CD para o teste de resistência: 13 + nível da magia); 1º — *abençoar arma*, *auxílio divino*; 2º — *força do touro*.

Inventário: *peitoral de mitral +2*, *escudo grande de metal +2*, *espada bastarda +2*, arco longo composto (obra-prima) (bônus de Força +4), 10 flechas de prata, 10 flechas de ferro frio (meio-celestiais diferentes podem ter outros equipamentos).

Como Criar um Meio-Celestial

"Meio-celestial" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura viva corpórea (daqui por diante denominada "criatura-base") com valor de Inteligência 4 ou superior e que não possua a tendência "Mau".

O meio-celestial conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações a seguir.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para "extra-planar". Não modifique os Dados de Vida, bônus base de ataque e testes de resistência da criatura. O tamanho não é afetado. Os meio-celestiais normalmente são extra-planares nativos.

Deslocamento: Um meio-celestial tem um par de asas com penas. A menos que a criatura-base tenha um deslocamento de vôo superior, ela será capaz de voar com o dobro do seu deslocamento base terrestre (capacidade de manobra: boa).

Classe de Armadura: A armadura natural aumenta +1 (e acumula com qualquer bônus de armadura natural que a criatura-base tenha).

Ataques Especiais: Um meio-celestial conserva todos os ataques especiais da criatura-base e recebe as habilidades especiais a seguir.

Luz do Dia (Sob): Um meio-celestial é capaz de conjurar *luz do dia* (idêntico à magia), sem limite de utilizações diárias.

Destruir o Mal (Sob): Uma vez por dia, um meio-celestial pode executar um ataque regular e infligir dano adicional equivalente à sua quantidade de DV (máximo +20) contra um inimigo Mau.

Habilidades Similares à Magia: Um meio-celestial com um valor de Inteligência ou Sabedoria 8 ou superior terá as habilidades similares à magia a seguir, de acordo com seus Dados de Vida, conforme indicado na tabela. As habilidades são cumulativas; um dragão de latão filhote meio-celestial (4 DV) pode usar *proteção contra o mal*, *benção*, *ajuda* e *detectar o mal*. Exceto quando especificado o contrário, a habilidade pode ser ativada uma vez por dia. O nível do conjurador equivale aos Dados de Vida da criatura e as CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

DV	Habilidades
1–2	*Proteção contra o mal* (3/dia), *benção*
3–4	*Ajuda*, *detectar o mal*
5–6	*Curar ferimentos graves*, *neutralizar veneno*
7–8	*Destruição sagrada*, *remover doença*
9–10	*Dissipar o mal*
11–12	*Palavra sagrada*
13–14	*Aura sagrada* (3/dia), *santificar*
15–16	*Enfeitiçar monstro em massa*
17–18	*Invocar criaturas IX* (apenas celestiais)
19–20	*Ressurreição*

Qualidades Especiais: Um meio-celestial conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e adquire as seguintes.

— Visão no escuro 18 m.

— Imunidade à doenças.

— Resistência a ácido 10, frio 10 e eletricidade 10

— Redução de Dano: 5/mágica (11 DV ou menos) ou 10/mágica (12 DV ou mais).

— A arma natural de um meio-celestial é considerada uma arma mágica para ignorar a Redução de Dano.

— Resistência à Magia equivalente a 10 + DV da criatura (máximo 35).

— +4 de bônus nos testes de resistência de Fortitude contra venenos.

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

Perícias: Os meio-celestiais adquirem pontos de perícia como um extra-planar e seus pontos de perícia equivalem a (8 + modificador de Inteligência) x (DV +3). Não inclua os Dados de Vida dos níveis de classe nesse cálculo — o meio-celestial recebe os pontos de perícia do tipo extra-planar somente pelos seus DV raciais, mas os níveis de classe são determinados normalmente. Considere as perícias mencionadas na descrição da criatura-base como perícias de classe e as demais como perícias de outra classe.

Nível de Desafio: 5 DV ou inferior: mesmo da criatura-base +1; 6 a 10 DV: mesmo da criatura-base +2; 11 DV ou superior: mesmo da criatura-base +3.

Tendência: Sempre Bom (qualquer).

Ajuste de Nível: Mesmo da criatura-base +4.

Meio-Celestiais como Personagens

Os meio-celestiais humanóides quase sempre escolhem uma classe de personagem e preferem bardo, clérigo, guerreiro e paladino. Os indivíduos que não são humanóides algumas vezes selecionam as classes clérigo ou paladino. Os clérigos meio-celestiais veneram divindades bondosas, como Ehlonna, Heironeous, Kord ou Pelor.

MEIO-DRAGÃO

A natureza mágica dos dragões lhes permite gerar híbridos com praticamente qualquer criatura. Em geral, isso acontece quando o dragão assume outra forma; a prole é abandonada ainda jovem.

Os meio-dragões são sempre mais formidáveis que os membros de sua espécie que não possuem sangue de dragão e sua aparência demonstra sua natureza — escamas, traços alongados, olhos répteis, presas e garras exageradas. Em alguns casos, eles têm asas.

Exemplo de Meio-Dragão

Esse poderoso humanóide tem a pele negra e escamosa, presas e garras afiadas e um par de chifres curvados logo acima dos olhos.

Esse exemplo usa um guerreiro humano de 4º nível como criatura-base e um dragão negro como seu ancestral direto.

Meio-Dragão/Guerreiro Humano 4

Dragão (Médio — Humanóide Avançado)

Dados de Vida: 4d10+16 (43 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 6 m com armadura de batalha (4 quadrados); descolamento base 9 m

Classe de Armadura: 24 (+1 Des, +4 natural, + 9 da *armadura de batalha +1*), toque 11, surpresa 23

Ataque Base/Agarrar: +4/+10

Ataque: Corpo a corpo: espada de duas lâminas (obra-prima) +12 (dano: 1d8+11; dec. 19–20); à distância: azagaia +5 (dano: 1d6+6)

Ataque Total: Corpo a corpo: espada de duas lâminas (obra-prima) +10/+10 (dano: 1d8+8; dec. 19–20 e 1d8+5; dec. 19–20) e mordida +5 (dano: 1d6+3); ou 2 garras +10 (1d4+6) e mordida +5 (dano: 1d6+3); à distância: azagaia +5 (dano: 1d6+6)

Espaço/Alcance: 1,5 m/ 1,5 m

Ataques Especiais: Sopro

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade a ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +2, Von +4

Habilidades: For 22, Des 13, Con 18, Int 10, Sab 12, Car 12

Perícias: Escalar +5, Intimidar +4, Observar +4, Ouvir +3, Saltar –1

Talentos: Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Especialização em Arma (espada de duas lâminas), Foco em Arma (espada de duas lâminas), Usar Arma Exótica (espada de duas lâminas), Vontade de Ferro

Ambiente: Planícies temperadas

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Padrão

Tendência: Freqüentemente Caótico e Mau

Progressão: Conforme o nível de classe

Ajuste de Nível: +3

Esse meio-dragão era um guerreiro humano de 4º nível com os seguintes valores de habilidades antes dos ajustes raciais: For 14, Des 13, Con 16, Int 8, Sab 12, Car 10.

Combate

Os guerreiros meio-dragões usam armas de duas mãos (geralmente exóticas). Agressivos e temperamentais, eles estão sempre almejando uma batalha. Com freqüência, lideram outros guerreiros malignos, mas lutam individualmente.

Sopro (Sob): Rajada de 9 m, uma vez por dia: 2d8 pontos de dano de ácido, Reflexos para reduzir à metade (CD 14). A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Inventário: armadura de batalha +1, espada de duas lâminas (obra-prima), 2 azagaias.

Como Criar um Meio-Dragão

"Meio-dragão" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura viva corpórea (daqui por diante denominada "criatura-base").

O meio-dragão conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações a seguir.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para "dragão". O tamanho não é afetado. Não modifique os bônus base de ataque e testes de resistência da criatura.

Dado de Vida: Substitua os DV raciais da criatura por dados de uma categoria superior (d4, d6, d8, d10 ou d12). Não substitua os Dados de Vida de classe.

Deslocamento: Os meio-dragões Grandes ou maiores terão asas e serão capazes de voar com o dobro do deslocamento base terrestre da criatura-base (máximo 36 m), com uma capacidade de manobra média. Um meio-dragão Médio ou menor nunca terá asas.

Classe de Armadura: A armadura natural aumenta +4.

Ataque: Os meio-dragões adquirem dois ataques de garra e uma mordida. Caso a criatura-base seja capaz de empunhar armas manufaturadas, o meio-dragão conserva essa habilidade. Um meio-dragão que lute sem armas utilizará as garras em suas ações de ataque regulares. Quando empunhar uma arma, ele substitui as garras pelo ataque normal com a arma.

Ataque Total: Um meio-dragão que lute sem armas utilizará as duas garras e uma mordida em suas ações de ataque total. Quando empunhar uma arma, ele substitui as garras pelo ataque primário com essa arma e utiliza a mordida como ataque natural secundário. Se uma de suas mãos estiver livre, ele desfere um ataque natural secundário adicional com a garra.

Dano: Um meio-dragão adquire dois ataques de garra e uma mordida. Se a criatura-base não possuir ataques de mordida e/ou garras, ela

Tamanho	Mordida	Garra
Minúsculo	1	—
Mínimo	1d2	1
Miúdo	1d3	1d2
Pequeno	1d4	1d3
Médio	1d6	1d4
Grande	1d8	1d6
Enorme	2d6	1d8
Imenso	3d6	2d6
Colossal	4d6	3d6

causará o dano indicado na tabela a seguir. Caso contrário, considere os valores básicos da criatura-base ou os valores abaixo, o que for maior.

Ataques Especiais: Um meio-dragão conserva todos os ataques especiais da criatura-base e adquire o sopro relacionado ao dragão ancestral (veja a tabela a seguir), que somente pode ser utilizado uma vez por dia. O sopro de um meio-dragão causa 6d8 pontos de dano. Um teste de resistência de Reflexos (CD 10 + 1/2 DV racial do meio-dragão + modificador de Constituição) bem-sucedido reduz o dano à metade.

Tipo de Dragão	Tipo de Sopro
Negro	Linha de ácido de 18 m
Azul	Linha de eletricidade de 18 m
Verde	Cone de gás corrosivo (ácido) de 9 m
Vermelho	Cone de fogo de 9 m
Branco	Cone de frio de 9 m
Latão	Linha de fogo de 18 m
Bronze	Linha de eletricidade de 18 m
Cobre	Linha de ácido de 18 m
Ouro	Cone de fogo de 9 m
Prata	Cone de frio de 9 m

Qualidades Especiais O meio-dragão conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, adquire visão no escuro 18 m e visão na penumbra. Ele se torna imune a efeitos de *sono* e paralisia e adquire uma imunidade adicional, conforme o tipo do dragão original.

Tipo de Dragão	Imunidade	Tipo de Dragão	Imunidade
Negro	Ácido	Latão	Ácido
Azul	Eletricidade	Bronze	Eletricidade
Verde	Ácido	Cobre	Ácido
Vermelho	Fogo	Ouro	Fogo
Branco	Frio	Prata	Frio

Habilidades: Acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: For +8, Con +2, Int +2, Car +2.

Perícias: Os meio-dragões adquirem pontos de perícias como um dragão e seus pontos de perícia equivalem a (6 + modificador de Inteligência) x (DV +3). Não inclua os Dados de Vida dos níveis de classe nesse cálculo — o meio-dragão recebe os pontos de perícia do tipo dragão somente pelos seus DV raciais e mas os níveis de classe são determinados normalmente. Considere as perícias mencionadas na descrição da criatura-base como perícias de classe e as demais como perícias de outra classe.

Ambiente: Idênticos aos da criatura-base ou do tipo de dragão.

Nível de Desafio: Mesmo da criatura-base +2 (mínimo 3).

Tendência: Mesma do tipo de dragão original.

Ajuste de Nível: Mesmo da criatura-base +3.

MEPHIT

Os mephit são criaturas menores dos planos elementais. Eles costumam ser mais curiosos do que malignos, mas a natureza de cada indivíduo varia conforme a essência do elemento responsável por sua essência.

Todos os mephit parecem criaturas pequenas e aladas com aspectos levemente humanóides. Embora freqüentemente sejam descritos como diabretes, é fácil distinguir sua natureza elemental.

Combate

Todos os mephit lutam com suas mordidas e garras ou utilizam seu perigoso sopro — a natureza e os efeitos desse ataque variam conforme a criatura.

Sopro (Sob): Um mephit pode utilizar seu sopro uma vez a cada 1d4 rodadas como uma ação padrão. Veja as descrições individuais para obter mais detalhes.

Habilidades Similares a Magia: Todos os mephit possuem uma ou mais habilidades similares à magia (CD 12 + nível da magia). Consulte as descrições individuais para obter detalhes.

***Invocar Mephit* (SM):** Uma vez por dia, um mephit pode tentar invocar outro mephit da mesma variedade, semelhante à magia *invocar criaturas*, mas com apenas 25% de chance de obter sucesso. Jogue 1d%: se obtiver um resultado entre 01–75, nenhuma criatura responderá à invocação naquele dia. Um mephit invocado não poderá utilizar sua própria habilidade de invocação durante 1 hora. Esta habilidade equivale a uma magia de 2º nível.

Cura Acelerada (Ext): Os mephit recuperam 2 ponto de vida a cada rodada, desde que estejam vivos e obedecem a algumas condições. Veja as descrições individuais para obter detalhes.

GANGUES E TURBAS DE MEPHIT

Os grupos de mephit similares (por exemplo, água, limo ou gelo) muitas vezes se reúnem em lugares onde se sintam confortáveis.

MEPHIT DA ÁGUA

Extra-Planar (Pequeno — Planar, Água)
Dados de Vida: 3d8 + 6 (19 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 12 m (médio), natação 9 m
Classe de Armadura: 16 (+1 tamanho, +5 natural), toque 11, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +3/+1
Ataque: Corpo a corpo: garra +6 (dano: 1d3+2)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +6 (dano: 1d3+2)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Sopro, habilidades similares a magia, *invocar mephit*
Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, cura acelerada 2
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +3, Von +3
Habilidades: For 14, Des 10, Con 13, Int 6, Sab 11, Car 15
Perícias: Arte da Fuga +6, Blefar +8, Diplomacia +4, Disfarces +2 (+4 para atuar), Esconder-se +10, Furtividade +6, Natação +10, Observar +6, Ouvir +6, Usar Cordas +0 (+2 para amarrar)
Talentos: Ataque Poderoso, Vitalidade
Ambiente: Plano Elemental da Água
Organização: Solitário, gangue (2–4 mephit de tipos variados) ou turba (5–12 mephit de tipos variados)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 4–6 DV (Pequeno); 7–9 DV (Médio)
Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Esta criatura alada se parece com homens-peixe em miniatura. Ela é recoberta de escamas e enxerga o mundo com olhos negros e bulbosos.

Os mephit da água são provenientes do Plano Elemental da Água.

Eles são criaturas viajantes, com um incansável senso de humor que irrita rapidamente qualquer ser vivo em sua companhia. Cada um deles tem cerca de 1 m de altura e cerca de 15 quilos.

Os mephit da água falam os idiomas Comum e Aquan.

Combate

Sopro (Sob): Cone de líquido cáustico de 3 m, 1d8 pontos de dano por ácido, Reflexos (CD 13) para reduzir o dano a metade. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +1 de bônus racial.

Habilidades Similares a Magia: Uma vez por hora, um mephit do limo pode arremessar uma bolha de ácido que funciona como a *flecha ácida de Melf* (3º nível de conjurador). Uma vez por dia, ele pode criar uma massa de neblina malcheirosa que duplica o efeito da magia *névoa fétida* (CD 15) conjurada por um feiticeiro de 6º nível.

Cura Acelerada (Ext): Um mephit do gelo ativa essa habilidade somente quando estiver mergulhado até a cintura em água ou sob a chuva.

Perícias: Um mephit da água recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

MEPHIT DO AR

Extra-Planar (Pequeno — Ar, Planar)
Dados de Vida: 3d8 (13 PV)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 18 m (perfeito)
Classe de Armadura: 17 (+1 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 14, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +3/–1
Ataque: Corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d3)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +4 (dano: 1d3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Sopro, habilidades similares a magia, *invocar mephit*
Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, cura acelerada 2
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +3
Habilidades: For 10, Des 17, Con 10, Int 6, Sab 11, Car 15
Perícias: Arte da Fuga +9, Blefar +8, Diplomacia +4, Disfarces +2 (+4 para atuar), Esconder-se +13, Furtividade +9, Intimidar +4, Observar +6, Ouvir +6, Usar Cordas +3 (+5 para amarrar)
Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Plano Elemental do Ar
Organização: Solitário, gangue (2–4 mephit de tipos variados) ou turba (5–12 mephit de tipos variados)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 4–6 DV (Pequeno); 7–9 DV (Médio)
Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Esta criatura alada se parece com um ser humano baixo, branco como as nuvens, e tem um vendaval no lugar das pernas.

Os mephit do ar são provenientes do Plano Elemental do Ar.

Eles têm pouco mais de 1 m de altura e pesam cerca de meio quilo.

Os mephit do ar falam os idiomas Comum e Auran.

Combate

Sopro (Sob): Cone de poeira e pedregulhos de 4,5 m; 1d8 pontos de dano, Reflexos (CD 12) para reduzir o dano a metade. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +1 de bônus racial.

Habilidades Similares a Magia: Uma vez por hora, um mephit do ar pode cercar-se de vapor, duplicando o efeito da magia *nublar* (3º nível de conjurador). Uma vez por dia, ele é capaz de lançar uma *lufada de vento* (CD 14, 6º nível de conjurador). As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Cura Acelerada (Ext): Um mephit do ar ativa essa habilidade somente quando estiver exposto ao ar em movimento, seja uma brisa, uma ventania, um efeito mágico ou mesmo o próprio mephit se abanando.

MEPHIT DO FOGO

Extra-Planar (Pequeno — Fogo, Planar)
Dados de Vida: 3d8 (13 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 15 m (médio)
Classe de Armadura: 16 (+1 tamanho, +1 Des, +4 natural), toque 12, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +3/–1
Ataque: Corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d3 e 1d4 de fogo)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +6 (dano: 1d3+2)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Sopro, habilidades similares a magia, *invocar mephit*
Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, imunidade ao fogo, cura acelerada 2, vulnerabilidade ao frio
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +4, Von +3
Habilidades: For 10, Des 13, Con 10, Int 6, Sab 11, Car 15
Perícias: Arte da Fuga +7, Blefar +8, Diplomacia +4, Disfarces +2 (+4 para atuar), Esconder-se +11, Furtividade +7, Intimidar +4, Observar +6, Ouvir +6, Usar Cordas +1 (+3 para amarrar)
Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Plano Elemental do Fogo
Organização: Solitário, gangue (2–4 mephit de tipos variados) ou turba (5–12 mephit de tipos variados)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 4–6 DV (Pequeno); 7–9 DV (Médio)
Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Esta criatura alada se parece com um diabo em miniatura, envolto em chamas e aprontando brincadeiras de péssimo gosto.

Os mephit do fogo são provenientes do Plano Elemental do Fogo.

Um mephit da terra têm pouco mais de 1 m de altura e pesa quase meio quilo.

Eles falam os idiomas Comum e Ígneo.

Combate

Sopro (Sob): Cone de 4,5 m, 1d8 pontos de dano por fogo, Reflexos (CD 12) para reduzir o dano a metade. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +1 de bônus racial.

Habilidades Similares a Magia: 1/hora — *raio ardente* (CD 14), idêntico à magia conjurada por um feiticeiro de 3º nível; 1/dia — *esquentar metal* (CD 14), 6º nível de Conjurador. As CDs para os testes de Resistência são baseadas em Carisma.

Cura Acelerada (Ext): Um mephit do fogo ativa essa habilidade somente quando estiver em contato com uma chama do tamanho de uma tocha (ou maior).

MEPHIT DO GELO

Extra-Planar (Pequeno — Ar, Frio, Planar)
Dados de Vida: 3d8 (13 PV)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 15 m (perfeito)
Classe de Armadura: 18 (+1 tamanho, +3 Des, +4 natural), toque 14, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +3/–1
Ataque: Corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d3 e 1d4 por frio)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +4 (dano: 1d3 mais 1d4 por frio)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Sopro, habilidades similares a magia, *invocar mephit*
Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, cura acelerada 2, imunidade ao frio, vulnerabilidade ao fogo
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +3
Habilidades: For 10, Des 17, Con 10, Int 6, Sab 11, Car 15

Perícias: Arte da Fuga +9, Blefar +8, Diplomacia +4, Disfarces +2 (+4 para atuar), Esconder-se +13, Furtividade +9, Intimidar +4, Observar +6, Ouvir +6, Usar Cordas +3 (+5 para amarrar)
Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Plano Elemental do Ar
Organização: Solitário, gangue (2–4 mephit de tipos variados) ou turba (5–12 mephit de tipos variados)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 4–6 DV (Pequeno); 7–9 DV (Médio)
Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Esta criatura alada se parece com um humano em miniatura feito de neve e gelo, que possui uma pele translúcida.

Os mephit do gelo são provenientes do Plano Elemental do Ar.

Cada mephit do gelo tem pouco mais de 1 m de altura e pesa cerca de 15 quilos.

Os mephit do gelo falam os idiomas Comum e Auran.

Combate

Sopro (Sob): Cone de fragmentos de gelo de 4,5 m, 1d4 pontos de dano por frio, Reflexos (CD 12) para reduzir o dano a metade. As criaturas vivas que fracassarem no teste de resistência sofrerão hipotermia e seus olhos congelarão, a menos que sejam imunes ou estejam protegidas contra o frio. Isso impõe –4 de penalidade de moral na CA e –2 de penalidade de moral nas jogadas de ataque durante 3 rodadas.

Habilidades Similares a Magia: 1/hora — *mísseis mágicos* (3º nível de conjurador); 1/dia — *esfriar metal* (CD 14), Nível de Conjurador: 6º. As CDs paras os testes de Resistência são baseadas em Carisma.

Cura Acelerada (Ext): Um mephit do gelo ativa essa habilidade somente quando estiver em contato com um pedaço de gelo Miúdo ou maior ou se a temperatura ambiente estiver a 0ºC ou inferior.

MEPHIT DO LIMO

Extra-Planar (Pequeno — Planar, Água)
Dados de Vida: 3d8 + 6 (19 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 12 m (médio), natação 9 m
Classe de Armadura: 16 (+1 tamanho, +5 natural), toque 11, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +3/+1
Ataque: Corpo a corpo: garra +6 (dano: 1d3+2)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +6 (dano: 1d3+2)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Sopro, habilidades similares a magia, *invocar mephit*
Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, cura acelerada 2
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +3, Von +3
Habilidades: For 14, Des 10, Con 13, Int 6, Sab 11, Car 15
Perícias: Arte da Fuga +6, Blefar +8, Diplomacia +4, Disfarces +2 (+4 para atuar), Esconder-se +10, Furtividade +6, Natação +10, Observar +6, Ouvir +6, Usar Cordas +3 (+5 para amarrar)
Talentos: Ataque Poderoso, Vitalidade
Ambiente: Plano Elemental da Água
Organização: Solitário, gangue (2–4 mephit de tipos variados) ou turba (5–12 mephit de tipos variados)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 4–6 DV (Pequeno); 7–9 DV (Médio)
Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Esta criatura alada e repugnante se parece com uma miniatura humana composta de lixo e sujeira. A criatura possui um odor terrivelmente ruim e parece estar em constante estado de liquefação.

Os mephit do limo são provenientes do Plano Elemental da Água.

Um mephit do limo tem pouco mais de 1 m de altura e pesa cerca de 15 quilos.

Os mephit do limo falam os idiomas Comum e Aquan.

Combate

Sopro (Sob): Cone de líquido cáustico de 3 m, 1d4 pontos de dano por ácido, Reflexos (CD 13) para reduzir o dano à metade. As criaturas vivas que fracassarem no teste de resistência serão atormentadas por coceiras na pele e irritação nos olhos, a menos que sejam imunes ou estejam protegidas contra o ácido. Isso impõe –4 de penalidade de moral na CA e –2 de penalidade de moral nas jogadas de ataque durante 3 rodadas. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +1 de bônus racial.

Habilidades Similares a Magia: Uma vez por hora, um mephit do limo pode arremessar um ácido viscoso que funciona como a *flecha ácida de Melf* conjurada por um feiticeiro de 3º nível. Uma vez por dia, ele pode criar uma massa de neblina malcheirosa que duplica o efeito da magia *névoa fétida* (CD 15), conjurada por um feiticeiro de 6º nível.

Cura Acelerada (Ext): Um mephit do gelo ativa essa habilidade somente quando estiver um ambiente úmido ou lamacento.

Perícias: Um mephit do limo recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

MEPHIT DO MAGMA

Extra-Planar (Pequeno — Fogo, Planar)
Dados de Vida: 3d8 (13 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 15 m (médio)
Classe de Armadura: 16 (+1 tamanho, +1 Des, +4 natural), toque 12, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +3/–1
Ataque: Corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d3 mais 1d4 de fogo)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +4 (dano: 1d3 mais 1d4 de fogo)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Sopro, habilidades similares a magia, *invocar mephit*
Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, imunidade ao fogo, cura acelerada 2, vulnerabilidade ao frio
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +4, Von +3
Habilidades: For 10, Des 13, Con 10, Int 6, Sab 11, Car 15
Perícias: Arte da Fuga +7, Blefar +8, Diplomacia +4, Disfarces +2 (+4 para atuar), Esconder-se +11, Furtividade +7, Observar +6, Ouvir +6, Usar Cordas +1 (+3 para amarrar)
Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Plano Elemental do Fogo
Organização: Solitário, gangue (2–4 mephit de tipos variados) ou turba (5–12 mephit de tipos variados)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 4–6 DV (Pequeno); 7–9 DV (Médio)
Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Esta criatura alada se parece com uma miniatura brutal de um ser humano, feita de pedra derretida e lava brilhante.

Os mephit do magma são provenientes do Plano Elemental do Fogo.

Os mephit do magma são estúpidos e brutais. Cada um tem pouco mais de 1 m de altura e pesa cerca de 30 quilos.

Os mephit do magma falam os idiomas Comum e Ígneo.

Combate

Sopro (Sob): Cone de magma de 4,5 m, 1d4 pontos de dano por fogo, Reflexos (CD 12) para reduzir o dano a metade. As criaturas vivas que fracassarem no teste de resistência terão sua pele queimada e os olhos cauterizados, a menos que sejam imunes ou estejam protegidas contra o fogo. Isso impõe –4 de penalidade de moral na CA e –2 de penalidade de moral nas jogadas de ataque durante 3 rodadas.

Habilidades Similares a Magia: Uma vez por hora, um mephit do magma pode usar a magia *alterar forma* para assumir a forma de uma poça

de lava com 1 m de diâmetro e 15 cm de profundidade. A Redução de Dano da criatura aumenta para 20/mágica nesta forma. O mephit não poderá atacar, mas conseguirá utilizar outras habilidades similares a magia. Ele consegue se movimentar com deslocamento de 1 m, mas é incapaz de correr. Nesta forma, o mephit é capaz de atravessar pequenos buracos ou aberturas estreitas, mesmo rachaduras. O toque da lava queimará materiais inflamáveis, como papel, palha ou madeira seca.

Uma vez por dia, um mephit do magma pode lançar *pirotecnia* (CD 14). Ele poderá utilizar seu corpo como fonte das chamas sem sofrer ferimentos. Nível de Conjurador: 6º. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Cura Acelerada (Ext): Um mephit do magma ativa essa habilidade somente quando estiver em contato com magma, lava ou chamas do tamanho de uma tocha (ou maior).

MEPHIT DA POEIRA

Extra-Planar (Pequeno — Ar, Frio, Planar)
Dados de Vida: 3d8 (13 PV)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 15 m (perfeito)
Classe de Armadura: 17 (+1 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 14, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +3/–1
Ataque: Corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d3)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +4 (dano: 1d3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Sopro, habilidades similares a magia, *invocar mephit*
Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, cura acelerada 2
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +3
Habilidades: For 10, Des 17, Con 10, Int 6, Sab 11, Car 15
Perícias: Arte da Fuga +9, Blefar +8, Diplomacia +4, Disfarces +2 (+4 para atuar), Esconder-se +13, Furtividade +9, Intimidar +4, Observar +6, Ouvir +6, Usar Cordas +3 (+5 para amarrar)
Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Plano Elemental do Ar
Organização: Solitário, gangue (2–4 mephit de tipos variados) ou turba (5–12 mephit de tipos variados)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 4–6 DV (Pequeno); 7–9 DV (Médio)
Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Esta criatura alada se parece com um humano pequeno, de pele enrugada e expressão cheia de ressentimento.

Os mephit da poeira são provenientes do Plano Elemental do Ar.

Eles têm cerca de 1 m de altura e pesam quase 1 quilo.

Os mephit da poeira falam os idiomas Comum e Auran.

Combate

Sopro (Sob): Cone de partículas irritantes de 3 m; 1d4 pontos de dano, Reflexos (CD 12) para reduzir o dano a metade. As criaturas que fracassarem no teste de resistência serão atormentadas por coceiras na pele e irritação nos olhos. Isso impõe –4 de penalidade de moral na CA e –2 de penalidade de moral nas jogadas de ataque durante 3 rodadas.

Habilidades Similares a Magia: Uma vez por hora, um mephit da poeira pode envolver-se em uma camada de poeira, como uma pluma, duplicando o efeito da magia *nublar* (3º nível de conjurador). Uma vez por dia, ele pode criar uma massa de poeira giratória que duplica o efeito de *muralha de vento* (CD 15, 6º nível de conjurador). As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Cura Acelerada (Ext): Um mephit da poeira ativa essa habilidade somente se estiver em um ambiente árido e empoeirado.

MEPHIT DO SAL

Extra-Planar (Pequeno — Terra, Planar)
Dados de Vida: 3d8 + 6 (19 PV)
Iniciativa: –1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 12 m (médio)
Classe de Armadura: 16 (+1 tamanho, –1 Des, +6 natural), toque 10, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +3/+2
Ataque: Corpo a corpo: garra +7 (dano: 1d3+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +7 (dano: 1d3+7)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Sopro, habilidades similares a magia, *invocar mephit*
Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, cura acelerada 2
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +2, Von +3
Habilidades: For 17, Des 8, Con 13, Int 6, Sab 11, Car 15
Perícias: Arte da Fuga +5, Blefar +8, Diplomacia +4, Disfarces +2 (+4 para atuar), Esconder-se +9, Furtividade +5, Observar +6, Ouvir +6, Usar Cordas –1 (+1 para amarrar)
Talentos: Ataque Poderoso, Vitalidade
Ambiente: Plano Elemental da Terra
Organização: Solitário, gangue (2–4 mephit de tipos variados) ou turba (5–12 mephit de tipos variados)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 4–6 DV (Pequeno); 7–9 DV (Médio)
Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Esta criatura alada parece uma miniatura humana com olhos vermelhos e carne cristalizada.

Os mephit do sal são provenientes do Plano Elemental da Terra.

Eles são criaturas sarcásticas que detestam água e qualquer tipo de umidade. Esse tipo de mephit tem pouco mais de 1 m de altura e pesa cerca de 40 quilos.

Os mephit do sal falam os idiomas Comum e Terran.

Combate

Sopro (Sob): Cone de cristais de sal de 3 m, 1d4 pontos de dano, Reflexos (CD 13) para reduzir o dano a metade. As criaturas vivas que fracassarem no teste de resistência serão atormentadas por coceiras na pele e irritação nos olhos. Isso impõe –4 de penalidade de moral na CA e –2 de penalidade de moral nas jogadas de ataque durante 3 rodadas. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +1 de bônus racial.

Habilidades Similares a Magia: Uma vez por hora um mephit do sal pode conjurar *poeira ofuscante* (CD 14, 3º nível de conjurador).

Uma vez por dia, este mephit é capaz de drenar a umidade de uma área com 6 m de raio centrada nele. As criaturas na área afetada sofrem 2d8 pontos de dano (Fortitude para reduzir à metade, CD 14; 6º nível de conjurador). Este efeito é devastador sobre criaturas aquáticas e plantas, que sofrem –2 de penalidade em seus testes de resistência. Esta habilidade equivale a uma magia de 2º nível. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Cura Acelerada (Ext): Um mephit do gelo ativa essa habilidade somente quando estiver em um ambiente árido.

MEPHIT DA TERRA

Extra-Planar Pequeno (Terra, Planar)
Dados de Vida: 3d8 + 6 (19 PV)
Iniciativa: –1
Deslocamento: 9 m (6 quadrado), vôo 12 m (médio)
Classe de Armadura: 16 (+1 tamanho, –1 Des, +6 natural), toque 10, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +3/+1
Ataque: Corpo a corpo: garra +6 (dano: 1d3+2)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +6 (dano: 1d3+2)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Sopro, habilidades similares a magia, *invocar mephit*
Qualidades Especiais: Alterar tamanho, Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, cura acelerada 2

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +2, Von +3
Habilidades: For 17, Des 8, Con 13, Int 6, Sab 11, Car 15
Perícias: Arte da Fuga +5, Blefar +8, Diplomacia +4, Disfarces +2 (+4 para atuar), Esconder-se +9, Furtividade +5, Intimidar +4, Observar +6, Ouvir +6, Usar Cordas –1 (+1 para amarrar)
Talentos: Ataque Poderoso, Vitalidade
Ambiente: Plano Elemental da Terra
Organização: Solitário, gangue (2–4 mephit de tipos variados) ou turba (5–12 mephit de tipos variados)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 4–6 DV (Pequeno); 7–9 DV (Médio)
Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Esta criatura alada se parece com um anão forte, quase sem cabelos e composto de rochas.

Os mephit da terra são provenientes do Plano Elemental da Terra. Eles têm pouco mais de 1 m de altura e pesam cerca de 40 quilos. Os mephit da terra falam os idiomas Comum e Terran.

Combate

Sopro (Sob): Cone de pedregulhos e cristais de 4,5 m, 1d8 pontos de dano, Reflexos (CD 13) para reduzir o dano a metade. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +1 de bônus racial.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *amolecer terra e pedra*. Nível de Conjurador: 6º.

***Alterar Tamanho* (SM):** Uma vez por hora, um mephit da terra pode alterar magicamente o seu tamanho. Esta habilidade é similar à magia *aumentar*, mas afeta somente o mephit. Esta habilidade equivale a uma magia de 2º nível.

Cura Acelerada (Ext): Um mephit da terra ativa essa habilidade somente quando estiver no subterrâneo ou enterrado até a cintura.

MEPHIT DO VAPOR

Extra-Planar (Pequeno — Fogo, Planar)
Dados de Vida: 3d8 (13 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 15 m (médio)
Classe de Armadura: 16 (+1 tamanho, +1 Des, +4 natural), toque 12, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +3/–1
Ataque: Corpo a corpo: Garra +4 (dano: 1d3 mais 1d4 de fogo)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +4 (dano: 1d3 mais 1d4 de fogo)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Sopro, habilidades similares a magia, *invocar mephit*
Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/mágica, visão no escuro 18 m, imunidade ao fogo, cura acelerada 2, vulnerabilidade ao frio
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +4, Von +3
Habilidades: For 10, Des 13, Con 10, Int 6, Sab 11, Car 15
Perícias: Arte da Fuga +7, Blefar +8, Diplomacia +4, Disfarces +2 (+4 para atuar), Esconder-se +11, Furtividade +7, Observar +6, Ouvir +6, Usar Cordas +1 (+3 para amarrar)
Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Plano Elemental do Fogo
Organização: Solitário, gangue (2–4 mephit de tipos variados) ou turba (5–12 mephit de tipos variados)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 4–6 DV (Pequeno); 7–9 DV (Médio)
Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Essa criatura alada parece uma miniatura humana pálida e com nuvens de vapor saindo de seu nariz, boca e orelhas. Ela também deixa um rastro de água escaldante onde passa.

Os mephit do vapor são provenientes do Plano Elemental do Fogo. Eles são criaturas autoritárias que se consideram os senhores de sua espécie. Cada um tem pouco mais de 1 m de altura e pesa cerca de 1 quilo. Os mephit do vapor falam os idiomas Comum e Ígneo.

Combate

Diferente dos outros mephit, esses apreciam e anseiam o combate, motivados por um ego imenso.

Sopro (Sob): Cone de vapor de 3 m, 1d4 pontos de dano por fogo, Reflexos (CD 12) para reduzir o dano a metade. As criaturas vivas que fracassarem no teste de resistência terão a pele queimada e os olhos cauterizados, a menos que sejam imunes ou estejam protegidas contra o fogo. Isso impõe –4 de penalidade de moral na CA e –2 de penalidade de moral nas jogadas de ataque durante 3 rodadas. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +1 de bônus racial.

Habilidades Similares a Magia: Uma vez por hora, um mephit do vapor pode envolver-se em uma nuvem de gás escaldante, duplicando os efeitos da magia *nublar* (3º nível de conjurador). Uma vez por dia, ele pode criar uma tempestade de água fervente que afeta um raio de 6 m. As criaturas vivas na área afetada sofrem 2d6 pontos de dano por fogo (Reflexos para reduzir à metade, CD 14; 6º nível de conjurador). Esta habilidade equivale a uma magia de 2º nível. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Cura Acelerada (Ext): Um mephit do vapor ativa essa habilidade somente quando estiver em contato com água fervente ou em algum ambiente quente e úmido.

MÍMICO

Aberração (Grande — Metamorfo)
Dados de Vida: 7d8 + 21 (52 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 3 m (2 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, +1 Des, +5 natural), toque 10, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +5/+13
Ataque: Corpo a corpo: pancada +9 (dano: 1d8+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +9 (dano: 1d8+4)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Aderente, esmagar
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade a ácido, mimetismo
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +5, Von +6
Habilidades: For 19, Des 12, Con 17, Int 10, Sab 13, Car 10
Perícias: Disfarces +13, Escalar +9, Observar +8, Ouvir +8
Talentos: Foco em Arma (pancada), Prontidão, Reflexos Rápidos
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 4

Mímico

Tesouro: 1/10 moedas; 50% bens; 50% itens
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 8–10 DV (Grande); 11–21 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

O que parecia ser um objeto, agora demonstra sinais de vida orgânica conforme um membro anti-natural e chicoteante emerge da criatura.

O mímico é uma criatura estranha e letal que pode alterar sua colocação e forma. Ele utiliza esta habilidade para atrair vítimas indefesas e devorá-las.

Dizem que os mímicos não são criaturas naturais, mas foram criados há muito tempo por um mago esquecido. Desde então, essas terríveis criaturas atuam como guardiões de tesouros.

Um mímico pode ter qualquer tamanho, mas geralmente não ultrapassa 3 m de comprimento. Um mímico comum possui 50 m cúbicos de volume (1,5 metro por 1,5 metro por 2 metros) e pesa cerca de 2.250 quilos. Os mímicos falam o idioma Comum.

Combate

Um mímico freqüentemente surpreende os aventureiros incautos, esmagando-os com um pseudópode pesado. Os mímicos são espertos o suficiente para evitar lutas mortíferas caso consigam extorquir tesouros ou alimento de um grupo.

Aderente (Ext): Um mímico expele um líquido viscoso que atua como poderoso adesivo e prende rapidamente criaturas ou objetos. A substância recobre o mímico e adere automaticamente a qualquer criatura atingida por seus ataques. Enquanto o mímico estiver vivo, os inimigos aprisionados dessa forma não conseguirão se libertar sem remover o adesivo.

Uma arma que atingir o mímico recoberto pelo adesivo também ficará presa, a menos que o usuário obtenha sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 16). Para liberar a arma, será necessário um teste bem-sucedido de Força (CD 16).

O álcool dissolve o adesivo, mas o mímico ainda poderá executar a manobra Agarrar normalmente. Um mímico é capaz de neutralizar seu adesivo quando desejar e a substância se tornará inerte 5 rodadas após a eliminação do monstro.

Minotauro

Esmagar (Ext): Um mímico causa 1d8+4 pontos de dano caso obtenha sucesso em um teste resistido de Agarrar.

Mimetismo (Ext): Um mímico é capaz de assumir qualquer forma com dimensões gerais de aproximadamente 50 metros cúbicos (1,5 m por 1,5 m por 2 m), como um baú grande, uma cama robusta ou um batente largo. Entretanto, a criatura não consegue alterar substancialmente seu tamanho. O corpo de um mímico é duro e tem uma textura áspera, não importa a aparência selecionada. Qualquer examinador poderá detectar esse ardil obtendo sucesso em um teste de Observar, resistido pelo teste de Disfarces do mímico. Com certeza, essa percepção será muito tardia para evitar o ataque.

Perícias: Um mímico recebe +8 de bônus racial para os testes de Disfarces.

MINOTAURO

Humanóide Monstruoso (Grande)
Dados de Vida: 6d8 + 12 (39 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 14 (–1 tamanho, +5 natural), toque 9, surpresa — (veja texto)
Ataque Base/Agarrar: +6/+14
Ataque: Corpo a corpo: machado grande +9 (dano: 3d6+6; dec. x3) ou chifre +9 (dano: 1d8+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: machado grande +9/+4 (dano: 3d6+6; dec. x3) e chifre +4 (dano: 1d8+4)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Investida poderosa dano: 4d6+6
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, astúcia natural, faro
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +5, Von +5
Habilidades: For 19, Des 10, Con 15, Int 7, Sab 10, Car 8
Perícias: Intimidar +2, Observar +7, Ouvir +7, Procurar +2
Talentos: Ataque Poderoso, Fortitude Maior, Rastrear
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário, casal ou gangue (3–4)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Caótico e Mau
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +2

Fisicamente, esta criatura lembra um humano muitíssimo alto, musculoso, com pêlos espessos e uma cabeça de touro. Os olhos negros desta besta brilham com fúria selvagem.

Os minotauros são criaturas fortes e agressivamente territoriais, muitas vezes encontradas em enormes labirintos subterrâneos.

A astúcia natural de um minotauro e seus instintos animais lhe permitem encontrar facilmente seu caminho através dos complexos de túneis mais confusos — uma habilidade muito usada para caçar, atormentar e finalmente destruir intrusos.

Um minotauro supera 2 m de altura e pesa cerca de 350 quilos.

Os minotauros falam o idioma Gigante.

Combate

Os minotauros preferem o combate corporal, onde sua enorme força física é mais eficiente.

Investida Poderosa (Ext): Em geral, um minotauro inicia um confronto investindo contra um oponente, baixando a cabeça e golpeando com seus poderosos chifres. Além dos benefícios e penalidades normais de uma Investida, essa manobra permite que a criatura realize um único ataque regular com +9 de bônus de ataque e causa 4d6+6 pontos de dano perfurante.

Astúcia Natural (Ext): Embora os minotauros não sejam notavelmente inteligentes, eles possuem uma astúcia inata e habilidade lógica. Eles são imunes às magias *labirinto*, nunca se perdem e lhes permite rastrear seus inimigos. Além disso, nunca são surpreendidos.

Perícias: Os minotauros recebem +4 de bônus para os testes de Procurar, Observar e Ouvir.

Minotauros Como Personagens

Os personagens minotauros possuem as seguintes características raciais.

— +8 Força, +4 Constituição, –4 Inteligência (mínimo 3), –2 Carisma.

— Tamanho Grande. –1 de Penalidade na Classe de Armadura, –1 de penalidade nas jogadas de ataque, –4 de penalidade em testes de Esconder-se, +4 de bônus em testes de Agarrar, dobro do limite para erguer e carregar dos personagens Médios.

— Espaço/Alcance: 3 m/3 m

— O deslocamento base terrestre de um minotauro é 9 metros.

— Visão no escuro 18 m.

— Dados de Vida Raciais: Um minotauro começa com seis níveis de humanóide monstruoso, que fornecem 6d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +6 e bônus base para os testes de resistência de Fort +2, Ref +5 e Von +5.

— Perícias Raciais: Os níveis como humanóide monstruoso de um minotauro lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 9 x (2 + modificador Int, mínimo 1). Suas perícias de classe são Intimidar, Saltar, Ouvir, Procurar e Observar. Os minotauros recebem +4 de bônus em Procurar, Observar e Ouvir.

— Talentos Raciais: Os níveis como humanóide monstruoso de um minotauro lhe concedem 3 talentos.

— Usar Armas: Um minotauro sabe usar o machado grande e todas as armas simples.

— +5 de bônus de armadura natural.

— Armas Naturais: chifre (dano: 1d8).

— Ataques Especiais (veja acima): Investida Poderosa

— Qualidades Especiais (veja acima): Astúcia natural, faro

— Idiomas Automáticos: Comum, Gigante. Idiomas Adicionais: Orc, Goblin, Terran.

— Classe Preferida: Bárbaro.

— Ajuste de Nível: +2.

MOHRG

Morto-Vivo (Médio)
Dados de Vida: 14d12 (91 PV)
Iniciativa: +9
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 23 (+4 Des, +9 natural), toque 14, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +7/+12
Ataque: Corpo a corpo: pancada +12 (dano: 1d6+7) ou língua: toque +12 (paralisia)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +12 (dano: 1d6+7) ou língua: toque +12 (paralisia)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, toque paralisante, cria
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de morto-vivo
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +10, Von +9
Habilidades: For 21, Des 19, Con —, Int 11, Sab 10, Car 10
Perícias: Escalar +13, Esconder-se +21, Furtividade +21, Natação +9, Observar +15, Ouvir +11
Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Prontidão, Reflexos Rápidos
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, gangue (2–4), ou turba (2–4 mais 5–10 zumbis)
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 15–21 DV (Médio); 22–28 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura parece um cadáver gigante, semi-esquelético. Sua caixa torácica está repleta de vísceras expostas e nojentas. A língua da criatura é sua característica mais notável — comprida, cartilaginosa e dotada de garras.

Os mohrg são corpos animados de assassinos em massa ou vilões similares que morreram sem pagar por seus crimes. Torturados pelo ódio implacável contra todas as coisas vivas, eles retornaram dos mortos.

Quase todos os mohrg têm entre 1,50 e 1,80 m de altura e pesam cerca de 60 kg.

Combate

Assim como os zumbis, os mohrg atacam usando seus poderosos punhos. Com muita freqüência, eles surpreendem seus inimigos, pois se deslocam mais rápido que os zumbis.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o mohrg precisa atingir um oponente Médio ou menor com sua pancada. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Toque Paralisante (Sob): O mohrg ataca com sua língua durante o combate. Qualquer oponente atingido deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 17) ou ficará paralisado durante 1d4 minutos. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Cria (Sob): Qualquer humanóide morto por um mohrg se tornará um zumbi depois de 1d4 dias. A cria perde todas as habilidades que tinha em vida.

MONSTRO DA FERRUGEM

Aberração (Médio)
Dados de Vida: 5d8+5 (27 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 18 (+3 Des, +5 natural), toque 13, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +3/+3
Ataque: Corpo a corpo: toque com antena +3 (dano: ferrugem)
Ataque Total: Corpo a corpo: toque com antena +3 (dano: ferrugem) e mordida –2 (dano: 1d3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Ferrugem
Qualidades Especiais: Visão no escuro, faro
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +5
Habilidades: For 10, Des 17, Con 13, Int 2, Sab 13, Car 8
Perícias: Ouvir +7, Observar +7
Talentos: Prontidão, Rastrear
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário ou casal
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 6–8 DV (Médio); 9–15 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura é quase do tamanho de um pônei. Ela tem quatro patas de inseto e um corpo curto e compacto, protegido por uma carapaça grossa e enrugada. Sua cauda é coberta por uma couraça de placas e termina numa projeção óssea semelhante a um remo duplo. A criatura tem duas antenas na cabeça, uma abaixo de cada olho.

Muitos guerreiros preferem encarar um exército de orcs a confrontar um monstro da ferrugem. Esta criatura corrói e devora objetos de metal e já arruinou as armaduras, escudos e armas de incontáveis aventureiros.

A coloração da carapaça dessas criaturas varia do bronze amarelado ao vermelho ferrugem. As antenas preênseis desses monstros enferrujam metais com um mero toque.

Um monstro da ferrugem comum tem 1,5 m de comprimento, 1 m de altura e pesa quase 100 kg.

Combate

Um monstro da ferrugem consegue farejar objetos de metal a 27 m de distância e correrá na direção do cheiro para tentar acertá-lo com suas antenas. A criatura é implacável e perseguirá os aventureiros durante longas distâncias caso ainda tenham objetos de metal intactos, mas normalmente seu ataque acabará quando conseguir devorar qualquer metal recém-enferrujado. Um aventureiro esperto (ou desesperado) poderá distrair um monstro da ferrugem arremessando qualquer objeto de metal para fugir enquanto a criatura devora o material.

O alvo da criatura será o maior objeto de metal disponível: ela atacará primeiro as armaduras, depois os escudos e então os itens menores. Ela prefere metais ferrosos (aço ou ferro) a metais preciosos (como ouro ou prata), mas devorará qualquer um caso tenha oportunidade.

Ferrugem (Ext): Um monstro da ferrugem que obtiver sucesso em um ataque de toque com suas antenas enferrujará qualquer metal atingido, quebrando-o em pedaços e tornando-o inútil de imediato. Um toque pode destruir até um cubo de 3 m de metal instantaneamente. As armas, armaduras e outros itens encantados de metal devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 17) ou serão dissolvidos. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Constituição e incluem +4 de bônus racial.

Uma arma de metal que cause dano a um monstro da ferrugem também será corroída imediatamente. As armas de madeira, pedra e outros materiais que não sejam metálicos são imunes ao efeito.

Monstro da Ferrugem

MÚMIA

À primeira vista, esta criatura é um cadáver murcho e ressecado, oculto por ataduras com centenas de anos. Ela se move lentamente, cambaleando e gemendo sob o peso das eras.

As múmias são corpos preservados, animados através dos poderes dos deuses sombrios do deserto, que foram esquecidos há séculos. Em geral, elas habitam grandes tumbas ou complexos de templos, mantendo uma vigília eterna e destruindo os possíveis saqueadores de túmulos.

Múmia

Essas criaturas horríveis estão quase sempre marcadas com os símbolos dos deuses ancestrais que servem. Embora os demais mortos-vivos exalem odores de carne morta, as ervas e ungüentos utilizados na criação das múmias lhes fornecem um cheiro agudo e penetrante, similar aos temperos de cozinha.

As múmias atacam os invasores incessantemente e sem misericórdia. Elas nunca tentam se comunicar com seus inimigos e nunca recuam. Um encontro com uma múmia terminará apenas com sua destruição total ou com a morte dos invasores, a menos que estes consigam fugir.

A maioria das múmias tem entre 1,50 m e 2 m e pesa 60 kg. As múmias são capazes de falar o idioma Comum, mas raramente consideram necessário fazê-lo.

Combate

Em combate corporal, a múmia desfere golpes muito poderosos. Mesmo que não possuísse outras habilidades, sua força descomunal e determinação ferrenha já a tornariam um oponente formidável.

Desespero (Sob): Assim que fitar uma múmia, qualquer criatura deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 16) ou ficará paralisada pelo medo durante 1d4 rodadas. Independente do resultado do teste de resistência, a criatura ficará imune ao desespero da mesma múmia durante 24 horas. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Toque Pútrido (Sob): Doença Sobrenatural; transmissão através da pancada; Fortitude (CD 16); período de incubação 1 minuto; dano 1d6 Con e 1d6 Car. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Diferente das doenças normais, o apodrecimento do toque pútrido não será eliminado até que a vítima atinja Constituição 0 (e morra) ou seja curada conforme descrito abaixo.

O toque pútrido não é uma doença natural, mas uma maldição poderosa. Um personagem que conjure qualquer magia de Conjuração [Cura] sobre uma criatura afligida pelo toque pútrido deve obter sucesso em um teste de conjurador (CD 20) ou a magia não surtirá efeito.

	Múmia Morto-Vivo (Médio)	Senhor das Múmias, Clérigo 10º Nível Morto-Vivo (Médio)
Dados de Vida:	8d12+3 (55 PV)	8d12 mais 10d8 (97 PV)
Iniciativa:	+0	+5
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)	4,5 m usando meia-armadura (3 quadrados), deslocamento base 6 m
Classe de Armadura:	20 (+10 natural), toque 10, surpresa 20	30 (+1 Des, +10 natural, +9 da *meia armadura +2*), toque 11, surpresa 29
Ataque Base/Agarrar:	+4/+11	+11/+19
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +11 (dano: 1d6+10 mais toque pútrido)	Corpo a corpo: pancada +20 (dano: 1d6+12; dec. 19–20 mais toque pútrido)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +11 (dano: 1d6+10 mais toque pútrido)	Corpo a corpo: pancada +20 (dano: 1d6+12; dec. 19–20 mais toque pútrido)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Desespero, toque pútrido	Desespero, toque pútrido, fascinar mortos-vivos, magias
Qualidades Especiais:	Redução de Dano 5/-, visão no escuro 18 m, características de morto-vivo, vulnerabilidade ao fogo	Redução de Dano 5/-, visão no escuro 18 m, resistência a fogo 10, características de morto-vivo, vulnerabilidade ao fogo
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +2, Von +8	Fort +13, Ref +8, Von +20
Habilidades:	For 24, Des 10, Con —, Int 6, Sab 14, Car 15	For 26, Des 12, Con —, Int 8, Sab 20, Car 17
Perícias:	Observar +8, Ouvir +8, Esconder-se +7, Furtividade +7	Concentração +8, Conhecimento (religião) +4, Observar +18, Ouvir +18, Furtividade +5
Talentos:	Fortitude Maior, Prontidão, Vitalidade	Foco em Arma (pancada), Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Prontidão, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada)
Ambiente:	Qualquer	Qualquer
Organização:	Solitário, esquadrão de vigília (2–4) ou destacamento de guarda (6–10)	Solitário ou guarda de tumba (1 múmia maior e 6–10 múmias)
Nível de Desafio:	5	15
Tesouro:	Padrão	Padrão
Tendência:	Geralmente Leal e Mau	Geralmente Leal e Mau
Progressão:	9–16 DV (Médio); 17–24 DV (Grande)	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	—	—

Para eliminar o toque pútrido, a maldição deve ser neutralizada através de *cancelar encantamento* ou *remover maldição* (e um teste de conjurador [CD 20] para cada magia); depois disso, o teste de conjurador não será mais necessário para que as magias de cura afetem a vítima e o apodrecimento poderá ser curado através da magia, como uma doença comum.

Uma criatura doente que morrer devido ao toque pútrido se tornará um punhado de areia e pó que se dispersará com qualquer vento.

SENHOR DAS MÚMIAS

Os indivíduos extremamente poderosos ou malignos que são preservados como múmias podem ser erguidos como senhores das múmias. Essa criatura é semelhante aos seus companheiros inferiores, mas com freqüência carrega os equipamentos que utilizava em vida — armaduras antigas de bronze, espadas com runas e um cajado mágico.

Quase sempre, os senhores das múmias são conjuradores poderosos. Eles são encontrados como guardiões dos túmulos de grandes regentes, sacerdotes, e magos. A maioria jurou defender pela eternidade o local de descanso de seus superiores em vida, mas em algumas ocasiões a pós-vida do senhor das múmias é o resultado de uma terrível maldição ou ritual elaborado para punir a traição, a infidelidade ou crimes de natureza ainda mais repugnante. Um senhor das múmias deste tipo geralmente estará aprisionado em uma tumba erguida para nunca ser aberta.

Senhor das Múmias

Desespero (Sob): As CDs para os testes de resistência contra o desespero do senhor das múmias é 17.

Toque Pútrido (Sob): As CDs para os testes de resistência contra o toque pútrido do senhor das múmias é 17.

Magias de Clérigo Preparadas (6/7/6/6/5/4; CD para o teste de resistência: 15 + nível da magia): 0 — *detectar magia* (2); *ler magias, orientação, resistência, virtude*; 1º — *auxílio divino, comando, desespero, escudo da fé, maldição menor, santuário*, visão da morte*; 2º — *arma espiritual, drenar força vital*, força do touro, imobilizar pessoa, resistência à elementos, silêncio*; 3º — *criar mortos-vivos menores*, dissipar magia, escuridão profunda, luz cegante, purgar invisibilidade*; 4º — *andar no ar, expulsão, imunidade à magia, poder divino, verme gigante**; 5º — *matar*, praga de insetos, resistência à magia, símbolo da dor*.

* Magias de Domínio. Domínios: Morte e Proteção.

Inventário: meia-armadura +2, manto da resistência +2, anel de resistência elemental menor (fogo), broche do escudo (senhores das múmias diferentes podem ter outros equipamentos).

NAGA

As nagas são criaturas muito inteligentes que possuem uma enorme variedade de poderes mágicos. Elas dominam naturalmente o ambiente ao seu redor, utilizando proteções sutis e armadilhas elaboradas para impedir que os intrusos perturbem sua paz.

Todas as nagas têm um corpo ofídio longo, coberto por escamas reluzentes e um rosto parcialmente humano. Seu comprimento varia entre 3 e 6 metros e elas pesam entre 100 e 250 quilos. Os olhos de uma naga são brilhantes e inteligentes e ardem com uma luz quase hipnótica.

Combate

As nagas preferem magias a outras formas de combate. Como são encontradas quase sempre nos covis que protegem e conhecem muito bem, são capazes de planejar a maioria de seus encontros, para que ocorram conforme sua vontade.

NAGA AQUÁTICA

Aberração Grande (Aquática)
Dados de Vida: 7d8+28 (59 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), nadando 15 m
Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, +1 Des, +5 natural), toque 10, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +5/+12
Ataque: Corpo a corpo: mordida +7 (dano: 2d6+4 mais veneno)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +7 (dano: 2d6+4 mais veneno)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Veneno, magias
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +5, Von +8
Habilidades: For 16, Des 13, Con 18, Int 10, Sab 17, Car 15
Perícias: Concentração +12, Identificar Magia +8, Natação +11, Observar +7, Ouvir +7
Talentos: Ignorar Componentes MateriaisB, Magias em Combate, Prontidão, Reflexos Rápidos
Ambiente: Aquático temperado
Organização: Solitário, casal ou ninho (2–4)
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 8–10 DV (Grande); 11–21 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Esta bela criatura possui uma cabeça parcialmente humana e um corpo de serpente, coberto por padrões reticulados verde-esmeralda. Espinhos vermelhos incandescentes e laranjas emergem de sua coluna.

As nagas aquáticas geralmente possuem um temperamento ruim e são perigosas, mas costumam não atacar ou matar, a menos que sejam ameaçadas.

Os espinhos de uma naga aquática ficam eriçados quando ela está irritada.

As nagas aquáticas falam os idiomas Aquan e Comum.

Combate

As nagas aquáticas preferem ficar submersas na água enquanto conjuram suas magias de ataque.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 17); dano inicial e secundário: 1d8 pontos de dano temporário de Constituição.

Magias: AS nagas aquáticas conjuram magias como feiticeiros de 7º nível, mas nunca utilizam magias com o descritor [Fogo].

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/4; CD para o teste de resistência: 12 + nível da magia): 0 — *abrir/fechar, detectar magia, ler magias, luz, mãos mágicas, pasmar, raio de ácido*; 1º — *ataque certeiro, escudo arcano, mísseis mágicos; névoa obscurecente, recuo acelerado*; 2º — *flecha ácida de Melf, invisibilidade, reflexos*; 3º — *proteção contra elementos, sugestão*..

Perícias: Uma naga aquática recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraída ou ameaçada. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

NAGA ESPIRITUAL

Aberração Grande
Dados de Vida: 9d8+36 (76 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 16 (–1 tamanho, +1 Des, +6 natural), toque 10, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +6/+14
Ataque: Corpo a corpo: mordida +9 (dano: 2d6+6 mais veneno)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +9 (dano: 2d6+6 mais veneno)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Olhar encantador, veneno, magias
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +6, Von +9
Habilidades: For 18, Des 13, Con 18, Int 12, Sab 17, Car 17
Perícias: Concentração +13, Identificar Magia +10, Observar +14, Ouvir +14
Talentos: Foco em Habilidade (olhar encantador), Ignorar Componentes MateriaisB, Magias em Combate, Prontidão, Reflexos Rápidos
Ambiente: Pântanos Temperados
Organização: Solitário ou ninho (2–4)
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Caótico e Mau
Progressão: 10–13 DV (Grande); 14–27 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Esta cobra repugnante possui um corpo negro, envolto em faixas escarlates e brilhantes. Sua cabeça é vagamente humana, com cabelos pegajosos. O odor de carne em decomposição preenche o ar em seu covil.

As nagas espirituais são conhecidas pelo hábito de viver em ruínas e locais distantes; elas são malignas por natureza e procuram causar dano a qualquer criatura sempre que possível.

As nagas espirituais falam os idioma Abissal e Comum.

Combate

As nagas espirituais confrontam seus inimigos frontalmente, para utilizar o potencial máximo de seus ataques visuais. Elas investem com velocidade para morder os adversários que resistem ou evitam seu olhar.

Naga Espitirual

Olhar Encantador (Sob): Idêntico a *enfeitiçar pessoas*, 9 metros de alcance, Vontade anula (CD 19). A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 18); dano inicial e secundário: 1d8 pontos de dano temporário de Constituição.

Magias: As nagas espirituais conjuram magias como feiticeiros de 7º nível capazes de conjurar as magias da lista dos clérigos, além dos domínios do Caos e do Mal. As magias de clérigo e de domínio são consideradas magias arcanas para uma naga espiritual, portanto a criatura não precisa de um foco divino para lançá-las.

Magias Conhecidas Típicas (6/7/7/5; CD para o teste de resistência: 13 + nível da magia); 0 — *abrir/fechar, curar ferimentos mínimos, detectar magia, ler magias, luz, mãos mágicas, pasmar, raio de gelo*; 1º — *auxílio divino, curar ferimentos leves, enfeitiçar pessoas, escudo da fé, mísseis mágicos*; 2º — *agilidade do gato, invisibilidade, invocar enxames*; 3º — *bola de fogo, deslocamento*.

NAGA GUARDIÃ

Aberração Grande
Dados de Vida: 11d8+44 (93 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 18 (–1 tamanho, +2 Des, +7 natural), toque 11, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +8/+17
Ataque: Corpo a corpo: mordida +12 (dano: 2d6+7 mais veneno); ou toque à distância: saliva +9 (veneno)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +12 corpo a corpo (dano: 2d6+7 mais veneno) ou toque à distância: saliva +9 (veneno)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Veneno, saliva, magias
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +7, Von +11
Habilidades: For 21, Des 14, Con 19, Int 16, Sab 19, Car 18
Perícias: Blefar +18, Concentração +19, Diplomacia +8, Disfarces +4 (+6 agindo), Identificar Magia +17, Intimidação +6, Observar +13, Ouvir +13, Sentir Motivação +18
Talentos: Esquiva, Ignorar Componentes Materiais[B], Magias em Combate, Prontidão, Reflexos Rápidos
Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Solitário ou ninho (2–4)
Nível de Desafio: 10
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Leal e Bom
Progressão: 12–16 DV (Grande); 17–33 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Esta linda criatura lembra uma serpente com face humana e escalas verde-douradas. Um adorno dourado parte do topo da cabeça e termina na ponta da cauda. Ela exala um doce cheiro de flores frescas.

Sábias e bondosas, as nagas guardiãs freqüentemente protegem locais sagrados ou os vigiam contra ataques malignos.

Uma naga guardiã costuma levantar sua crista quando está irritada.

Elas falam os idiomas Celestial e Comum.

Combate

Uma naga guardiã costuma advertir os intrusos antes de atacá-los. Se o aviso for ignorado, elas deflagram uma investida mágica ou cospem veneno.

Veneno (Ext): Inoculação por ferimento ou contato; Fortitude CD 19, dano inicial e secundário: 1d10 pontos de dano temporário de Constituição. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Saliva (Ext): Uma naga guardiã é capaz de cuspir seu veneno a 9 metros de distância como uma ação padrão. Este é um ataque de toque à distância, sem incremento. Os oponentes atingidos pela saliva devem realizar testes de resistência (veja acima) para evitar o efeito do veneno.

Magias: As nagas guardiãs conjuram magias como feiticeiros de 9º nível e também são capazes de conjurar as magias da lista dos clérigos, além dos domínios do Bem e da Ordem. As magias de clérigo e de domínio são consideradas magias arcanas para uma naga guardiã, portanto a criatura não precisa de um foco divino para lançá-las.

Magias Conhecidas Típicas (6/7/7/7/5; CD para o teste de resistência: 14 + nível da magia); 0 — *abrir/fechar, curar ferimentos mínimos, detectar magia, ler magias, luz, mãos mágicas, pasmar, raio de gelo*; 1º — *armadura arcana, auxílio divino, curar ferimentos leves, mísseis mágicos, recuo acelerado*; 2º — *detectar pensamentos, raio ardente, restauração menor, ver o invisível*; 3º — *curar ferimentos graves, dissipar magia, relâmpago*; 4º — *poder divino, invisibilidade maior*.

NAGA NEGRA

Aberração Grande
Dados de Vida: 9d8+18 (58 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 14 (–1 tamanho, –2 Des, +3 natural), toque 11, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +6/+12
Ataque: Corpo a corpo: ferrão +7 (dano: dano: 2d4+2 mais veneno)
Ataque Total: Corpo a corpo: ferrão +7 (2d4+2 mais veneno) e mordida +2 (dano: 1d4+1)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Veneno, magias
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, detectar pensamentos, pensamentos protegidos, imunidade a veneno, resistência a feitiços
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +7, Von +8
Habilidades: For 14, Des 15, Con 14, Int 16, Sab 15, Car 17
Perícias: Blefar +9, Concentração +13, Diplomacia +7, Disfarces +5 (+7 para atuar), Identificar Magia +12, Intimidação +5, Observar +11, Ouvir +11, Sentir Motivação +8
Talentos: Esquiva, Ignorar Componentes Materiais[B], Magias em Combate, Prontidão, Reflexos Rápidos
Ambiente: Colinas temperadas
Organização: Solitário ou ninho (2–4)
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Leal e Mau
Progressão: 10–13 DV (Grande); 14–27 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Essa criatura é similar a uma serpente, mas sua pele é púrpura e recoberta por escamas finas, muito semelhante a uma enorme enguia. Sua cauda termina em um ferrão farpado. Sua cabeça lembra uma enguia, mas possui uma face humana.

As nagas negras são famosas por suas armadilhas e conspirações. Não é raro que forjem alianças com outras criaturas malignas para capturar presas e acumular riqueza com mais facilidade.

Elas falam os idiomas Comum e Infernal.

Combate

As nagas negras preferem lutar em posições elevadas, onde podem obter um panorama melhor do campo de batalha e permanecer fora de alcance.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; Fortitude CD 16; se fracassar, a vítima cairá em um sono atormentado por pesadelos durante 2d4 minutos. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Magias: As nagas negras conjuram magias como feiticeiros de 7º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/5; CD para o teste de resistência: 13 + nível da magia): 0 — *abrir/fechar, detectar magia, ler magias, luz, mãos mágicas, pasmar, raio de gelo*; 1º — *escudo arcano, imagem silenciosa, mísseis mágicos, raio de enfraquecimento, recuo acelerado*; 2º — *agilidade do gato, invisibilidade, raio ardente*; 3º — *deslocamento, relâmpago*.

Resistência a *Feitiços* (Sob): As nagas negras possuem +2 de bônus racial em testes de resistência contra todos os efeitos de *feitiço* (não considerado do bloco de estatísticas).

Detectar Pensamentos (Sob): Uma naga negra é capaz de *detectar pensamentos* continuamente, com efeitos idênticos à magia homônima (Nível de Conjurador: 9º; Von anula, CD 25). Esta habilidade está sempre ativa. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Pensamentos Protegidos (Ext): Uma naga negra é imune a qualquer forma de leitura de pensamentos.

NINFA

Fada Média
Dados de Vida: 6d6 + 5 (27 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), natação 6 m
Classe de Armadura: 17 (+3 Des, +4 deflexão), toque 17, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +3/+3
Ataque: Corpo a corpo: adaga +6 (dano: 1d4; dec 19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: Adaga +6 (dano: 1d4; dec 19–20)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Beleza cegante, magias, habilidades similares a magia, olhar atordoante
Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/ferro frio, visão na penumbra, beleza celestial, empatia selvagem
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +12, Von +12
Habilidades: For 10, Des 17, Con 12, Int 16, Sab 17, Car 19
Perícias: Adestrar Animais +13, Arte da Fuga +12, Cavalgar +5, Concentração +10, Cura +12, Diplomacia +6, Esconder-se +12, Furtividade +12, Natação +8, Observar +12, Ouvir +12, Sentir Motivação +12, Usar Cordas +3 (+5 para amarrar)
Talentos: Acuidade em Arma, Esquiva, Magias em Combate
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Caótico e Bom
Progressão: 7–12 DV (Médio)
Ajuste de Nível: +7

A beleza desta criatura supera as palavras: ela é cativante e perigosa devido às emoções que inspira. Seus cabelos são longos e acobreados, sua pele é perfeita, seus olhos são grandes e suas orelhas são longas e pontiagudas.

As ninfas são a personificação natural da beleza física e as guardiãs dos locais selvagens e sagrados. Elas são tão insuportavelmente encantadoras que mesmo um vislumbre pode matar as pessoas mais fracas. As ninfas odeiam o mal e aqueles que maltratam a natureza por qualquer razão.

Como a própria natureza, ela personifica uma enorme beleza e um perigo imenso. Ela pode ser gentil e graciosa com os mortais que reverenciam os locais selvagens do mundo, mas pode ser implacável com os extratores que retiram mais do que precisam ou tratam a natureza de forma rude. Os animais de todos os tipos rodeiam e acompanham a ninfa, ignorando a presença de inimigos naturais; feras machucadas sabem que as ninfas tratarão dos seus ferimentos.

Uma ninfa tem a altura e o peso de uma elfa.

As ninfas falam os idiomas Silvestre e Comum.

Ninfa

COMBATE

Uma ninfa geralmente mantém contato apenas com fadas, mas muitas vezes ela guarda um local sagrado, que deve defender contra qualquer intruso — uma gruta, lagoa ou mesmo o topo de uma colina. Ela utiliza suas magias e aliados animais para expulsar os intrusos dos locais que defende, preferindo ataques que não sejam letais, deixando seus ataques mortais para as criaturas ou intrusos malignos que revidam seus ataques com golpes ou habilidades mortíferas.

As ninfas gostam mais dos elfos, meio-elfos e druidas, que reconhecem como amigos da natureza. É bem provável que elas ofereçam a esses indivíduos a chance de explicar sua presença, em vez de expulsá-los. As ninfas também são conhecidas por ajudar heróis bondosos que se aproximam de forma cortês e respeitosa.

Beleza Cegante (Sob): Esta habilidade afeta todos os humanóides em uma área de 9 metros da ninfa. Qualquer criatura que fitar diretamente uma ninfa deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 17) ou ficará cega permanentemente, semelhante ao efeito da magia *cegueira*. Uma ninfa pode suprimir ou neutralizar esta habilidade como uma ação livre. A CD para o teste é baseada em Carisma.

Habilidades Similares à Magia: 1/dia — *porta dimensional*. Nível de Conjurador: 7º.

Magias: Uma ninfa pode conjurar magias divinas como um druida de 7º nível.

Magias de Druida Preparadas (6/5/4/3/1; CD para o teste de resistência: 13 + nível da magia): 0 — *brilho, curar ferimentos mínimos, detectar magias, luz, orientação, resistência*; 1º — *acalmar animais, constrição, curar ferimentos leves, falar com animais, passos longos*; 2º — *esquentar metal, forma de árvore, pele de árvore, restauração menor*; 3º — *convocar relâmpagos, curar ferimentos moderados, proteção contra elementos*; 4º — *toque enferrujante*.

Olhar Atordoante (Sob): Como uma ação padrão, uma ninfa furiosa é capaz de atordoar uma criatura em um raio de 9 metros com apenas um olhar. A criatura alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 17) ou ficará atordoada durante 2d4 rodadas. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Beleza Celestial (Sob): Uma ninfa adiciona seu modificador de Carisma como bônus em todos os seus testes de resistência e como um bônus de deflexão na Classe de Armadura (o bloco de estatísticas inclui esses valores).

Empatia Selvagem (Ext): Este poder é similar à habilidade de classe do druida, mas a ninfa recebe +6 de bônus racial em seu teste.

Perícias: Uma ninfa possui recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraída ou ameaçada. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

OBJETO ANIMADO

Existem objetos animados de todos os tipos, tamanhos, formas e cores. Eles devem sua existência como criaturas a magias como *animar objetos* ou habilidades sobrenaturais similares.

Combate

Os objetos animados lutarão apenas quando forem ordenados por seu criador. Eles seguirão suas ordens sem questionar e dedicarão o melhor de suas capacidades. Como não precisam respirar e jamais se cansam, podem ser asseclas extremamente eficazes.

De acordo com a sua forma, o objeto animado pode ter uma ou mais das seguintes habilidades especiais.

Cegar (Ext): Um objeto animado achatado, como um carpete ou uma cortina, pode enrolar-se num oponente até três categorias de tamanho maior que ele. O objeto realiza um teste normal da manobra Agarrar. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele se enrola em torno da cabeça da vítima, cegando-a até ser removido.

Constrição (Ext): Um objeto animado flexível, como uma corda, um cipó ou um tapete, causará a mesma quantidade de dano de sua pancada, mais 1,5 vezes seu bônus de Força, caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar contra criaturas até uma categoria de tamanho maior.

Os objetos Grandes ou maiores podem realizar ataques de constrição contra várias criaturas ao mesmo tempo, mas todas as vítimas devem ser inferiores ao objeto em duas categorias de tamanho.

	Objeto Animado Miúdo Constructo (Miúdo)	Objeto Animado Pequeno Constructo (Pequeno)	Objeto Animado Médio Constructo (Médio)
Dados de Vida:	1/2 d10 (2 PV)	1d10+10 (15 PV)	2d10+20 (31 PV)
Iniciativa:	+2	+1	+0
Deslocamento:	12 m (8 quadrados); pernas 15 m, várias pernas 18 m; rodas 24 m	9 m (6 quadrados); pernas 12 m, várias pernas 15 m; rodas 21 m	9 m (6 quadrados); pernas 12 m, várias pernas 15 m; rodas 21 m
Classe de Armadura:	14 (+2 tamanho, +2 Des), toque 14, surpresa 12	14 (+1 tamanho, +1 Des, +1 natural), toque 12, surpresa 13	14 (+4 natural), toque 10, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+0/–9	+0/–4	+1/+2
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +1 (dano: 1d3–1)	Corpo a corpo: pancada +1 (dano: 1d4)	Corpo a corpo: pancada +2 (dano: 1d6+1)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +1 (dano: 1d3–1)	Corpo a corpo: pancada +1 (dano: 1d4)	Corpo a corpo: pancada +2 (dano: 1d6+1)
Espaço/Alcance:	0,75 m/0 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Vide texto	Vide texto	Vide texto
Qualidades Especiais:	Características de constructo, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; vide texto	Características de constructo, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; vide texto	Características de constructo, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; vide texto
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +2, Von –5	Fort +0, Ref +1, Von –5	Fort +0, Ref +0, Von –5
Habilidades:	For 8, Des 14, Con —, Int —, Sab 1, Car 1	For 10, Des 12, Con —, Int —, Sab 1, Car 1	For 12, Des 10, Con —, Int —, Sab 1, Car 1
Perícias:	—	—	—
Talentos:	—	—	—
Ambiente:	Qualquer	Qualquer	Qualquer
Organização:	Grupo (4)	Par	Solitário
Nível de Desafio:	1/2	1	2
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	—	—	—
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Objeto Animado Grande Constructo (Grande)	Objeto Animado Enorme Constructo (Enorme)	Objeto Animado Imenso Constructo (Imenso)
Dados de Vida:	4d10+30 (52 PV)	8d10+40 (84 PV)	16d10+60 (148 PV)
Iniciativa:	+0	–1	–2
Deslocamento:	6 m (4 quadrados); pernas 9 m, várias pernas 12 m; rodas 18 m	6 m (4 quadrados); pernas 9 m, várias pernas 12 m; rodas 18 m	3 m (2 quadrados); pernas 6 m, várias pernas 9 m; rodas 15 m
Classe de Armadura:	14 (–1 tamanho, +5 natural), toque 9, surpresa 14	13 (–2 tamanho, –1 Des, +6 natural), toque 7, surpresa 13	12 (–4 tamanho, –2 Des, +8 natural), toque 4, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+3/+10	+6/+19	+12/+31
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d8+4)	Corpo a corpo: pancada +9 (dano: 2d6+7)	Corpo a corpo: pancada +15 (dano: 2d8+10)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d8+4)	Corpo a corpo: pancada +9 (dano: 2d6+7)	Corpo a corpo: pancada +15 (dano: 2d8+10)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m (longo); 3 m/3 m (alto)	4,5 m/3 m (longo); 4,5 m/4,5 m (alto)	6 m/4,5 m (longo); 6 m/6 m (alto)
Ataques Especiais:	Vide texto	Vide texto	Vide texto
Qualidades Especiais:	Características de constructo, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; vide texto	Características de constructo, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; vide texto	Características de constructo, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; vide texto
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +1, Von –4	Fort +2, Ref +1, Von –3	Fort +5, Ref +3, Von +0
Habilidades:	For 16, Des 10, Con —, Int —, Sab 1, Car 1	For 20, Des 8, Con —, Int —, Sab 1, Car 1	For 24, Des 6, Con —, Int —, Sab 1, Car 1
Perícias:	—	—	—
Talentos:	—	—	—
Ambiente:	Qualquer	Qualquer	Qualquer
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	3	5	7
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	—	—	—
Ajuste de Nível:	—	—	—

Dureza (Ext): Os objetos animados conservam a mesma dureza que tinham antes de serem animados (consulte as Tabelas 9–9 e 9–11 do *Livro do Jogador*, para obter a dureza de alguns objetos e substâncias comuns).

Deslocamento Aprimorado (Ext): Os deslocamentos básicos apresentados no bloco de estatísticas pressupõem que os objetos animados se arrastem, balancem ou escorreguem para se mover. Os objetos com duas pernas ou formas similares (estátuas, escadas) que permitam um deslocamento maior recebem um bônus adicional de 3 m no valor base. Os objetos que possuam várias pernas ou formas similares (mesas, cadeiras) recebem um bônus adicional de 6 m em seu deslocamento. Os objetos dotados de rodas recebem um bônus adicional de 12 m no seu deslocamento.

Objeto Animado Colossal
Constructo (Colossal)
Dados de Vida: 32d10+80 (256 PV)
Iniciativa: –3
Deslocamento: 3 m (2 quadrados); pernas 6 m, várias pernas 9 m; rodas 15 m
Classe de Armadura: 11 (–8 tamanho, –3 Des, +12 natural), toque –1, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar: +24/+49
Ataque: Corpo a corpo: pancada +25 (dano: 4d6+13)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +25 (dano: 4d6+13)
Espaço/Alcance: 9 m/6 m (longo); 9 m/9 m (alto)
Ataques Especiais: Vide texto
Qualidades Especiais: Características de constructo, visão no escuro 18 m, visão na penumbra; vide texto
Testes de Resistência: Fort +10, Ref +7, Von +5
Habilidades: For 28, Des 4, Con —, Int —, Sab 1, Car 1
Perícias: —
Talentos: —
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 10
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Objeto Animado

Os objetos animados podem dispor de outros meios para se deslocar. Um objeto de madeira poderia flutuar e ter um deslocamento de Natação equivalente à metade de seu deslocamento normal. Uma corda ou um objeto sinuoso poderia escalar com metade de seu deslocamento normal. Um objeto achatado poderia planar (capacidade de manobra: desajeitado) com metade de seu deslocamento normal.

Atropelar (Ext): Os objetos Grandes ou maiores, com dureza 10 ou superior, são capazes de atropelar qualquer criatura duas categorias de tamanho menor, usando seu bônus de ataque normal. Qualquer oponente que não desfira o ataque de oportunidade permitido contra o objeto poderá realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 10 + 1/2 DV do objeto) para reduzir o dano à metade.

OGRO

Esta criatura brutal tem mais de 2,5 m de altura. Sua pele é rígida e coberta por verrugas escuras e nojentas; ele veste peles malcheirosas e seus cabelos são longos, desgrenhados e sebosos.

Os ogros são criaturas grandes, feias e gananciosas que vivem de saques e coletas. Eles se unem a outros monstros para caçar os seres mais fracos e forjam alianças freqüentes com ogros magos, gigantes e troll.

Preguiçosos e mau-humorados, os ogros resolvem seus problemas esmagando-os; o que não conseguem esmagar, tentam ignorar ou evitar. Eles vivem em pequenos grupos tribais, ocupam qualquer local conveniente e disponível e devoram quase qualquer coisa que puderem apanhar, roubar ou matar. Muitas vezes, os ogros aceitam trabalhar como mercenários para outros humanóides malignos (inclusive humanos).

Os ogros adultos atingem mais de 3 m de altura e pesam entre 150 e 170 kg. A cor de sua pele varia do amarelo escuro ao marrom escuro. Suas roupas consistem em peles mal curtidas de animais, o que acentua seu terrível cheiro ruim.

Os ogros falam o idioma Gigante; qualquer indivíduo com valor de Inteligência 10 ou superior também conhece o idioma Comum.

Combate

Os ogros preferem vantagens insuperáveis, ataques furtivos e emboscadas a uma luta justa. Eles são inteligentes o suficiente para disparar suas armas à distância antes do combate corporal para enfraquecer seus inimigos, mas as gangues de ogros lutam de forma individual e desorganizada.

OGRO AQUÁTICO (MERROW)

Estes parentes dos ogros possuem o subtipo aquático. Eles vivem em lagos e rios de água fresca. Eles possuem deslocamento base terrestre de 9 metros e deslocamento de natação de 12 metros e são encontrados apenas em ambientes aquáticos. No lugar da clava típica dos ogros, eles preferem usar lanças longas em combate corpo a corpo (corpo a corpo +8, dano: 1d8+7).

OGRO BÁRBARO

A inclinação inerente ao caos combina com o tamanho e a força, tornando os ogros bárbaros por natureza. Assim, seus líderes quase sempre são bárbaros de níveis baixo ou intermediário, brutamontes monstruosos cuja fúria em batalha é realmente assustadora. Um ogro bárbaro em fúria é uma inspiração para outros ogros.

Combate

Mais inteligente que seus companheiros brutais, um ogro bárbaro é um pouco mais propenso a realizar uma luta justa, mas em geral ele prefere as táticas injustas comuns à sua raça.

Fúria (Ext): Duas vezes por dia, um ogro bárbaro pode entrar em um estado de fúria que permanece ativo durante 9 rodadas. Aplique as seguintes alterações enquanto a criatura estiver em fúria: CA 17, (toque 8,

Ogro

	Ogro Gigante (Grande)	Ogro, Bárbaro 4º Nível Gigante (Grande)
Dados de Vida:	4d8+11 (29 PV)	4d8+19 mais 4d12+16 (79 PV)
Iniciativa:	–1	+0
Deslocamento:	9 m com gibão de peles (6 quadrados), deslocamento base 12 m	12 m com gibão de peles (8 quadrados); deslocamento base 15 m
Classe de Armadura:	16 (–1 tamanho, –1 Des, +5 natural, +3 gibão de peles), toque 8, surpresa 16	19 (–1 tamanho, +4 gibão de peles +1, *anel de proteção +1*), toque 10, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar:	+3/+12	+7/+19
Ataque:	Corpo a corpo: lava grande +8 (dano: 2d8+7) ou à distância: azagaia +1 (dano: 1d8+5)	Corpo a corpo: *clava grande +1* +16 (dano: 2d8+13) ou à distância: azagaia +6 (dano: 1d8+8)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Clava grande +8 (dano: 2d8+7) ou à distância: azagaia +1 (dano: 1d8+5)	Corpo a corpo: *clava grande +1* +16/+11 (dano: 2d8+13) ou à distância: azagaia +6 (dano: 1d8+8)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	—	Fúria 2/dia
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, visão na penumbra	Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, sentir armadilhas +1, esquiva sobrenatural
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +0, Von +1	Fort +6, Ref +0, Von +1
Habilidades:	For 21, Des 8, Con 15, Int 6, Sab 10, Car 7	For 26, Des 11, Con 18, Int 8, Sab 10, Car 4
Perícias:	Escalar +5, Observar +2, Ouvir +2	Escalar +13, Esconder-se –6, Observar +2, Ouvir +6, Saltar +17
Talentos:	Foco em Arma (clava grande), Vitalidade	Ataque Poderoso, Foco em Arma (clava grande), Vigor
Ambiente:	Colinas temperadas (merrow: Aquático temperado)	Colinas temperadas
Organização:	Solitário, casal, grupo (3–4) ou bando (5–8)	Solitário, casal, grupo (1 mais 1–3 ogros) ou bando (1 mais 4–7 ogros)
Nível de Desafio:	3	7
Tesouro:	Padrão	Padrão (incluindo *gibão de peles +1*, *clava grande +1*)
Tendência:	Geralmente Caótico e Mau	Geralmente Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+2	+2

surpreso 17); 95 PV; Corpo a corpo: *clava grande +1* +18/+13 (dano: 2d6+16); TR Fort +14, Von +4; For 30, Con 22; Escalar +15, Saltar +16. Quando a fúria terminar, o ogro bárbaro estará fatigado até o final do encontro.

Sentir Armadilhas (Ext): Um ogro bárbaro recebe +1 de bônus em testes de resistência de Reflexos para evitar armadilhas. Ele também recebe +1 de bônus na CA contra ataques provenientes de armadilhas.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Um ogro bárbaro conserva seu bônus de Destreza na CA, mesmo que seja surpreendido ou atacado por um oponente invisível. Seu bônus de Destreza na CA é +0, mas isto significa que ele não pode ser alvo de um ataque furtivo de um ladino nessas circunstâncias.

Ogros Como Personagens

Os ogros mais excepcionais são bárbaros ou guerreiros.

Os personagens ogros possuem as seguintes características raciais.

— Força +10, Destreza +4, Constituição +4, Inteligência –4, Carisma –4.

— Tamanho Grande. –1 de Penalidade na Classe de Armadura, –1 de penalidade nas jogadas de ataque, –4 de penalidade em testes de Esconder-se, +4 de bônus nos testes de Agarrar, dobro do limite para erguer e carregar peso dos personagens Médios.

— Espaço/Alcance: 3 m/3 m.

— O deslocamento base terrestre de um ogro é 12 metros.

— Visão no escuro 18 metros.

— Dados de Vida Raciais: Um ogro começa com quatro níveis de gigante, que fornece 4d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +3 e bônus base para os testes de resistência de Fort +4, Ref +1, Von +1.

— Perícias Raciais: Os níveis como gigante de um ogro lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 7 x (2 + modificador Int, mínimo 1). Suas perícias de classe são Escalar, Ouvir e Observar.

— Talentos Raciais: Os níveis como gigante de um ogro lhe concedem 2 talentos.

— Usar Armas e Armaduras: Um ogro sabe utilizar automaticamente armas simples, armas comuns, armaduras leves e médias, e escudos.

+5 de bônus de armadura natural.

— Idiomas Automáticos: Comum, Gigante. Idiomas Adicionais: Anão, Orc, Goblin, Terrena.

— Classe Favorecida: Bárbaro.

— Ajuste de nível: +2

OGRO MAGO

Gigante (Grande)
Dados de Vida: 5d8+15 (37 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), vôo 12 m (bom)
Classe de Armadura: 18 (–1 tamanho, +5 natural, +4 camisão de cota de malha), toque 9, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +3/+12
Ataque: Corpo a corpo: espada larga +7 (dano: 3d6+7; dec. 19–20/x2) ou à distância: arco longo +2 (dano: 2d6; dec. x3)
Ataque Total: Corpo a corpo: espada larga +7 (dano: 3d6+7; dec. 19–20/x2) ou à distância: arco longo +2 (dano: 2d6; dec. x3)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: Visão no escuro 27 m, visão na penumbra, regeneração 5, Resistência à Magia 19
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +1, Von +3
Habilidades: For 21, Des 10, Con 17, Int 14, Sab 14, Car 17
Perícias: Concentração +11, Identificar Magia +10, Observar +10, Ouvir +10
Talentos: Especialização em Combate, Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Colinas frias
Organização: Solitário, dupla ou tropa (1–2 mais 2–4 ogros)
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Geralmente Leal e Mau
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +7

Esta criatura parece um humano gigantesco e demoníaco. Ele apresenta pele esverdeada, cabelos escuros e há um par de chifres curtos de marfim em sua testa. Seus olhos são negros e suas pupilas são muito brancas. Suas presas e garras são manchadas de preto.

Os ogros magos são a variedade mais inteligente e perigosa dos ogros comuns. Vorazes e cruéis por natureza, os ogros magos muitas vezes lideram invasões para obter escravos, tesouros e alimento.

Essas criaturas habitam estruturas fortificadas e tocas subterrâneas, vivendo sozinhas ou com um pequeno grupo de seguidores ogros. O status entre os ogros magos é medido pela quantidade de riqueza acumulada. Embora geralmente não convivam com a própria espécie, com freqüência realizam competições, invasões e esquemas entre si para acumular mais riquezas.

Um ogro mago atinge 3 m de altura e pesa quase 350 kg. A cor de sua pele varia entre o verde claro e o azul claro e seus cabelos são negros ou marrons bem escuros. Os ogros magos preferem roupas largas e confortáveis e armaduras leves.

Os ogros magos falam os idiomas Gigante e Comum.

Combate

Os ogros magos confiam em suas habilidades similares a magia e apelam para o combate físico somente quando é necessário. Quando confrontam adversários obviamente mais poderosos, preferem fugir usando a habilidade *forma gasosa* a enfrentar uma batalha perdida. Os ogros magos são muito rancorosos e vingativos e qualquer pessoa que cruze seu caminho deverá ficar sempre atenta à sua retaguarda.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *escuridão* e *invisibilidade*; 1/dia — *cone glacial* (CD 18), *enfeitiçar pessoas* (CD 14), *forma gasosa*, *metamorfose* e *sono* (CD 14). Nível de Conjurador: 9º. A CD para os testes de resistência é baseada em Carisma.

Vôo (Sob): Um ogro mago pode alçar vôo ou aterrissar como uma ação livre. Enquanto estiver sob a forma gasosa, ele conseguirá voar com seu deslocamento normal e sua capacidade de manobra será perfeita.

Regeneração (Ext): Os ogros magos sofrem dano normal por fogo e ácido.

Caso o ogro mago perca um membro ou parte do corpo, será capaz de recolocá-la segurando-a contra o ferimento; essa regeneração demora um minuto. Se a cabeça ou algum órgão vital for atingido, deverá ser recolocado em menos de 10 minutos ou a criatura morrerá. Os ogros magos não conseguem regenerar partes perdidas definitivamente.

Ogros Magos Como Personagens

Os personagens ogros magos possuem as seguintes características raciais.

— +10 For, +6 Con, +4 Int, +4 Sab, +6 Car.

— Tamanho Grande. –1 de Penalidade na Classe de Armadura, –1 de penalidade nas jogadas de ataque, –4 de penalidade em testes de Esconder-se, +4 de bônus nos testes de Agarrar, dobro do limite para erguer e carregar peso dos personagens Médios.

— Espaço/Alcance: 3 m/3 m

— O deslocamento base terrestre de um ogro mago é 12 m. Eles também podem voar com deslocamento de 12 m (bom).

— Visão no escuro: 18 m

— Dados de Vida Raciais: Um ogro mago começa com 5 níveis de gigante, que fornece 5d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +3 e bônus base para os testes de resistência de Fort +4, Ref +1 e Von +1.

— Perícias Raciais: Os níveis como gigante de um ogro mago lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 8 x (2 + modificador de Int, mínimo 1). Suas perícias de classe são Concentração, Ouvir, Identificar Magia e Observar.

— Talentos Raciais: Os níveis como gigante de um ogro mago lhe concedem 2 talentos.

— +5 de bônus de armadura natural

— Ataques Especiais (veja acima): Habilidades similares à magia.

— Qualidades Especiais (veja acima): Regeneração 5, RM 19.

— Idiomas Automáticos: Comum e Gigante. Idiomas Adicionais: Anão, Goblin, Infernal e Orc.

— Classe Favorecida: Feiticeiro.

— Ajuste de Nível: +7.

Ogro Mago

ORC

Combatente de 1º nível
Humanóide (Médio — Orc)
Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 13 (+3 armadura de couro batido), toque 10, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +1/+4
Ataque: Corpo a corpo: falcione +4 (dano: 2d4+4; dec. 18–20/x2) ou à distância: azagaia +1 (1d6+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: falcione +4 (dano: 2d4+4; dec. 18–20/x2) ou à distância: azagaia +1 (1d6+3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, sensibilidade à luz
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +0, Von –2
Habilidades: For 17, Des 11, Con 12, Int 8, Sab 7, Car 6
Perícias: Ouvir +1, Observar +1
Talentos: Prontidão
Ambiente: Colinas temperadas
Organização: Gangue (2–4), esquadrão (11–20, mais 2 sargentos de 3º nível e 1 líder de 3º–6º nível) ou bando (30–100, mais 150% de não combatentes, mais 1 sargento de 3º nível para cada 10 adultos, 5 tenentes de 5º nível e 3 capitães de 7º nível)
Nível de Desafio: 1/2
Tesouro: Padrão
Tendência: Freqüentemente Caótico e Mau
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: —

Esta criatura se parece com um humano primitivo e corcunda, de pele acinzentada, cabelos grossos, testa baixa e rosto suíno, com caninos proeminentes que lembram as presas dos javalis.

Os orcs são humanóides agressivos que invadem, pilham e lutam contra todas as outras criaturas. Eles odeiam os elfos e os anões há muitas gerações e geralmente os atacam assim que os encontram.

Geralmente, o cabelo dos orcs é preto. Eles têm orelhas lupinas, olhos avermelhados e vestem roupas com cores vivas, que a maioria dos humanos consideraria desagradável, como vermelho sangue, amarelo mostarda, amarelo esverdeado e púrpura escuro. Seus equipamentos são sujos e mal cuidados. Em geral, um orc adulto tem 1,80 m de altura e pesa em torno de 100 kg. As fêmeas são um pouco menores.

Quando não estão lutando contra outras criaturas, os orcs estão planejando ataques ou praticando suas perícias de combate.

Seu idioma varia sutilmente entre as tribos, mas pode ser compreendida por qualquer indivíduo que a conheça. Alguns orcs também conhecem os idiomas Goblin e Gigante.

A maioria dos orcs encontrada além dos territórios da raça pertence à classe combatente; as informações do bloco de estatísticas se referem a um combatente de 1º nível.

Combate

Os orcs sabem usar todas as armas simples, mas preferem aquelas capazes de causar a maior quantidade de dano em menos tempo. Os orcs que adquirem níveis como combatente ou guerreiro também adquirem o falcione ou o machado grande como arma comum. Eles gostam de atacar de surpresa e preparar emboscadas, mas obedecem as regras de guerra (como respeitar tréguas) enquanto isso for conveniente para a raça.

Sensibilidade à Luz (Ext): Os orcs ficam ofuscados caso sejam expostos à luz do sol ou da magia *luz do dia*.

Sociedade dos Orcs

Os orcs acreditam que, para sobreviver, devem conquistar o maior território possível. Isso os coloca em pé de guerra com a maioria das criaturas que vivem ao redor deles. Eles estão constantemente lutando ou se preparando para batalhas contra qualquer comunidade humanóide, inclusive outras tribos orcs. Eles podem se aliar a outros humanóides, mas se rebelarão em pouco tempo caso não sejam governados por orcs. Seus deuses lhes ensinam que todos os outros seres são inferiores e todos os bens no mundo pertenciam aos orcs, mas foram roubados ou usurpados. Os orcs conjuradores são ambiciosos e as rivalidades entre eles e os líderes combatentes são capazes de dividir uma tribo.

A sociedade orc é patriarcal; na melhor das hipóteses, as fêmeas são posses valorizadas, na pior são apenas reprodutoras. Os machos se orgulham da quantidade de fêmeas e do número de filhos machos que têm, além de seus feitos em batalha, riqueza e tamanho de seus territórios. Eles exibem suas cicatrizes de batalha com imponência e fazem outras cicatrizes ritualmente para marcar acontecimentos significativos e mudanças em suas vidas.

O lar de uma tribo orc pode ser uma caverna, várias cabanas de madeira, um forte ou mesmo uma cidade construída acima e/ou abaixo do solo. Uma tribo inclui mulheres (pelo menos a mesma quantidade de homens), jovens (metade da quantidade de mulheres) e escravos (cerca de 1 para cada 10 machos). O deus principal do panteão orc é Gruumsh, um deus caolho que não tolera o menor sinal de pacifismo entre seu povo.

Orcs Como Personagens

Os líderes orcs geralmente são bárbaros. Os clérigos orcs veneram Gruumsh e podem escolher dois entre os seguintes domínios: Caos, Mal, Força e Guerra (arma favorita: qualquer lança). No entanto, quase todos os conjuradores orcs são adeptos e preferem magias que causam dano.

Características de Orc (Ext): Os orcs possuem as seguintes características raciais.

— +4 For, –2 Int, –2 Sab, –2 Car.

— O deslocamento básico terrestre de um orc é 9 m.

— Sensibilidade à Luz: Os orcs ficam ofuscados caso sejam expostos à luz do sol ou da magia *luz do dia*.

— Visão no escuro até 18 m.

— Idiomas Automáticos: Comum, Orc. Idiomas Adicionais: Anão, Gigante, Gnoll, Goblin, Subterrâneo.

— Classe Favorecida: Bárbaro.

O orc combatente apresentado acima possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

MEIO-ORCS

Esses cruzamentos entre orcs e humanos são encontrados na sociedade orc, em cidades humanas (seu status varia de acordo com as leis regionais) ou em comunidades próprias. Os meio-orcs geralmente herdam grande parte das características físicas de seus pais. Eles são altos como os humanos, mas um pouco mais pesados devido aos seus músculos. Eles têm a pele esverdeada, cabeças achatadas, mandíbulas elevadas, dentes proeminentes e pelagem grossa. Os meio-orcs que vivem em meio à sociedade orc possuem cicatrizes, em respeito à tradição da raça.

Características de Meio-orc (Ext): Os meio-orcs possuem os seguintes características raciais.

— +2 For, –2 Int, –2 Car.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento básico terrestre de um meio-orc é 9 m.

— Visão no escuro até 18 m.

— Sangue Orc: Para todos os efeitos relacionados com sua raça, um meio-orc é considerado um orc. Por exemplo, eles são tão vulneráveis quanto os orcs aos ataques especiais que afetariam apenas a raça e também podem usar itens mágicos que somente os orcs seriam capazes de ativar.

— Idiomas Automáticos: Comum, Orc. Idiomas Adicionais: Dracônico, Gigante, Gnoll, Goblin, Abissal.

— Classe favorecida: Bárbaro.

Orc

Otyugh

OTYUGH

Aberração (Grande)
Dados de Vida: 6d8+9 (33 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (–1 tamanho, +8 natural), toque 9, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +4/+8
Ataque: Corpo a corpo: tentáculo +4 (dano: 1d6)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 tentáculos +4 (dano: 1d6) e mordida –2 (dano: 1d4)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m (4,5 m com os tentáculos)
Ataques Especiais: Constrição 1d6, doença, agarrar aprimorado
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, faro
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +2, Von +6
Habilidades: For 11, Des 10, Con 13, Int 5, Sab 12, Car 6
Perícias: Esconder-se –1*, Ouvir +6, Observar +6
Talentos: Prontidão, Vitalidade, Foco em Arma (tentáculo)
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário, casal ou bando (3–4)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 7–8 DV (Grande); 9–15 PV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Essa criatura é um ser obeso e arredondado, recoberto por uma pele áspera, similar a rocha. Uma haste similar a uma vinha de cerca de meio metro de comprimento cresce a partir do topo do seu corpo nojento e suporta seus olhos. Sua boca — pouco mais do que uma ferida cheia de dentes afiados — encontra-se no centro dessa massa corpórea. A criatura se sustenta sobre três pernas robustas e curtas e agarra suas presas com dois longos tentáculos, recobertos de protuberâncias, que terminam em apêndices com forma de folhas rústicas e pontiagudas.

Os otyugh são monstros subterrâneos grotescos que espreitam junto aos restos de lixo e entulho. Embora sejam primariamente carniceiros, podem comer qualquer tipo de coisa, até mesmo lixo, mas nunca recusam uma refeição fresca quando há oportunidade.

Eles gastam a maior parte do seu tempo em seus refúgios, que são repletos de carniça, entulho e lixo. Geralmente, estas criaturas permanecem submersas dentro dessa sujeira, apenas com sua haste sensorial exposta (o órgão olfativo dos otyugh também reside nesta haste), espreitando durante horas, puxando comida para suas bocas. Alguns seres inteligentes dos subterrâneos muitas vezes coexistem com os otyugh, utilizando-os como verdadeiros depósitos de lixo: eles jogam seus restos na toca do otyugh e este geralmente não contra-ataca.

Um otyugh comum tem 2,5 m de diâmetro e pesa 250 kg.

Os otyugh falam o idioma Comum.

Combate

Um otyugh atacará outras criaturas vivas apenas se estiver faminto ou ameaçado; caso contrário, tentará permanecer escondido. Os otyugh golpeiam e sufocam seus inimigos com os tentáculos, usados também para arrastar as presas até sua boca.

Constrição (Ext): Um otyugh causa o dano do tentáculo automaticamente caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar.

Doença (Ext): Febre do esgoto; transmissão através da mordida, Fortitude (CD 14), período de incubação 1d3 dias; dano 1d3 Des e 1d3 Con. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o otyugh precisa atingir um oponente com seu ataque de tentáculo. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a constrição.

Perícias: *Um otyugh recebe +8 de bônus racial em testes de Esconder-se quando está em seu refúgio, em função de sua coloração natural.

PANTERA DESLOCADORA

Esta criatura parece uma pantera muito esbelta, com pelagem negro-azulada, seis patas e um corpo composto apenas de músculos e ossos. Um par de tentáculos brota de seus ombros, terminando em ventosas com farpas afiadas.

A pantera deslocadora é um carnívoro selvagem e furtivo que se assemelha a um puma em alguns aspectos.

Elas preferem caçar criaturas pequenas, mas comem qualquer coisa que apanharem. Elas consideram todas as demais criaturas como presas e costumam atacar qualquer coisa que encontrarem. As panteras deslocadoras odeiam profundamente os cães teleportadores e ambos tendem a se engalfinhar impiedosamente sempre que se encontram. Estas feras têm o tamanho de um tigre de bengala, cerca de 2,70 m de comprimento, e pesam em torno de 250 kg.

As panteras deslocadoras falam o idioma Comum.

Pantera Deslocadora

	Pantera Deslocadora Besta Mágica (Grande)	Pantera Deslocadora Líder da Matilha Besta Mágica (Enorme)
Dados de Vida:	6d10+18 (51 PV)	18d10+192 (203 PV)
Iniciativa:	+2	+1
Deslocamento:	18 m (8 quadrados)	18 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	16 (–1 tamanho, +2 Des, +5 natural), toque 11, surpresa 14	17 (–2 tamanho, +1 Des, +8 natural), toque 9, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+6/+14	+18/+34
Ataque:	Corpo a corpo: tentáculo +9 (dano: 1d6+4)	Corpo a corpo: tentáculo +25 (dano: 1d8+8)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 tentáculos +9 (dano: 1d6+4) e mordida +4 (dano: 1d8+2)	Corpo a corpo: 2 tentáculos +25 (dano: 1d8+8) e mordida +19 (dano: 2d6+4)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m (3 m com os tentáculos)	4,5 m/3 m (6 m com os tentáculos)
Ataques Especiais:	—	—
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, deslocamento,visão na penumbra, resistência a ataques à distância	Visão no escuro 18 m, deslocamento,visão na penumbra, resistência a ataques à distância
Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +7, Von +3	Fort +16, Ref +14, Von +9
Habilidades:	For 18, Des 15, Con 16, Int 5, Sab 12, Car 8	For 26, Des 13, Con 20, Int 5, Sab 12, Car 8
Perícias:	Esconder-se +10, Furtividade +7, Observar +5, Ouvir +5	Esconder-se +11, Furtividade +6, Observar +10, Ouvir +4
Talentos:	Esquiva, Prontidão, Sorrateiro	Esquiva, Foco em Arma (tentáculo), Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Vitalidade, Vontade de Ferro
Ambiente:	Colinas temperadas	Colinas temperadas
Organização:	Solitário, casal ou matilha (6–10)	Solitário ou casal
Nível de Desafio:	4	12
Tesouro:	1/10 de moedas; 50% de bens; 50% de itens	1/10 de moedas; 50% de bens; padrão de itens
Tendência:	Geralmente Leal e Mau	Geralmente Leal e Mau
Progressão:	7–9 DV (Grande); 10–18 DV (Enorme)	—
Ajuste de Nível:	+4	—

Combate

As panteras deslocadoras rasgam os oponentes com seus tentáculos e mordem os inimigos que se aproximam.

Deslocamento (Sob): Uma sensação de distorção óptica envolve a pantera deslocadora, o que torna difícil discernir sua localização real. Qualquer ataque corporal ou à distância terá 50% de chance de falha, a menos que o atacante consiga localizar a pantera por outros meios distintos da visão. Um efeito de *visão da verdade* permite ao conjurador definir a posição da pantera, mas *ver o invisível* não afeta esta habilidade sobrenatural.

Resistência a Ataques à Distância (Sob): A pantera deslocadora recebe +2 de bônus de resistência em testes contra qualquer ataque mágico à distância que tenha especificamente a criatura como alvo (exceto para ataques de toque à distância).

Perícias: A pantera deslocadora recebe +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se, graças ao seu poder de deslocamento.

Pantera Deslocadora Líder da Matilha

Devido à natureza bizarra de sua anatomia, as panteras deslocadoras têm uma grande probabilidade de gerar proles mutantes. Estes filhotes podem atingir um tamanho enorme, atingindo um comprimento de 6 m e 3 m altura. Os líderes da matilha, como são conhecidos, freqüentemente lideram bandos de seus semelhantes menores.

Com exceção de seu tamanho e força incomuns, os líderes da matilha se assemelham às panteras deslocadoras normais.

PÁSSARO ROCA

Animal (Imenso)
Dados de Vida: 18d8+126 (207 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), vôo 24 m (médio)
Classe de Armadura: 17 (–4 tamanho, +2 Des, +9 natural), toque 8, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +13/+37
Ataque: Corpo a corpo: garra +21 (dano: 2d6+12)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +21 (dano: 2d6+12) e bicada +19 (dano: 2d8+6)
Espaço/Alcance: 6 m/4,5 m
Ataques Especiais: -
Qualidades Especiais: Visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +18, Ref +13, Von +9
Habilidades: For 34, Des 15, Con 24, Int 2, Sab 13, Car 11
Perícias: Esconder-se –3, Ouvir +10, Observar +14
Talentos: Arrebatar, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Inversão, Investida Aérea, Prontidão, Vontade de Ferro
Ambiente: Montanhas quentes
Organização: Solitário ou casal
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 19–32 DV (Imenso); 33–54 DV (Colossal)
Ajuste de Nível: -

Esta criatura é um pássaro enorme, quase do tamanho de uma casa.

Os pássaros roca são aves de rapina imensas, incrivelmente fortes, que habitam as regiões montanhosas e quentes e são famosas por arrebatar animais enormes (gado, cavalos e até elefantes).

Pássaro Roca

A plumagem dos pássaros roca é marrom escura ou dourada da cabeça até a cauda. Em ocasiões muito raras, foram avistados pássaros roca vermelhos, pretos ou brancos, mas freqüentemente eles são considerados um mau presságio. Essas criaturas gigantescas têm 10 m do bico até a base da cauda, com envergadura de quase 25 m.

Os ninhos dos pássaros roca são amplos, feitos de árvores, ramos e madeira. Eles preferem construí-los no pico das montanhas, longe dos outros pássaros roca, para evitar o esgotamento de seu suprimento de comida; eles caçam dentro de um raio de 15 quilômetros em torno de seus ninhos.

Combate

Um pássaro roca realiza ataques aéreos, mergulhando em direção a terra para arrebatar sua presa com as garras e depois carregá-la para si ou para seus filhotes devorarem. Um pássaro roca solitário estará caçando e atacará qualquer criatura Média ou maior que pareça comestível. Um casal atacará em conjunto e lutará até a morte para defender seu ninho e seus filhotes.

Perícias: Os pássaros roca recebem +4 de bônus racial em testes de Observar.

Pégaso

PÉGASO

Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida: 4d10+12 (34 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 18 m (12 quadrados), vôo 36 m (médio)
Classe de Armadura: 14 (–1 tamanho, +2 Des, +3 natural), toque 11, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +4/+12
Ataque: Corpo a corpo: casco +7 (dano: 1d6+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 cascos +7 (dano: 1d6+4) e mordida +2 (dano: 1d3+2)
Espaço/Alcance: 3 m/ 1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, faro, habilidades similares à magia
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +6, Von +4
Habilidades: For 18, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 13, Car 13
Perícias: Diplomacia +3, Observar +8, Ouvir +8, Sentir Motivação +9
Talentos: Investida Aérea, Vontade de Ferro
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário, casal ou rebanho (6–10)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente Caótico e Bom
Progressão: 5–8 DV (Grande)
Ajuste de Nível: +2 (parceiro)

Esta criatura é um cavalo dotado de duas asas grandes e repletas de penas. Seus pêlos e asas são completamente brancos.

O pégaso é um cavalo alado magnífico, que algumas vezes serve às causas do bem. Embora sejam muito valorizados como montarias aladas, os pégasos são criaturas selvagens, tímidas e difíceis de domesticar.

Os pégasos têm apenas um parceiro durante toda a vida e constroem seus ninhos em locais altos e remotos. Um casal terá 1 ou 2 ovos ou 1 a 2 filhotes em seus ninhos.

Um pégaso típico atinge 1,80 m na altura nos ombros e pesa 750 kg; a envergadura das suas asas atinge 6 m. Há rumores de espécimes marrons e pretos, em vez de brancos.

Essas criaturas são incapazes de falar, mas compreendem o idioma Comum.

Combate

Os pégasos atacam com seus cascos afiados e sua mordida. Os casais e rebanhos combatem em conjunto e lutam até a morte para defender seus ovos e filhotes.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *detectar o bem* e *detectar o mal* 18 m de raio. Nível de conjurador: 5º.

Perícias: Os pégasos recebem +4 de bônus racial em testes de Ouvir e Observar.

Como Treinar um Pégaso

Embora inteligentes, os pégasos devem ser treinados antes que possam transportar um cavaleiro em combate. Para ser treinado, o pégaso deve ter uma atitude amigável em relação ao amestrador (o que pode ser conseguido obtendo sucesso em um teste de Diplomacia). Treinar um pégaso exige seis semanas e um sucesso num teste de Adestrar Animais (CD 25). Para cavalgar um pégaso, é necessário utilizar uma sela exótica. A criatura pode lutar enquanto transporta um cavaleiro, mas este não pode atacar a menos que obtenha sucesso em um teste de Cavalgar.

Os ovos dos pégasos valem 2.000 PO cada; os filhotes valem 3.000 PO. Os pégasos envelhecem e vivem de forma semelhante aos cavalos normais. Um treinador profissional cobra 1.000 PO para cuidar ou treinar um pégaso, que servirá a um mestre Bom ou Neutro com fidelidade absoluta por toda a sua vida.

Capacidade de Carga: A carga leve para um pégaso é 150 kg; a carga média varia entre 151–300 kg; a carga pesada varia entre 301–450 kg.

PESADELO

À primeira vista, esta criatura parece um grande e poderoso cavalo, preto como o petróleo. Entretanto, um olhar mais atento revela sua verdadeira natureza. Labaredas envolvem seus cascos de aço, emergem de suas narinas e queimam nas profundezas de seus olhos sombrios.

Os pesadelos são eqüinos arrogantes de coração tão negro e maligno quanto o escuro abismo de onde vieram. Eles habitam o plano de Hades.

Um pesadelo é uma criatura selvagem e incansável. Ele vaga pelo mundo propagando o mal e assombrando os sonhos dos indivíduos que ousarem cruzar seu caminho. Mesmo não tendo asas, a criatura é capaz de voar em alta velocidade. Eles raramente servem como montaria, mas criaturas particularmente poderosas e malignas já montaram pesadelos.

Um pesadelo tem o tamanho de um cavalo de guerra leve.

Combate

Um pesadelo morde com seus dentes afiados e desfere coices com seus poderosos cascos. Um pesadelo conseguiria lutar enquanto transporta

um cavaleiro, mas este não pode atacar a menos que obtenha sucesso em um teste de Cavalgar.

As armas naturais do pesadelo, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas profanas para ignorar a Redução de Dano.

Cascos Flamejantes (Sob): Um golpe dos cascos de um pesadelo incendeia materiais inflamáveis.

Fumaça (Sob): Durante o fervor de uma batalha, um pesadelo sopra e relincha com fúria e preenche um cone de 4,5 m de comprimento com uma fumaça quente e sulfurosa, capaz de asfixiar ou cegar seus oponentes. Qualquer criatura na área afetada deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 16) ou sofrerá –2 de penalidade em todas as jogadas de ataque e dano enquanto permanecer na área e 1d6 minutos depois de abandonar o cone. O cone tem duração de 1 rodada e o pesadelo consegue utilizá-lo uma vez a cada rodada, como uma ação livre, durante seu turno. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Devido à fumaça que expele, o pesadelo terá camuflagem contra as criaturas a mais de 3 metros de si. A fumaça não obscurece a visão do pesadelo.

Projeção Astral e Forma Etérea (Sob): Essas habilidades funcionam como as magias homônimas (Nível de Conjurador: 20º), sem limite diário de ativações.

Capacidade de Carga: Uma carga leve para o pesadelo é 150 kg; a carga média varia entre 151–300 kg; a carga pesada varia entre 301–450 kg.

CAUCHEMAR

O cauchemar é uma versão terrível e definitivamente maligna de um pesadelo. Presenciar o surgimento de um desses seres horríveis pode estremecer o coração do campeão mais corajoso.

Combate

A CD para o teste de resistência contra o ataque de fumaça do cauchemar (CD 24) é ajustada devido ao seu número maior de Dados de Vida e ao valor superior de Constituição.

Capacidade de Carga: Uma carga leve para o cauchemar é 306 kg; a carga média varia entre 307 e 612 kg; a carga pesada varia entre 613 e 920 kg.

Pesadelo

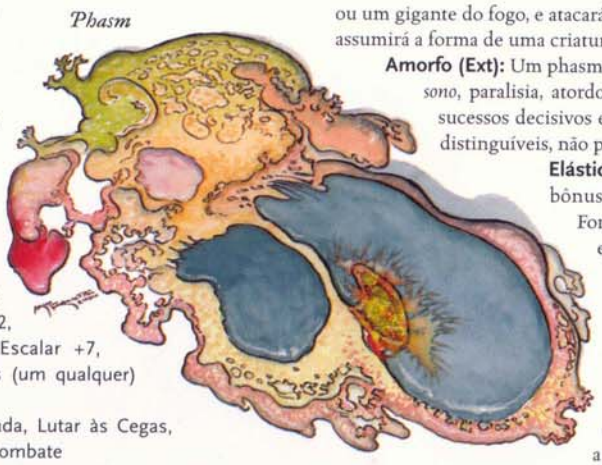
PHASM

Aberração
(Médio — Metamorfo)
Dados de Vida: 15d8+30 (97 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (+2 Des, +5 natural), toque 12, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +11/+12
Ataque: Corpo a corpo: pancada +12 (dano: 1d3+1)

	Pesadelo Extra-Planar (Grande — Mal, Planar)	Pesadelo, Cauchemar Extra-Planar (Enorme — Mal, Planar)
Dados de Vida:	6d8+18 (45 PV)	15d8+105 (172 PV)
Iniciativa:	+6	+6
Deslocamento:	12 m (8 quadrados), vôo 27 m (bom)	12 m (8 quadrados), vôo 27 m (bom)
Classe de Armadura:	24 (–1 tamanho, +2 Des, +13 natural), toque 11, surpresa 22	26 (–2 tamanho, +2 Des, +16 natural), toque 10, surpresa 24
Ataque Base/Agarrar:	+6/+14	+15/+33
Ataque:	Corpo a corpo: casco +9 (dano: 1d8+4 mais 1d4 fogo)	Corpo a corpo: casco +23 (dano:2d6+10 mais 1d4 fogo)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 cascos +9 (dano: 1d8+4 mais 1d4 fogo) e mordida +4 (dano: 1d8+2)	Corpo a corpo: 2 cascos +23 (dano:2 d6+10 mais 1d4 fogo) e mordida +18 (dano: 2d6+5)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Cascos flamejantes, fumaça	Cascos flamejantes, fumaça
Qualidades Especiais:	Projeção astral, visão no escuro 18 m, forma etérea	Projeção astral, visão no escuro 18 m, forma etérea
Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +7, Von +6	Fort +16, Ref +11, Von +10
Habilidades:	For 18, Des 15, Con 16, Int 13, Sab 13, Car 12	For 31, Des 14, Con 24, Int 16, Sab 12, Car 12
Perícias:	Concentração +12, Conhecimento (planos) +10, Diplomacia +3, Intimidação +10, Observar +12, Ouvir +10, Sentir Motivação +10, Sobrevivência +10 (+12 em outros planos e seguindo rastros)	Blefar +19, Concentração +25, Conhecimento (arcano) +21, Conhecimento (planos) +21, Diplomacia +5, Disfarces +1 (+3 agindo), Furtividade +20, Intimidação +21, Observar +21, Ouvir +21, Procurar +21, Sentir Motivação +19, Sobrevivência +19 (+21 em outros planos e seguindo rastros)
Talentos:	Corrida, Iniciativa Aprimorada, Prontidão	Ataque Poderoso, Corrida, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Rastrear, Trespassar
Ambiente:	Desertos Cinzentos de Hades	Desertos Cinzentos de Hades
Organização:	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	5	11
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	7–10 DV (Grande); 11–18 DV (Enorme)	—
Ajuste de Nível:	+4 (parceiro)	+4 (parceiro)

Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +12 (dano: 1d3+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Alterar forma, amorfo, elástico, faro, telepatia 30 m, sentido sísmico
Testes de Resistência: Fort +11, Ref +11, Von +11
Habilidades: For 12, Des 15, Con 15, Int 16, Sab 15, Car 14
Perícias: Blefar +20, Conhecimento (um qualquer) +18, Diplomacia +12, Disfarce +20 (+22 para atuar)*, Escalar +7, Intimidar +4, Observar +12, Ofícios (um qualquer) +12, Ouvir +12, Sobrevivência +8
Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Mobilidade, Prontidão, Reflexos de Combate
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Caótico e Neutro
Progressão: 15–21 DV (Enorme); 22–45 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Phasm



Esta criatura parece uma bolha multicolorida com aproximadamente 1,5 m de diâmetro e metade disso de altura.

Os phasm são criaturas amorfas que podem se disfarçar como praticamente qualquer criatura ou objeto.

Suas habilidades metamórficas os liberam da maioria das necessidades materiais; portanto, eles vivem da exploração, do hedonismo e da contemplação filosófica. Não há como prever onde um phasm surgirá, nem o que fará caso seja descoberto. Eles são espiões naturais, mas são notoriamente pouco confiáveis, pois não sentem qualquer necessidade de compartilhar suas descobertas. Eles têm afinidades com os doppelganger e muitas vezes se aliam a eles para obter mais segurança — ou simplesmente por diversão.

Em sua forma natural, o phasm tem 1,50 m de diâmetro e 60 cm de espessura no centro. Espirais de cores indicam os órgãos sensoriais. Nessa forma, o phasm desliza como um limo e ataca usando um par de pseudópodes. Eles pesam cerca de 200 kg.

Os phasm falam o idioma Comum, mas preferem se comunicar por telepatia.

Combate

Quando confronta qualquer perigo em potencial, é mais provável que o phasm tente recuar, negociar ou, por último, atacar com golpes mirabolantes. Os phasm valorizam novas experiências: odores e sabores novos, fatos obscuros, fofocas, bricabraques estranhos e coisas do tipo. Basta oferecer essas coisas ao phasm que as chances de evitar o combate aumentam bastante.

Caso seja perseguido ou ameaçado, o phasm se transformará na criatura mais pavorosa que conhecer, como um dragão branco adulto ou um gigante do fogo, e atacará. Quando estiver seriamente ferido, assumirá a forma de uma criatura rápida e ágil e tentará escapar.

Amorfo (Ext): Um phasm em sua forma natural é imune a veneno, *sono*, paralisia, atordoamento e metamorfose. Ele é imune a sucessos decisivos e, como não tem dianteira ou retaguarda distinguíveis, não pode ser flanqueado.

Elástico (Ext): Essas criaturas recebem +4 de bônus racial nos testes de resistência de Fortitude e Reflexos (inclusos no bloco de estatísticas).

Alterar Forma (Sob): Os phasm podem assumir qualquer forma de tamanho Grande ou menor usando uma ação padrão. Em todos os demais aspectos, essa habilidade é semelhante a magia *metamorfose* (Nível de Conjurador: 15º) conjurada sobre o phasm, mas a criatura não recupera pontos de vida quando se transforma. Eles são capazes de permanecer na sua nova forma até que desejem assumir outra ou retornar ao seu estado natural.

Sentido Sísmico (Ext): Os phasm conseguem sentir automaticamente a localização de qualquer criatura que estiver em contato com o solo num raio de 18 m (mas eles também precisam tocar o solo).

Perícias: *Quando estiver sob efeito de Alterar Forma, o phasm recebe +10 de bônus de circunstância em testes de Disfarces.

POVO LAGARTO

Humanóide (Médio, Réptil)
Dados de Vida: 2d8+2 (11 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+5 natural) ou 17 (+5 natural,+2 escudo grande), toque 10, 15 ou surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +1/+2
Ataque: Corpo a corpo: garra +2 (dano: 1d4+1), clava +2 (1d6+1); ou à distância: azagaia +1 (dano: 1d6+1)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +2 (dano: 1d4+1) e mordida +0 (1d4); ou clava +2 (1d6+1) e mordida +0 (1d4); ou à distância: azagaia +1 (dano: 1d6+1)
Espaço/Alcance: —
Ataques Especiais: Prender a respiração
Qualidades Especiais: 1,5 m/1,5 m
Testes de Resistência: For +1, Ref +3, Von +0
Habilidades: For 13, Des 10, Con 13, Int 9, Sab 10, Car 10
Perícias: Equilíbrio +4, Saltar +5, Natação +2
Talentos: Ataques Múltiplos
Ambiente: Pântanos temperados
Organização: Gangue (2–3), bando (6–10, mais 50% de não combatentes, mais 1 líder de 3º–6º nível) ou tribo (30–60, mais 2 tenentes de 3º–6º nível e 1 líder de 4º–10º nível)
Nível de Desafio: 1
Tesouro: 50% das moedas; 50% dos bens, 50% dos itens
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: Conforme a classe do personagem
Ajuste de Nível: +1

Esse humanóide alto parece o cruzamento de um humano poderoso com um lagarto. Ele tem mãos com garras, uma cauda longa e mandíbulas com muitos dentes.

Povo Lagarto

O povo lagarto é formado por répteis humanóides e primitivos que podem ser muito perigosos quando são provocados.

Embora sejam onívoros, preferem carne, particularmente a carne humana, mas essa acusação não tem muito fundamento (embora diversas tribos devorem os inimigos cativos ou escravos). Algumas tribos mais avançadas erguem cabanas e usam armas e escudos; os líderes destas tribos podem até mesmo possuir equipamentos roubados ou trocados com outras criaturas inteligentes.

Um espécime típico atinge entre 1,8 m e 2,1 m de altura e tem escamas verdes, cinzas ou marrons. Suas caudas são usadas para lhes conceder equilíbrio e medem entre 90 e 120 cm. Eles podem pesar de 100 a 125 kg.

Os povos lagarto falam o idioma Dracônico.

Combate

Os homens-lagarto combatem de modo individual e desorganizado. Eles preferem ataques frontais em massa e muitas vezes tentam empurrar os inimigos para a água, onde são mais aptos a lutar. Se estiverem em desvantagem numérica ou seus territórios estiverem sob invasão, tentarão preparar armadilhas, planejar emboscadas e realizar incursões para reduzir os suprimentos do inimigo. As tribos mais avançadas usam táticas mais sofisticadas, têm armadilhas melhores e emboscadas elaboradas.

Prender a Respiração: O povo lagarto é capaz de é capaz de prender sua respiração durante um número de rodadas equivalente a 4 x seu valor de Constituição antes que corra o risco de se afogar.

Perícias: Graças à sua cauda, o povo lagarto recebe +4 de bônus racial nos testes de Saltar, Natação e Equilíbrio. Os modificadores descritos no bloco de estatísticas incluem –2 de penalidade de armadura (–4 para Natação) devido ao escudo grande.

Sociedade do Povo Lagarto

A sociedade do povo lagarto é patriarcal e o membro mais poderoso governa os demais. Os xamãs oferecem conselhos, mas raramente se tornam líderes. A sobrevivência é a preocupação mais importante da raça; uma tribo ameaçada ou faminta viajará distâncias inacreditáveis (e cometerá atos considerados abomináveis por outras raças humanóides) para assegurar a continuidade da espécie.

A maioria das tribos vive em pântanos, mas cerca de um terço da raça vive em cavernas subaquáticas com algum suprimento de ar. As tribos de uma região geralmente se unem contra uma ameaça maior (inclusive tribos hostis da própria raça) e forjam alianças temporárias com os locathah ou servem a criaturas mais poderosas, como as nagas e os dragões. Em áreas isoladas, eles sobrevivem da pesca, coleta e saques, enquanto as tribos que vivem próximas de outros humanóides fazem incursões para obter comida, suprimentos e escravos. Uma comunidade do povo lagarto terá metade da população guerreira em filhotes incapazes de combater e um ovo para cada dez adultos.

A divindade maior dos povos lagarto é Semuanya, cuja principal preocupação é a sobrevivência e a propagação da espécie.

Povo Lagarto como Personagens

Os líderes dos povos lagarto são bárbaros ou druidas. Seus clérigos veneram Semuanya e têm acesso a dois entre os seguinte domínios: Animal, Plantas e Água.

Os personagens do povo lagarto possuem as seguintes características raciais.

— +2 Força, +2 Constituição, –2 Inteligência.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento base terrestre de um homem-lagarto é 9 m.

— Dados de Vida Raciais: Um homem-lagarto começa com dois níveis de humanóide, que fornecem 2d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +1 e bônus base para os testes de resistência de Fort +0, Ref +3 e Von +0.

— Perícias Raciais: Os níveis como humanóide de um homem-lagarto lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 5 x (2 + modificador de Int, mínimo 1). Suas perícias de classe são Equilíbrio, Saltar e Natação. O povo lagarto recebe +4 de bônus racial em Equilíbrio, Saltar e Natação.

— Talentos Raciais: Os níveis como humanóide do povo lagarto lhe concedem 1 talento.

— Usar Armas e Armaduras: Um povo lagarto sabe usar todas as armas simples e escudos.

— +5 de bônus de armadura natural.

— Arma Natural: 2 garras (dano: 1d4) e mordida (dano: 1d4).

— Qualidades Especiais (veja acima): Prender a respiração.

—Idiomas Automáticos: Comum, Dracônico. Idiomas Adicionais: Aquan, Goblin, Gnoll e Orc.

— Classe Favorecida: Druida.

— Ajuste de Nível: +1

Povo do Mar

POVO DO MAR

Povo do Mar, Combatente 1° Nível
Humanóide Médio (Aquático)
Dados de Vida: 2d8 + 2 (6 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 1,5 m (1 quadrado), nadando 15 m
Classe de Armadura: 13 (+1 Des, +2 couro), toque 11, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +1/+2
Ataque: Corpo a corpo: tridente +2 (dano: 1d8+1), ou à distância: besta pesada +2 (dano: 1d10; dec. 19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: Tridente +2 (dano: 1d8+1), ou à distância: besta pesada +2 (dano: 1d10; dec. 19–20)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Anfíbio, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +1, Von –1
Habilidades: For 13, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 10
Perícias: Ouvir +3, Observar +3, Natação +9
Talentos: Prontidão
Ambiente: Aquático temperado
Organização: Companhia (2–4), patrulha (11–20 mais 2 tenentes de 3° nível e 1 líder de 3°–6° nível) ou bando (30–60 mais 1 sargento de 3° nível por 20 adultos, 5 tenentes de 5° nível, 3 capitães de 7° nível e 10 golfinhos)
Nível de Desafio: 1/2
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +1

Essa criatura possui o tronco, os braços e a cabeça de um bonito ser humano. Entretanto, no lugar das pernas, há uma cauda escamada de um peixe grande.

O povo do mar é composto de habitantes marinhos muito brincalhões. Embora sejam cautelosos com os moradores da superfície, não costumam ser hostis: eles preferem tomar sol em rochas a participar de guerras.

Tanto as mulheres (chamadas sereias) quanto os homens (chamados dugongos) se decoram com conchas, corais e outros adornos marinhos.

Os aventureiros que encontram o povo do mar freqüentemente são vítimas de traquinagens e travessuras. As brincadeiras do povo do mar podem ser cruéis, mas eles não são intrinsecamente maus. Entretanto, se os habitantes da superfície tentarem machucá-los, essas criaturas serão inimigos formidáveis.

O povo do mar tem cerca de 2,5 metros de comprimento, da cabeça ao fim da cauda, e pesa quase 200 quilos.

O povo do mar fala os idiomas Comum e Aquan.

A maioria dos indivíduos encontrada fora de seus territórios pertence à classe combatente; as informações do bloco de estatísticas se referem a um combatente de 1º nível.

Combate

O povo do mar prefere usar bestas pesadas feitas de conchas e corais, que disparam virotes fabricados com espinhos de baiacu, com incremento de distância de 9 metros sob a água. Eles tentam bloquear a passagem de seus inimigos antes de se aproximar e então recorrem a tridentes.

Anfíbios **(Ext):** As criaturas do povo do mar podem respirar dentro e fora d'água, mas raramente se afastam muito do litoral.

Perícias: Um cidadão do povo do mar recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

O representante do povo do mar apresentado acima tinha os seguintes valores de habilidades antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Sociedade do Povo do Mar

O povo do mar vive em comunidades semi-permanentes, localizadas próximas a áreas de pesca. Eles apreciam e costumam ter a companhia de golfinhos. Os habitantes da superfície que encontram o povo do mar geralmente se deparam com uma companhia de caça ou patrulha.

O povo do mar venera a divindade Eadro, que criou sua espécie e os locathah.

Povo do Mar Como Personagens

A classe favorecida do povo do mar é bardo; a maioria dos líderes do povo do mar é composta por bardos. Além de bardos, os conjuradores costumam ser adeptos, a segunda escolha. Os clérigos do povo do mar adoram Eadro e podem escolher dois entre os seguintes domínios: Animal, Proteção e Água.

PSEUDO DRAGÃO

Dragão (Miúdo)
Dados de Vida: 2d12+2 (15 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 4,5 m (3 quadrados), vôo 18 m (bom)
Classe de Armadura: 18 (+2 tamanho, +2 Des, +4 natural), toque 14, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +2/–8
Ataque: Corpo a corpo: ferrão +4 (dano: 1d3–1 mais veneno)
Ataque Total: Corpo a corpo: ferrão +4 (dano: 1d3–1 mais veneno) e mordida –1 (dano: 1)
Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m (1,5 c/cauda)
Ataques Especiais: Veneno
Qualidades Especiais: Sentido cego 18 m, visão no escuro 18 m, imunidade a *sono* e paralisia, visão na penumbra, Resistência à Magia 19, telepatia 18 m
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +5, Von +4
Habilidades: For 6, Des 15, Con 13 , Int 10, Sab12 , Car 10
Perícias: Diplomacia +2, Esconder-se +20*, Observar +7, Ouvir +7, Procurar +6, Sentir Motivação +7, Sobrevivência +1 (+3 seguindo rastros)
Talentos: Acuidade com Arma
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário, casal ou ninhada (3–5)
Nível de Desafio: 1
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro e Bom
Progressão: 3–4 DV (Miúdo)
Ajuste de Nível: +3

Essa criatura se assemelha a um dragão vermelho em miniatura, mas é marrom avermelhado em vez de vermelho escuro. Suas escamas são finas, mas seus chifres e dentes são bem afiados. Sua cauda tem o dobro do tamanho do corpo, é farpada e muito flexível.

Os pseudodragões são integrantes pequeninos e divertidos da família dos dragões.

Seu corpo tem 30 cm de comprimento e mais 60 cm de cauda. Eles pesam cerca de 3,5 kg.

Os pseudodragões conseguem se comunicar por telepatia e suas vozes lembram sons de animais, como um ronronar leve (prazer), um silvo (surpresa desagradável), um gorjear (desejo) ou um uivo (raiva).

Combate

Os pseudodragões desferem mordidas ferozes, mas sua melhor arma é o ferrão venenoso em sua cauda.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 14), dano inicial: sono durante 1 minuto; dano secundário: sono durante 1d3 horas. A CD para o teste de resistência é baseado em Constituição e inclui +2 de bônus racial.

Sentido Cego (Ext): Os pseudodragões são capazes localizar todas as criaturas num raio de 18 m sem utilizar a visão (escutando, farejando, notando vibrações e outros aspectos do ambiente). Os oponentes que o pseudodragão não consegue enxergar ainda recebem o benefício da camuflagem total.

Telepatia (Sob): Os pseudodragões podem se comunicar por telepatia com as criaturas que conheçam o idioma Comum ou Silvestre num raio de 18 m.

Perícias: Os pseudodragões têm uma habilidade camaleônica que lhes concede +4 de bônus racial em testes de Esconder-se. *Em florestas ou áreas de vegetação densa, este bônus aumenta para +8.

Pseudodragão

Companheiros Pseudodragões

Muito raramente, um pseudodragão busca um companheiro humanóide. Ele vigia o candidato silenciosamente durante dias, lendo seus pensamentos e julgando seus feitos. Se considerar o candidato promissor, a criatura se apresentará como um aliado em potencial e observará as reações do grupo. Se o candidato ficar encantado e prometer cuidar muito bem dele, o pseudodragão o aceitará. Caso contrário, fugirá voando.

Um pseudodragão tem uma personalidade quase felina, típica de gatos domésticos. Algumas vezes, ele parece arrogante, exigente e pouco prestativo. Ele está disposto a servir — conquanto seja bem alimentado, bem cuidado e receba muita atenção. Seu "dono" precisa empanturrá-lo e fazê-lo se sentir como a coisa mais importante em sua vida. Se o pseudodragão for maltratado ou insultado, ele partirá — ou pior, pregará alguma peça quando menos se esperar. Os pseudodragões detestam a crueldade e não servirão a mestres malignos.

Um ovo de pseudodragão vale até 10.000 PO e um filhote custar cerca de 20.000 PO. Os pseudodragões vivem entre 10 e 15 anos. Como os dragões, eles se sentem atraídos por objetos brilhantes e reluzentes.

Quimera

QUIMERA

Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida: 9d10+27 (76 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 15 m (ruim)
Classe de Armadura: 19 (–1 tamanho, +1 Des, +9 natural), toque 10, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +9/+17
Ataque: Corpo a corpo: mordida +12 (dano: 2d6+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +12 (dano: 2d6+4), mordida +12 (dano: 1d8+4), chifres +12 (dano: 1d8+4) e 2 garras +10 (dano: 1d6+2)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Sopro
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +7, Von +6
Habilidades: For 19, Des 13, Con 17, Int 4, Sab 13, Car 10
Perícias: Esconder-se +1*, Observar +9, Ouvir +9
Talentos: Ataques Múltiplos, Pairar, Prontidão, Vontade de Ferro
Ambiente: Colinas temperadas
Organização: Solitário, bando (3–5) ou revoada (6–13)
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Caótico e Mau
Progressão: 10–13 DV (Grande); 14–27 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +2 (parceiro)

Esta criatura tem as patas traseiras de um bode enorme e as garras dianteiras de um leão muito grande. Ela tem asas de dragão e três cabeças: uma de bode, com chifres, uma de leão, sem crina, e a terceira de um dragão feroz.

A quimera é um predador bizarro que caça no ar e na terra. Elas podem derrotar até mesmo os mais poderosos adversários sob uma saraivada de garras e presas.

A quimera tem aproximadamente 1,50 m na altura dos ombros, sobre as quatro patas, e 3 m de comprimento, mas pesa quase 2 toneladas. Sua cabeça de dragão pode ser negra, azul, verde, vermelha ou branca.

As quimeras são capazes de falar o idioma Dracônico, mas raramente o fazem, exceto quando lidam com criaturas mais poderosas.

Combate

A quimera é um adversário mortífero que prefere surpreender suas vítimas, mergulhando dos céus ou espreitando às escondidas até que possa investir contra sua presa. A cabeça de dragão pode exalar um sopro em vez de morder. Diversas quimeras atacam em conjunto.

Sopro (Sob): O sopro de uma quimera depende da cor de sua cabeça de dragão, conforme detalhado na tabela abaixo.

Não importa o seu tipo, o sopro de uma quimera pode ser usado uma vez a cada 1d4 rodadas e inflige 3d8 pontos de dano; um teste bem-sucedido de Reflexos (CD 17) reduz o dano à metade. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Para determinar aleatoriamente a cor da cabeça e o tipo de sopro, jogue 1d10 e consulte a tabela abaixo:

1d10	Cor da cabeça	Tipo de sopro
1–2	Negra	Linha de ácido de 12 m
3–4	Azul	Linha de relâmpagos de 12 m
5–6	Verde	Cone de gás (ácido) de 6 m
7–8	Vermelha	Cone de fogo de 6 m
9–10	Branca	Cone de frio de 6 m

Perícias: As três cabeças das quimeras lhes concedem +2 de bônus racial nos testes de Observar e Ouvir.

* Em áreas de savana ou vegetação rasteira, a quimera recebe +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se.

Capacidade de Carga: A carga leve para uma quimera é 174 kg; a carga média varia entre 175–349 kg; e a carga pesada entre 350 a 525 kg.

RAKSHASA

Extra-Planar (Médio — Nativo)
Dados de Vida: 7d8+21 (58 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 21 (+2 Des, +9 natural), toque 12, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar: +7/+8
Ataque: Corpo a corpo: garra +8 (dano: 1d4+1)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +8 (dano: 1d4+1) e mordida +3 (dano: 1d6)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Detectar pensamentos, magias
Qualidades Especiais: Mudar Forma, Redução de Dano 15/bem e perfurante, visão no escuro 18 m, Resistência à Magia 27
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +7, Von +6
Habilidades: For 12, Des 14, Con 16, Int 13, Sab 13, Car 17
Perícias: Atuação (oratória) +13, Blefar +17*, Concentração +13, Diplomacia +7, Disfarces +17 (+19 fingindo)*, Furtividade +13, Identificar Magia +11, Intimidar +5, Observar +11, Ouvir +13, Sentir Motivação +11

Talentos: Esquiva, Magias em Combate, Prontidão
Ambiente: Pântanos quentes
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 10
Tesouro: Padrão de moedas, dobro de bens, padrão de itens
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +7

Essa criatura parece um tigre humanóide, vestido em roupas nobres. Seu corpo lembra um ser humano, com exceção dos pêlos e cabeça de tigre.

As lendas dizem que os rakshasa são a encarnação do mal. Poucos seres são tão malévolos quanto eles.

Um exame detalhado revela que as suas mãos são invertidas (com a palma onde deveria estar as costas da mão). Embora isso não prejudique a habilidade manual da criatura, é muito perturbador para as pessoas não estejam familiarizadas.

Um rakshasa tem a mesma altura e peso de um humano.

Os rakshasa falam os idiomas Comum, Infernal e Subterrâneo.

Combate

Em combate corporal, que o rakshasa considera desprezível, a criatura usará suas garras afiadas e sua mordida poderosa. Sempre que possível, ele utilizará suas demais habilidades para tornar esses encontros desnecessários.

Detectar Pensamentos (Sob): Um rakshasa é capaz de detectar pensamentos continuamente, como a magia homônima (18º nível de conjurador; teste de resistência de Vontade anula, CD 15). Ele consegue ativar ou desativar essa habilidade como uma ação livre. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Magias: Um rakshasa conjura magias como um feiticeiro de 7º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/5; CD para o teste de resistência: 13 + nível da magia): 0 — *detectar magia, ler magia, luz, mãos mágicas, mensagem, resistência, toque da fadiga*; 1º — *armadura arcana, enfeitiçar pessoa, escudo arcano, imagem silenciosa, mísseis mágicos*; 2º — *flecha ácida de Melf, invisibilidade, vigor do urso*; 3º — *sugestão, velocidade.*

Mudar Forma (Sob): Um rakshasa é capaz de assumir qualquer forma humanóide ou reverter para sua verdadeira forma como uma ação padrão. Na forma humanóide, ele perde seus ataques de garra e mordida (embora quase sempre esteja equipado com armas e armadura). Essas criaturas podem permanecer em suas formas alternativas até assumirem outra. Esta mudança não pode ser dissipada, mas a criatura retorna para sua forma natural quando perecer. A magia *visão da verdade* revela sua forma verdadeira.

Perícias: Os rakshasa recebem +4 de bônus racial nos testes de Blefar e Disfarces.

*Quando estiver sob efeito da habilidade Mudar Forma, a criatura recebe +10 de bônus de circunstância nos testes de Disfarces. Caso seja capaz de ler a mente do oponente, esse bônus nos testes de Blefar e Disfarces recebe +4 adicionais.

Rakshasa Como Personagens

Os personagens rakshasa possuem as seguintes características raciais.

— +2 For, +4 Des, +6 Con, +2 Int, +2 Sab, +6 Car.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento básico terrestre de um rakshasa é 12 m.

— Visão no escuro 18 m

— Dados de Vida Raciais: Os rakshasa começam com 7 níveis de extra-planar, que fornece 7d8 DV, bônus base de ataque +7 e bônus base para os testes de resistência de Fort +5, Ref +5 e Von +5.

— Perícias Raciais: Os níveis como extra-planar de um rakshasa lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 10 x (8 + modificador de Int). Suas perícias de classe são Atuação, Blefar, Disfarces, Furtividade, Observar, Ouvir e Sentir Motivação. Os rakshasa recebem +4 de bônus racial em testes de Blefar e Disfarces e podem aumentar esses bônus mudando de forma (+10 nos testes de Disfarces) e detectando pensamentos (+4 nos testes de Blefar e Disfarces).

— Talentos Raciais: Os níveis como extra-planar de um rakshasa lhe concedem 3 talentos.

— +9 de bônus de armadura natural

— Armas Naturais: Mordida (dano: 1d6) e 2 garras (dano: 1d4).

— Detectar Pensamentos (Sob): A CD para o teste de resistência é 13 + modificador de Carisma do personagem.

— Magias: Estas criaturas são capazes de conjurar magias como feiticeiros de 7º nível. Caso o personagem adquira níveis nessa classe, eles se acumulam com a habilidade racial do rakshasa para determinar magias conhecidas, limite de magias diário e quaisquer outros efeitos dependentes do nível de conjurador. Por exemplo, um feiticeiro rakshasa de 2º nível conhece a mesma quantidade de magias, tem o mesmo limite diário de conjuração e o mesmo nível de conjurador de qualquer outro feiticeiro de 9º nível. Um personagem rakshasa também adiciona seus níveis de conjurador raciais e de classe para determinar as habilidades do seu familiar.

— Qualidades Especiais (veja acima): Mudar Forma, Redução de Dano 15/bem e perfurante, RM 27 + níveis de classe.

— Idiomas Automáticos: Comum, Infernal. Idiomas Adicionais: Silvestre, Subterrâneo.

— Classe Favorecida: Feiticeiro.

— Ajuste de Nível: +7.

RAST

Extra-Planar (Médio — Planar, Fogo)
Dados de Vida: 4d8+7 (25 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 1,5 m (1 quadrados), vôo 18 m (bom)
Classe de Armadura: 15 (+1 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +4/+6
Ataque: Corpo a corpo: garra +6 (dano: 1d4+2) ou mordida +6 (dano: 1d8+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: 4 garras +6 (dano: 1d4+2) ou mordida +6 (dano: 1d8+3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Olhar paralisante, agarrar aprimorado, drenar sangue
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, vôo, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +5, Von +5
Habilidades: For 14, Des 12, Con 13, Int 3, Sab 13, Car 12
Perícias: Esconder-se +8, Furtividade +8, Observar +8, Ouvir +8
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Vitalidade

Ambiente: Plano Elemental do Fogo
Organização: Solitário, casal ou colônia (3–6)
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 5–6 DV (Médio); 7–12 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura vil ostenta pelo menos uma dezena de garras distribuídas pelo seu corpo, penduradas de forma ameaçadora na esfera flutuante e bulbosa que o forma. Sua cabeça arredondada é composta essencialmente pela mandíbula, que está repleta de dentes afiados.

Rast

Os rast espreitam em bolsões isolados de planos distantes, particularmente o Plano Elemental do Fogo. Similares a sacos de carne, dentes e garras, estas criaturas insaciáveis praticamente comem sem parar.

Em seus corações, os rast são criaturas de cinzas e brasas, mas eles se banqueteiam no sangue com tamanha cobiça que envergonharia a maioria das feras existentes. Um rast possui entre dez e quinze garras, embora seja capaz de usar apenas quatro em combate simultaneamente.

Estas criaturas têm o tamanho de um cachorro grande e a cabeça quase tão grande quanto o corpo. Os rast pesam cerca de 100 kg.

Combate

Os rast atacam em enxames, usando uma astúcia brutal e aterrorizante. As criaturas paralisam a maior quantidade de inimigos possível e então atacam qualquer uma que ainda se mova. Um rast pode atacar com as garras ou sua mordida, mas é impossível desferir os dois ataques na mesma rodada.

Olhar Paralisante (Sob): Paralisa uma criatura durante 1d6 rodadas, alcance de 9 m, teste de resistência de Fortitude (CD 13) anula. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o rast precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Drenar Sangue (Ext): Um rast é capaz de sugar o sangue de uma vítima aprisionada, causando 1 ponto de dano temporário de Constituição a cada rodada até a criatura se libertar.

Vôo (Sob): Um rast pode alçar vôo ou pousar como uma ação livre. Quando perde esta habilidade, ele cairá e poderá realizar somente uma única ação a cada rodada.

RAVID

Extra-Planar (Médio — Planar)
Dados de Vida: 3d8+3 (16 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), vôo 18 m (perfeito)
Classe de Armadura: 25 (+15 natural), toque 10, surpresa 25
Ataque Base/Agarrar: +3/+4
Ataque: Corpo a corpo: cauda +4 (dano: 1d6+1 mais energia positiva) ou toque corpo a corpo: toque com cauda +4 (dano: energia positiva)
Ataque Total: Corpo a corpo: cauda +4 (dano: 1d6+1 mais energia positiva) e garra +2 (dano: 1d4 mais energia positiva); ou toque corpo a corpo: toque com cauda +4 (dano: energia positiva) e toque com garra +2 (dano: energia positiva)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Rajada de Energia Positiva, animar objetos
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, vôo, imunidade a fogo
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +3, Von +4
Habilidades: For 13, Des 10, Con 13, Int 7, Sab 12, Car 14
Perícias: Arte da Fuga +6, Esconder-se +6, Furtividade +6, Observar +7, Ouvir +7, Sobrevivência +7, Usar Cordas +0 (+2 para amarrar)
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos
Ambiente: Plano da Energia Positiva
Organização: Solitário (1 mais 1 objeto animado, no mínimo)
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 4 DV (Médio); 5–9 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura tem um longo corpo de serpente, que flutua sem esforço através do ar, e uma única garra que surge próxima da cabeça.

Ravid

Os ravid são criaturas nativas do Plano da Energia Positiva. Essas entidades bizarras saturam as criaturas com energia através de seu toque e concedem vida a objetos inanimados ao seu redor.

Os ravid que habitam o Plano Material vagam sem destino, seguidos pelos objetos que animaram anteriormente.

Eles medem cerca de 2 m e pesam pouco mais de 30 kg.

Combate

Os ravid lutam somente em autodefesa. Sozinha, a criatura não é muito poderosa, mas ela está sempre acompanhada por (no mínimo) um objeto animado para defendê-la.

Rajada de Energia Positiva (Sob): Usando um ataque de toque, da garra ou da cauda, o ravid é capaz de imbuir o alvo com energia positiva, que produz um formigamento desagradável nas criaturas vivas, mas causa 2d10 pontos de dano contra mortos-vivos (mesmo os incorpóreos).

Animar Objetos (Sob): Uma vez por rodada, um objeto aleatório num raio de 6 metros do ravid ganhará vida, como o efeito da magia *animar objetos* (Nível de Conjurador: 20º). Esses objetos defendem o ravid da

melhor maneira possível, mas o ravid não é inteligente o suficiente para guiá-los em táticas elaboradas.

Vôo (Sob): Um ravid pode alçar vôo ou pousar como uma ação livre. Quando perde esta habilidade, ele cairá e poderá realizar somente uma única ação a cada rodada.

Talentos: Os ravids possuem o talento Ataques Múltiplos, mesmo que não atendam ao pré-requisito (três ou mais armas naturais).

REMORHAZ

Besta Mágica (Enorme)
Dados de Vida: 7d10+35 (73 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escavar 6 m
Classe de Armadura: 20 (–2 tamanho, +1 Des, +11 natural), toque 9, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar: +7/+23
Ataque: Corpo a corpo: mordida +13 (dano: 2d8+12)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +13 (dano: 2d8+12)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, engolir
Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18 m, Calor, Visão na Penumbra, Sentido Sísmico 18 m
Testes de Resistência: Fort +10, Ref +6, Von +3
Habilidades: For 26, Des 13, Con 21, Int 5, Sab 12, Car 10
Perícias: Ouvir +8, Observar +8
Talentos: Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador
Ambiente: Desertos gelados
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 8–14 DV (Enorme); 15–21 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Essa besta parece um verme enorme, com dúzias de patas de inseto, olhos facetados e uma boca larga e particionada cheia de dentes pontiagudos. A parte posterior da cabeça é coberta por uma barbatana similar a asas.

Remorhaz

O remorhaz é um monstro ártico, um predador agressivo que escava através do gelo e da terra.

Embora os remorhaz selvagens cacem os gigantes do gelo (assim como ursos polares, alces e cervos), os gigantes ocasionalmente conseguem treinar ou atrair essas bestas para proteger a entrada de seus lares.

Um remorhaz é branco e azulado, mas pulsa num tom avermelhado devido ao calor que seu corpo produz. Essa criatura mede pouco mais de 6 m e seu corpo tem quase 1,5 de espessura. Ele pesa cerca de 10 toneladas.

Eles são incapazes de falar.

Combate

Os remorhaz se escondem sob a neve e o gelo até captarem movimento sobre si, então atacam a vítima de surpresa.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o remorhaz precisa atingir um oponente de uma categoria de tamanho inferior (ou menor) com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a habilidade engolir na rodada subseqüente.

Engolir (Ext): No início do seu turno, quando tiver uma vítima aprisionada em sua boca, um remorhaz poderá engolir a criatura com um teste bem-sucedido da manobra Agarrar. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 2d8+12 pontos de dano por esmagamento, mais 8d6 pontos de dano por fogo a cada rodada, devido ao sistema digestivo do remorhaz. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando armas leves cortantes ou perfurantes), causando 25 pontos de dano ao sistema digestivo do remorhaz (CA 15). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura; qualquer outro oponente terá de abrir seu próprio caminho.

O interior do remorhaz é capaz de comportar 2 criaturas Grandes, 4 Médias, 8 Pequenas, 32 Miúdas, 128 Diminutas ou 512 Minúsculas ou menores.

Calor (Ext): Um remorhaz enfurecido gera um calor tão intenso que qualquer coisa que tocar seu corpo sofre 8d6 pontos de dano por fogo. As criaturas que atingirem o remorhaz com armas naturais ou ataques desarmados também sofrerão esse dano, mas os atacantes que usarem armas brancas estão livres desta ameaça. Entretanto, essa temperatura é suficiente para derreter as armas que atingirem a criatura — qualquer objeto que atingi-lo deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 18) para suportar o calor. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: Os remorhaz recebem +4 de bônus racial em testes de Ouvir.

ROBGOBLIN

Robgoblin, Combatente de 1º Nível
Humanóide (Médio — Goblinóide)
Dados de Vida: 1d8+2 (6 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+1 Des, +3 corselete de couro, +1 escudo pequeno), toque 11, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +1/+2
Ataque: Corpo a corpo: espada longa +2 (dano: 1d8+1, dec. 19–20); ou à distância: azagaia +2 (dano: 1d6+1)
Ataque Total: Corpo a corpo: espada longa +2 (dano: 1d8+1, dec. 19–20); ou à distância: azagaia +2 (dano: 1d6+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +1, Von –1
Habilidades: For 13, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 8
Perícias: Esconder-se +3, Ouvir +2, Furtividade +3, Observar +2

Talentos: Prontidão
Ambiente: Colinas/Quente
Organização: Gangue (4–9), bando (10–100, mais 50% de não combatentes, mais 1 sargento de 3° nível para cada 20 adultos e 1 líder de 4°–6° nível), bando de guerra (10–24) ou tribo (30–300, mais 1 sargento de 3° nível para cada 20 adultos, 1 ou 2 tenentes de 4° ou 5° nível, 1 líder de 6°–8° nível, 2–4 lobos atrozes, e 1–4 ogros ou 1–2 trolls)
Nível de Desafio: 1/2
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Leal e Mau
Progressão: Conforme a classe do personagem
Ajuste de Nível: +1

Esse humanóide robusto atinge quase 2 m de altura. Ele tem a pele coberta de pêlos, olhos ferozes e nariz e queixo achatados.

Os robgoblins são os primos maiores dos goblins. Eles são muito mais agressivos e organizados que seus parentes menores e travam uma guerra perpétua contra os demais humanóides, especialmente os elfos.

A coloração de seus pêlos varia entre o marrom avermelhado e o cinza escuro e suas peles são laranja escuro ou laranja avermelhado. Os machos maiores têm focinhos azuis ou vermelhos. Os olhos dos robgoblins são amarelados ou marrom escuros, enquanto seus dentes são sempre amarelos. Seus vestuários têm cores fortes e claras, em geral vermelho-sangue ou couro tingido de preto e suas armas estão sempre polidas e em bom estado.

Os robgoblins falam os idiomas Goblin e Comum.

A maioria dos robgoblins encontrada fora de seus territórios pertence à classe combatente; as informações do bloco de estatísticas se referem a um combatente de 1° nível.

Robgoblin

Combate

Essas criaturas estão familiarizadas com estratégias e táticas de combate e são capazes de seguir um plano de batalha sofisticado. Sob a liderança de um estrategista ou tático habilidoso, sua disciplina pode se tornar um fator decisivo. Os robgoblins odeiam os elfos e sempre os atacam primeiro, antes de qualquer outro oponente.

Perícias: Os robgoblins recebem +4 de bônus racial em testes de Furtividade.

O robgoblin combatente apresentado acima possuía os seguintes valores de habilidades antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Sociedade dos Robgoblins

Os robgoblins são criaturas militares: eles vivem para a guerra e acreditam piamente que a força e as habilidades marciais são as qualidades mais desejadas entre os indivíduos e os líderes. O líder robgoblin é o indivíduo maior e mais forte do grupo e sustenta sua autoridade impingindo uma disciplina rígida. Os robgoblins geralmente são os governantes de tribos de goblins e orcs, mas sempre os tratam como seres inferiores. Os mercenários robgoblins muitas vezes prestam serviços a humanóides malignos e ricos.

A sociedade robgoblin é organizada em bandos tribais, extremamente orgulhosos de sua reputação e status. Os encontros entre bandos rivais terminarão numa explosão de violência caso as tropas não sejam controladas. Apenas os líderes muito poderosos são capazes de forçar os soldados a cooperar — durante um curto período de tempo. Cada bando tem um estandarte de batalha distinto, carregado durante o combate para inspirar, reunir e comandar as tropas. Uma gangue ou bando de guerra é formado essencialmente de machos. Um bando ou tribo inclui fêmeas que auxiliam na defesa. Os robgoblins que não sejam combatentes serão crianças muito jovens para lutarem com eficácia.

Essas criaturas geralmente vivem em lugares que apresentem defesas naturais ou possam ser fortificados: complexos de cavernas, masmorras, ruínas e florestas estão entre os favoritos. As defesas típicas de uma comunidade incluem fossos, cercas, portões, torres de guarda, alçapões, catapultas e balestras rudes.

A maioria dos robgoblins adora Maglubiyet, que também é a divindade maior dos goblins.

Robgoblins como Personagens

Quase sempre, os líderes robgoblins são guerreiros ou guerreiros/ladinos. Os clérigos robgoblins adoram Maglubiyet e podem escolher dois entre os seguintes domínios: Mal, Destruição e Enganação. Entretanto, a maior parte dos conjuradores da raça é formada por adeptos e preferem as magias que causam dano.

Os personagens robgoblins têm as seguintes características raciais:
—+2 Destreza, +2 Carisma.
— O deslocamento básico terrestre dos robgoblins é 9 metros.
— Visão no Escuro até 18 m.
— +4 de bônus racial nos testes de Furtividade.
— Idiomas Automáticos: Comum, Goblin. Idiomas Adicionais: Dracônico, Anão, Infernal, Gigante e Orc.
— Classe Favorecida: Guerreiro.
— Ajuste de Nível: 1.

SAHUAGIN

Humanóide Monstruoso (Médio — Aquático)
Dados de Vida: 2d8+2 (11 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), natação 18 m
Classe de Armadura: 16 (+1 Des, +5 natural), toque 11, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +2/+4
Ataque: Corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d4+2) ou tridente +4 (dano: 1d8+3) ou à distância: besta pesada +3 (dano: 1d10, dec. 19–20/x2)
Ataque Total: Corpo a corpo: tridente +4 (dano: 1d8+3) e mordida +2 (dano: 1d4+1) ou 2 garras +4 (1d4+2) e mordida +2 (dano: 1d4+1) ou à distância: besta pesada +3 (dano: 1d10, dec. 19–20/x2)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Frenesi de sangue, rasgar 1d4+1
Qualidades Especiais: Sentido aquático 9 m, visão no escuro 18 m, sensibilidade a água doce, cegueira sob a luz, falar com tubarões, anfíbio
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +4, Von +4
Habilidades: For 14, Des 13, Con 12, Int 14, Sab 13, Car 9
Perícias: Adestrar Animais +4*, Cavalgar +3, Esconder-se +6*, Observar +6*, Ouvir +6*, Profissão (caçador) +1*, Sobrevivência +1*

Talentos: Grande Fortitude, Ataques Múltiplos[B]
Ambiente: Aquático quente
Organização: Solitário, dupla, equipe (5–8), patrulha (11–20 mais 1 tenente de 3° nível e 1–2 tubarões), bando (20–80, 100% de não combatentes mais 1 tenente de 3° nível e 1 capitão de 4° nível a cada 20 adultos mais 1–2 tubarões) ou tribo (70–160, 100% de não combatentes, 1 tenente de 3° nível a cada 20 adultos, 1 capitão de 4° nível a cada 40 adultos, 9 guardas de 4° nível, 1–4 sub-sacerdotisas subma-

rinas de 3º–6º nível, 1 sacerdotisa submarina de 7º nível, 1 barão submarino de 6º–8º nível mais 5–8 tubarões)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Leal e Mau
Progressão: 3–5 DV (Médio); 6–10 DV (Grande) ou conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +2 (+3 sahuagin mutante)

Este humanóide tem a pele escamosa. Os dedos das mãos e dos pés têm patágios e sua boca é repleta de dentes afiados. Ele possui uma longa cauda que termina numa nadadeira curva. Também existem nadadeiras nos seus braços, costas e cabeça. Seus olhos grandes e brilhantes são profundamente negros.

Os sahuagin são predadores marinhos absolutamente adaptados à caça submarina. Eles também são conhecidos como os "demônios do mar". Essa raça habita as águas costeiras e formam grupos organizados que saqueiam as comunidades litorâneas.

A maioria dos sahuagin apresenta uma coloração verde, mais escura nas costas e mais clara no ventre. Muitos têm tiras, faixas ou manchas escuras, que tendem a desaparecer com a idade. Um sahuagin adulto atinge quase 1,80 m de altura e pesa cerca de 100 kg.

Os sahuagin são os inimigos naturais dos elfos aquáticos. As duas raças não podem coexistir pacificamente: as guerras entre elas são longas e sangrentas e muitas vezes interferem com o transporte e o comércio marítimo. Os sahuagin nutrem um ódio pouco menor pelos tritões.

Os demônios do mar falam seu próprio idioma. Graças aos seus valores elevados de Inteligência, a maior parte também é fluente em dois idiomas adicionais, geralmente Comum e Aquan.

Combate

Os sahuagin são guerreiros selvagens, incapazes de pedir ou conceder misericórdia. Quando estão nadando, os sahuagin rasgam com as patas traseiras enquanto atacam com suas garras ou com uma arma. Metade de qualquer grupo de sahuagin estará armado com redes.

Quando os sahuagin invadem as comunidades da superfície, eles se arriscam em terra firme no escuro, em noites sem lua, para matar seus habitantes e seu gado e obter comida. Eles atacam os navios se aglomerando em todos os seus lados, mas deixam uma parte de suas forças na água como reforços ou para lidar com os oponentes jogados no mar.

Sentido Aquático (Ext): Um sahuagin é capaz de localizar as criaturas submersas num raio de 9 m como se tivesse a qualidade especial sentido cego. Esta habilidade só funciona debaixo d'água.

Frenesi de Sangue: Uma vez por dia, um sahuagin que tenha sofrido dano em combate se entregará a um frenesi no turno subseqüente, golpeando e mordendo sem controle até que morra ou elimine seu oponente. Ele recebe +2 de Constituição, +2 de Força e –2 na CA. O sahuagin é incapaz de terminar seu frenesi voluntariamente.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus base de ataque +2, dano: 1d4+1. Um sahuagin também pode realizar dois ataques de rasgar quando luta debaixo d'água.

Sensibilidade a Água Doce (Ext): Um sahuagin totalmente imerso em água doce (que não seja do mar) deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou ficará fatigado. Mesmo se obtiver sucesso, precisará repetir o teste de Fortitude a cada 10 minutos em que permanecer imerso.

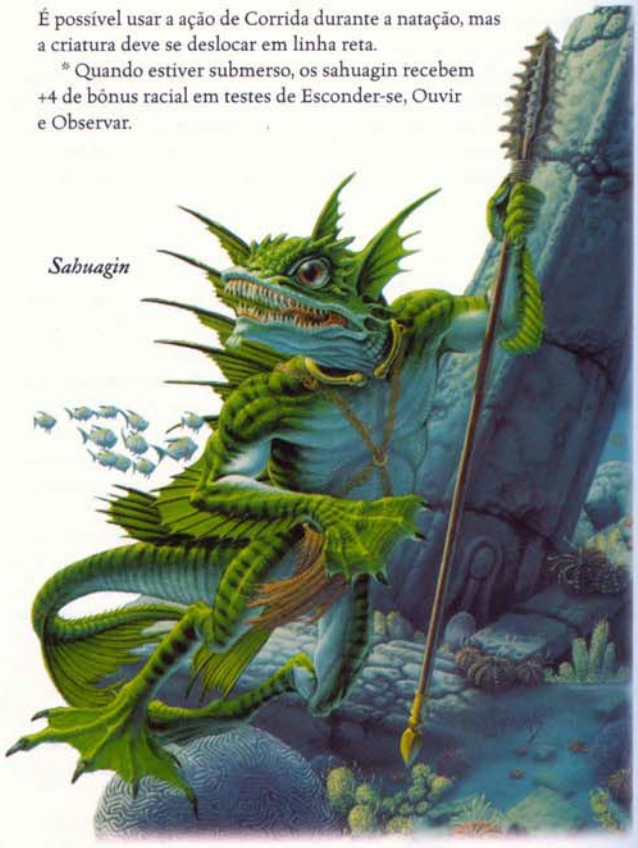
Cegueira sob Luz (Ext): Uma exposição repentina a qualquer luz brilhante (como a luz do sol ou a magia *luz do dia*) cegará os sahuagin durante uma rodada. Ele estará ofuscado nas rodadas subseqüentes, enquanto estiver agindo sob a fonte de luz.

Falar com Tubarões (Ext): Os sahuagin conseguem se comunicar por telepatia com tubarões a até 50 m de distância. A comunicação está limitada a conceitos simples, como "comida", "perigo" e "inimigo". Os sahuagin podem usar a perícia Adestrar Animais para se aliar e treinar tubarões.

Anfíbio (Ext): Os sahuagin são capazes de sobreviver fora da água durante 1 hora para cada 2 pontos de Constituição (depois disso, utilize as regras de Asfixia do *Livro do Mestre*).

Perícias: Um sahuagin recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

* Quando estiver submerso, os sahuagin recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se, Ouvir e Observar.



Sahuagin

* Essas criaturas recebem +4 de bônus racial nos testes de Sobrevivência e Profissão (caçador) se estiverem num raio de 75 km de seus lares.

* Lidando com tubarões, eles recebem +4 de bônus racial nos testes de Adestrar Animais.

Sahuagin Mutantes

Cerca de um entre cada duzentos sahuagin terá quatro braços. Essas criaturas podem desferir quatro ataques com as garras ou usar armas extras, além dos ataques de mordidas e garras.

Se houver uma comunidade de elfos do mar num raio de 160 km do lar dos sahuagin, cerca de um entre cada 100 sahuagin serão muito semelhantes a um elfo aquático. Essas criaturas, chamadas de malenti, têm um deslocamento de natação de 12 m, conseguem ficar fora d'água por uma hora para cada ponto de Constituição, mas ainda sofrem de sensibilidade à água doce e à luz (e ficam ofuscados sob alta luminosidade). Os malenti não possuem armas naturais. Em todos os demais aspectos, são idênticos aos sahuagin.

Sociedade dos Sahuagin

Os demônios do mar vivem sob um código de conduta ritualístico, desenvolvido durante milênios. Cada membro de uma comunidade sahuagin conhece bem o seu lugar — e trata de permanecer nele. Os sahuagin se orgulham de sua auto-suficiência e da obediência rígida ao seu código de conduta. Infelizmente (para as outras raças), uma de suas premissas salienta que a sobrevivência dos sahuagin depende da erradicação implacável de qualquer outra espécie.

Os sahuagin vivem em comunidades de tamanhos variados, desde vilas até cidades, construídas nas profundezas do oceano com pedras e outros materiais naturais. Essas criaturas empregam uma grande variedade de defesas, tanto passivas (como camuflagem de algas) quanto ativas (como as armadilhas e tubarões domesticados), para proteger suas comunidades. Os grupos de elite dos machos (em especial os sahuagin de quatro braços) governam cada comunidade: um barão governa uma vila, enquanto um príncipe dirige aproximadamente 20 vilas. Os reis dos sahuagin comandam territórios muito maiores e vivem em cidades com

6.000 habitantes ou mais. Um reino sahuagin abrange toda uma costa marítima; as vilas e as cidades estarão separadas por muitos quilômetros (em geral, mais de 150 km). Os clérigos sahuagin são professores e guardiões do conhecimento, responsáveis por controlar a vida religiosa em suas comunidades. Apesar da presença destas sacerdotisas em sua sociedade, os demônios do mar são supersticiosos, não confiam e temem a magia.

A divindade maior dos sahuagin é Sekolah, um grande tubarão demoníaco.

Personagens Sahuagin

A classe favorecida de um sahuagin macho é ranger. A maioria dos seus líderes pertence a esta classe. A maior parte deles escolhe humanóides (elfos) como seus inimigos prediletos. A classe favorecida das sahuagin fêmeas é clérigo. As clérigas sahuagin veneram Sekolah (arma favorita: tridente) e podem escolher dois entre os seguintes domínios: Mal, Ordem, Força e Guerra.

SALAMANDRA

A parte superior do corpo desta criatura é similar a um humanóide musculoso, com rosto adunco. Da cintura para baixo, existe uma cauda de serpente recoberta de escamas vermelhas e pretas. Apêndices na forma de línguas de fogo brotam da espinha, braços e cabeça dessa criatura.

O Plano Elemental do Fogo é o lar de muitas criaturas estranhas, inclusive as temíveis legiões das salamandras. Seres parecidos com serpentes, elas vivem em cidades de metal que ardem com calor sobrenatural.

Elas são egoístas e cruéis e sentem prazer em torturar outras criaturas. Raramente são encontradas sem as suas lanças de metal aquecidas, mas às vezes empunham outras armas.

Quando são invocadas ao Plano Material, as salamandras freqüentemente ajudam trabalhadores em forjas ou ferreiros. Suas habilidades para trabalhar metais enquanto permanecem no fogo as tornam excelentes ferreiras, as melhores já conhecidas em qualquer lugar.

As salamandras se reproduzem assexuadamente; cada uma produz uma única larva a cada dez anos e a incuba em poços de fogo até que atinjam a maturidade. Os irmãos das chamas e as salamandras são espécies diferentes, embora as nobres sejam salamandras hierarquicamente acima das comuns.

As salamandras falam o idioma Ígneo. Algumas das salamandras comuns e todas as nobres também falam o idioma Comum.

Combate

As salamandras usam lanças de metal aquecidas ao extremo pelo calor de fornalha emitido por seus corpos. Como são sanguinárias e sádicas, elas não hesitam em atacar. Elas sempre preferem derrotar os indivíduos aparentemente mais fortes primeiro, reservando aos inimigos mais fracos um tratamento lento, agonizante e posterior.

	Irmão das Chamas Extra-Planar (Pequeno — Planar, Fogo)	Salamandra Extra-Planar (Médio — Planar, Fogo)	Salamandra Nobre Extra-Planar (Grande — Planar, Fogo)
Dados de Vida:	4d8+8 (26 PV)	9d8+18 (58 PV)	15d8+45 (112 PV)
Iniciativa:	+1	+1	+1
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)	6 m (4 quadrados)	6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura:	19 (+1 tamanho, +1 Des, +7 natural), toque 12, surpresa 18	18 +1 Des, +7 natural), toque 11, surpresa 17	18 (–1 tamanho, +1 Des, +8 natural), toque 10, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar:	+4/+1	+9/+11	+15/+25
Ataque:	Corpo a corpo: lança +6 (dano: 1d6+1; dec. x3 mais 1d6 por fogo)	Corpo a corpo: lança +11 (dano: 1d8+3; 1d8+3; dec. x3 mais 1d6 por fogo)	Corpo a corpo: *lança longa* [+3] +23 (dano: 1d8+9; dec. x3 mais 1d8 por fogo)
Ataque Total:	Corpo a corpo: lança +6 (dano: 1d6+1; dec. x3 mais 1d6 por fogo) e cauda +4 (dano: 1d4 mais 1d6 por fogo)	Corpo a corpo: lança +11/+6 (dano: 1d8+3; dec. x3 mais 1d6 por fogo) e cauda +9 (dano: 2d6+1 mais 1d6 por fogo)	Corpo a corpo: *lança longa* [+3] +23/+18/+13 (dano: 1d8+9; dec. x3 mais 1d8 por fogo) e cauda +18 (dano: 2d8+3 mais 1d8 por fogo)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m (3 m com a cauda)	3 m/3 m (6 m com a cauda ou lança longa)
Ataques Especiais:	Contrição 1d4 mais 1d6 por fogo, calor, agarrar aprimorado	Contrição 2d6+1 mais 1d6 por fogo, calor, agarrar aprimorado	Contrição 2d8+3 mais 1d8 por fogo, calor, agarrar aprimorado, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, imunidade a fogo, vulnerabilidade a fogo	Redução de Dano 10/mágica, visão no escuro 18 m, imunidade a fogo, vulnerabilidade a fogo	Redução de Dano 15/mágica, visão no escuro 18 m, imunidade a fogo, vulnerabilidade a fogo
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +5, Von +6	Fort +8, Ref +7, Von +8	Fort +12, Ref +10, Von +11
Habilidades:	For 12, Des 13, Con 14, Int 14, Sab 15, Car 13	For 14, Des 13, Con 14, Int 14, Sab 15, Car 13	For 22, Des 13, Con 16, Int 16, Sab 15, Car 15
Perícias:	Esconder-se +12, Furtividade +6, Observar +11, Ofícios (forjaria) +8, Ouvir +11	Blefar +11, Diplomacia +3, Disfarces +1 (+3 para atuar), Esconder-se +11, Furtividade +11, Intimidar +13, Observar +8, Ofícios (forjaria) +19, Ouvir +8, Procurar +12	Blefar +19, Diplomacia +4, Esconder-se +15, Furtividade +17, Intimidar +4, Observar +13, Ofícios (forjaria) +25, Ouvir +13
Talentos:	Ataques Múltiplos, Prontidão	Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Prontidão	Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Foco em Perícia (Ofícios [forjaria]), Prontidão, Trespassar, Trespassar Maior
Ambiente:	Plano Elemental do Fogo	Plano Elemental do Fogo	Plano Elemental do Fogo
Organização:	Solitário, casal ou nicho (3–5)	Solitário, casal ou nicho (3–5)	Solitário, casal ou patrulha real (9–14)
Nível de Desafio:	3	6	10
Tesouro:	Padrão (somente não-inflamáveis)	Padrão (somente não-inflamáveis)	Dobro do padrão (somente não-inflamáveis) e *lança longa +3*
Tendência:	Geralmente Mau (qualquer)	Geralmente Mau (qualquer)	Geralmente Mau (qualquer)
Progressão:	4–6 DV (Pequeno)	8–14 DV (Médio)	16–21 DV (Grande); 22–45 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	+4	+5	—

Se uma salamandra tiver Redução de Dano, suas armas naturais são consideradas armas mágicas para ignorar a Redução de Dano de outras criaturas.

Constrição (Ext): Uma salamandra causa automaticamente o dano da cauda (inclusive o dano por fogo) caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar. Uma salamandra nobre é capaz de constringir mais de uma criatura simultaneamente, conquanto todas pertençam a uma categoria de tamanho duas vezes inferior à sua.

Calor (Ext): Uma salamandra gera tanto calor que seu mero toque causa dano adicional por fogo. As armas metálicas das salamandras também conduzem este calor.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a salamandra precisa atingir um oponente menor, da mesma categoria de tamanho ou uma categoria maior (no máximo) com sua cauda. Ela poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a constrição.

Habilidades Similares a Magia: (somente para salamandras nobres) 3/dia — *bola de fogo* (CD 15), *esfera flamejante* (CD 14), *mãos flamejantes* (CD 13), *muralha de fogo* (CD 16); 1/dia — *dissipar magia* e *invocar criatura VII* (um elemental do fogo Enorme). Nível de Conjurador: 15º. As CD para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Perícias: As salamandras recebem +4 de bônus racial em testes de Ofícios (forjaria).

Talentos: As salamandras têm o talento Ataques Múltiplos, mesmo que não atendam ao pré-requisito (três ou mais armas naturais).

A Sociedade das Salamandras

Os irmãos das chamas, ou salamandras menores, são bárbaros e tribais. Com freqüência, as salamandras mais evoluídas impõem suas civilizações sobre seus parentes menores. As integrantes da nobreza fazem pequenas viagens através dos Planos, para descobrir segredos e aprimorar seus poderes. Com o tempo, essas criaturas experientes retornam para dominar os membros de sua raça e erigir reinos enormes.

Em sociedades mistas, o status é determinado pelo tamanho e pelo poder — os irmãos das chamas constituem a casta mais baixa e a linha de frente dos exércitos das salamandras. As salamandras comuns pertencem à classe média e compõem a força de combate principal, enquanto as salamandras nobres são os comandantes.

As nações das salamandras fazem o melhor possível para resistir aos poderosos lordes elementais de seu plano natal e desprezam os azer, efreet e demais habitantes. Entretanto, muitas vezes elas são derrotadas e acabam sendo escravizadas por outros senhores do fogo ou "recrutadas" para os exércitos elementais.

Salamandra

Salamandras Como Personagens

Os irmãos das chamas não têm classe favorecida. Algumas vezes, eles se tornam adeptos ou combatentes. As salamandras comuns ou nobres podem ser clérigas, feiticeiras ou guerreiras (sua classe favorecida).

SALTEADOR ETÉREO

Aberração (Média)
Dados de Vida: 5d8 (22 PV)
Iniciativa: +8
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (+4 Des, +3 natural), toque 14, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +3/+3
Ataque: Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d4)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d4)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, detectar magia, passeio etéreo
Testes de Resistência: Fort +1, Ref +5, Von +5
Habilidades: For 10, Des 18, Con 11, Int 7, Sab 12, Car 10
Perícias: Ouvir +9, Prestidigitação +12, Observar +9
Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhuma moeda; padrão de bens; dobro de itens
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 6–7 DV (Médio); 8–15 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Salteador Etéreo

Esta criatura bizarra tem a altura de um ser humano, mas a semelhança acaba nisso. Seu corpo é como um saco sustentado por uma única perna poderosa, que termina em um apêndice preênsil. O rosto fica no centro do corpo, e ostenta quatro olhos e uma boca grande. Quatro braços longos e com múltiplas articulações estendem-se do corpo, cada um deles com dedos longos e esguios nas pontas.

Os salteadores etéreos são criaturas bizarras que têm a mania de furtar quinquilharias dos viajantes. Sua habilidade para se deslocar rapidamente entre os planos Material e Etéreo os torna ladrões espetaculares.

Os salteadores vivem em covis no Plano Material, onde estocam todas as suas quinquilharias sem valor. Eles preferem locais isolados e inacessíveis, como o fundo de poços ou um túnel de mineração abandonados, cavernas montanhosas ou porões de construções em ruínas.

Os salteadores etéreos são mudos.

Combate

Um salteador etéreo vaga usando sua habilidade passeio etéreo para permanecer invisível (e atravessar objetos sólidos). Quando localiza sua presa, volta ao Plano Material e tenta apanhar a vítima de surpresa. A criatura tentará arrebatar um item e retornar rapidamente ao Plano Etéreo. Ela pode até mesmo desferir uma mordida para distrair o alvo. Depois que obtiver o item, voltará tranqüilamente até seu esconderijo para apreciar seu prêmio. Quando está muito ferido, o salteador prefere fugir a continuar no confronto.

Diversas estratégias simples podem frustrar o ataque do salteador. Os indivíduos perspicazes e com raciocínio rápido podem tentar recuperar o item roubado, simplesmente pegando-o de volta antes que o salteador consiga escapar (utilize as regras para desarmar um oponente, página 155 do *Livro do Jogador*). Muitos aventureiros expõem objetos baratos para que o salteador os apanhe. Os salteadores são famosos por seu faro para magia, portanto, os itens encantados com *a aura mágica de Nystul* ou *chama contínua* são quase irresistíveis para a criatura, principalmente se também forem adornados. Felizmente, o salteador se satisfaz com um único prêmio de cada vez.

Detectar Magia (Sob): Os salteadores etéreos são capazes de *detectar magia* sem limite diário (Nível de Conjurador: 5º).

Passeio Etéreo (Sob): O salteador etéreo pode viajar do Plano Etéreo para o Material como parte de qualquer ação de movimento e fazer o caminho inverso como uma ação livre. Ele consegue permanecer uma rodada no Plano Etéreo antes de ser forçado a retornar. Em todos os demais aspectos, esta habilidade é idêntica à magia *passeio etéreo* (Nível de Conjurador: 15º).

Perícias: Os salteadores etéreos recebem +8 de bônus racial nos testes de Prestidigitação e +4 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

SAQUEADOR ETÉREO

Besta Mágica(Média — Extra-planar)
Dados de Vida: 2d10 (11 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 14 (+1 Des, +3 natural), toque 11, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +2/+4
Ataque: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d6+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d6+3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, passeio etéreo
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +4, Von +1
Habilidades: For 14, Des 12, Con 11, Int 7, Sab 12, Car 10
Perícias: Ouvir +5, Furtividade +5, Observar +4
Talentos: Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Plano Etéreo
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 3–4 DV (Médio); 5–6 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura assemelha-se a um lagarto bípede com uma cauda sinuosa. Sua característica mais perturbadora é não possuir cabeça. Ao invés disso, tem uma boca escancarada composta por três mandíbulas poderosas e dentes negros e brilhantes perfilados no seu interior. Três olhos pequenos são incrustados ao redor da boca, alternando-se com as mandíbulas.

Os saqueadores etéreos são predadores agressivos, capazes de se deslocar rapidamente a partir do Plano Etéreo para atacar oponentes no Plano Material.

Essas criaturas vivem e caçam no Plano Etéreo. Sua ecologia e seus hábitos são extremamente obscuros — poucas pessoas já os observaram em seu habitat natural durante algum tempo e as suas aparições no Plano Material limitam-se aos ataques contra suas presas. Entretanto, presume-se que eles não tenham sociedade ou cultura no sentido tradicional e sejam motivados apenas pelas necessidades de sustento e sobrevivência.

A coloração dos saqueadores etéreos varia do azul vivo ao violeta escuro. Eles têm cerca de 1,2 m de altura, mas o comprimento total atinge 2,1 m e pesam em torno de 100 kg.

Os saqueadores etéreos não falam nenhum idioma conhecido. Os sobreviventes de seus ataques no Plano Material alegam que eles emitem um ganido alto, cuja tonalidade varia conforme a velocidade e a vitalidade da criatura.

Combate

Assim que o saqueador localiza a presa, ele se desloca para o Plano Material na esperança de surpreendê-la. A criatura morderá sua vítima e então retornará rapidamente para o Plano Etéreo. Quando está muito ferido, o saqueador prefere fugir para seu plano a prosseguir no confronto.

Passeio Etéreo (Sob): O saqueador etéreo pode viajar do Plano Etéreo para o Material como parte de qualquer ação de movimento e fazer o caminho inverso como uma ação livre. Ele consegue permanecer uma rodada no Plano Etéreo antes de ser forçado a retornar. Em todos os demais aspectos, esta habilidade é idêntica à magia *passeio etéreo* (Nível de Conjurador: 15º).

Perícias: Os saqueadores etéreos recebem +2 de bônus racial nos testes de Ouvir, Furtividade e Observar.

SÁTIRO

Fada (Médio)
Dados de Vida: 5d6+5 (22 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+1 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +2/+2
Ataque: Corpo a corpo: chifres +2 (dano: 1d6) ou à distância: arco curto +3 (dano: 1d6; dec. x3)
Ataque Total: Corpo a corpo: chifres +2 (dano: 1d6) e adaga –3 (dano: 1d4; dec. 19–20); ou à distância: arco curto +3 (dano: 1d6; dec. x3)

Saqueador Etéreo

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Flautas
Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/ferro frio, visão da penumbra
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +5, Von +5
Habilidades: For 10, Des 13, Con 12, Int 12, Sab 13, Car 13
Perícias: Atuação (instrumentos de sopro) +9, Blefar +9, Conhecimento (natureza) +9, Diplomacia +3, Disfarce +1 (+3 fingindo), Esconder-se +13, Furtividade +13, Intimidar +3, Observar +15, Ouvir +15, Sobrevivência +1 (+3 acima do solo)
Talentos: Prontidão [B], Esquiva, Mobilidade
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário, casal, bando (3–5) ou tropa (6–11)
Nível de Desafio: 2 (sem flautas) ou 4 (com flautas)
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Caótico e Neutro
Progressão: 6–10 DV (Médio)
Ajuste de Nível: +2

Sátiro

A melhor forma de descrever esta criatura é como um homem com chifres e pernas de bode.

Os sátiros, também conhecidos como faunos, são criaturas hedonistas que brincam nos lugares selvagens do mundo. Eles apreciam boa comida, bebidas fortes e romances apaixonados.

Seu cabelo é vermelho ou castanho escuro, mas seus cascos e seus chifres são pretos.

É mais fácil encontrar um sátiro carregando instrumentos musicais ou garrafas de vinho em vez de armas.

Na maior parte do tempo, os sátiros deixam os viajantes em paz. No entanto, eles são um pouco encrenqueiros e freqüentemente procuram se divertir às custas das pessoas que vagam muito próximas de seus lares nas florestas.

Um sátiro mede e pesa tanto quanto um meio-elfo.

Eles falam o idioma Silvestre e a maioria também conhece o Comum.

Combate

É quase impossível surpreender os sentidos aguçados de um sátiro na floresta. Por outro lado, sua graciosidade e agilidade naturais lhes permitem espreitar qualquer viajante que não esteja muito atento ao ambiente florestal à sua volta.

Uma vez engajado em combate, um sátiro desarmado atacará desferindo cabeçadas. Caso o sátiro esteja esperando problemas, estará armado com um arco e uma adaga e tentará disparar suas flechas a partir de locais escondidos, enfraquecendo os inimigos antes que se aproximem.

Flautas (Sob): Os sátiros podem emitir uma grande variedade de tons mágicos de suas flautas. Em geral, apenas um sátiro em cada grupo carregará flautas. Quando ele toca, todas as criaturas numa área de 18 m (exceto outros sátiros) devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 13) ou serão afetados pelas magias *enfeitiçar pessoa*, *sono* ou *medo* (Nível de Conjurador: 10º; o sátiro escolhe o efeito). Empunhadas por outras criaturas, essas flautas não têm poderes especiais. Qualquer criatura que obtiver sucesso contra um dos efeitos da flauta não será afetada novamente pelo mesmo conjunto de flautas durante 24 horas. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Um sátiro freqüentemente usa sua flauta para encantar e seduzir mulheres especialmente atraentes ou para adormecer um bando de aventureiros e roubar seus pertences valiosos.

Perícias: Os sátiros recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se, Ouvir, Furtividade, Atuação e Observar.

Sátiros Como Personagens

Os personagens sátiros possuem as seguintes características raciais.

— +2 Des, +2 Con, +2 Int, +2 Sab, +2 Car.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento básico terrestre de um sátiro é 12 m.

— Visão na penumbra.

— Dados de Vida Raciais: Os sátiros começam com 5 níveis de fada, que fornecem 5d8 DV, bônus base de ataque +2 e bônus base para os testes de resistência de Fort +1, Ref +4 e Von +4.

— Perícias Raciais: Os níveis como fada de um sátiro lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 8 x (6 + modificador de Int). Suas perícias de classe são Atuação, Blefar, Conhecimento (natureza), Esconder-se, Furtividade, Observar e Ouvir. Os sátiros recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se, Ouvir, Furtividade, Atuação e Observar.

— Talentos Raciais: Os níveis como fada de um sátiro lhe concedem 2 talentos. Eles adquirem Prontidão como um talento adicional.

— +4 de bônus de armadura natural

— Armas Naturais: chifres (dano: 1d6).

— Ataques Especiais (veja acima): Flautas

— Qualidades Especiais (veja acima): Redução de Dano 5/ferro frio.

— Idiomas Automáticos: Silvestre. Idiomas Adicionais: Comum, Élfico e Gnomo.

— Classe Favorecida: Bardo.

— Ajuste de Nível: +2.

SKUM

Aberração (Médio — Aquático)
Dados de Vida: 2d8+2 (11 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), natação 12 m
Classe de Armadura: 13 (+1 Des, +2 natural), toque 11, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +1/+5
Ataque: Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 2d6+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 2d6+4) e 2 garras +0 (dano: 1d4+2)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Rasgar 1d6+2
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, anfíbio
Testes de Resistência: Fort +1, Ref +1, Von +3

Habilidades: For 19, Des ,13 Con 13, Int 10, Sab 10, Car 6
Perícias: Esconder-se +6*, Furtividade +6, Natação +12, Observar +7*, Ouvir +7
Talentos: Prontidão
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Ninhada (2–5) ou prole (6–15)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente Leal e Mau
Progressão: 3–4 DV (Médio); 5–6 DV (Grande)
Ajuste de Nível: +3

Essa criatura é uma horrível miscigenação entre um ser humano e um peixe. Suas barbatanas adquiriram a forma de mãos e pés distorcidos; suas costas são recobertas por uma espinha fina e aparente. Eles possuem uma cauda musculosa e delgada e seus olhos bulbosos.

Os skum são as criaturas renegadas criadas pelos aboletes para servir como buchas de canhão e escravos. Eles possuem alguma descendência da raça humana, um fato que os torna ainda mais terríveis.

Essas criaturas têm a mesma altura e peso de um ser humano.

Eles falam o idioma Aquan.

Combate

Na água, os skum são inimigos perigosos que atacam com mordidas e garras, dilacerando seus oponentes com suas patas traseiras. Algumas vezes, os skum que servem aos aboletes são treinados para usar armas, em geral as armas de haste de duas mãos (como as lanças longas) e as armas de arremesso simples como azagaias, tridentes e fundas.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus base de ataque +0, dano: 1d6+2. Um skum também pode realizar dois ataques de rasgar quando luta debaixo d'água.

Perícias: * Os skum recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se, Ouvir e Observar realizados sob a água.

Esta criatura recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

SLAAD

Os planos do caos fervilham e explodem em energia aleatória e pedaços de matéria; abrindo caminho entre essa cacofonia de luz e sons, vivem os slaad.

Criaturas nascidas do caos, os slaad já foram comparados com sapos humanóides, mas essa descrição contraria a agilidade e a terrível capacidade de combate da raça.

Todos os slaad falam seu próprio idioma, o Slaad. Os slaad verdes, cinzas e da morte também falam o idioma Comum. Além disso, os slaad da morte conseguem se comunicar por telepatia.

Combate

Os slaad geralmente atacam com suas garras e sua mordida. Eles apreciam o combate corporal, mas são espertos o suficiente para utilizar suas habilidades de invocação e similares a magia para obter melhores resultados. As armas naturais de um slaad, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas para ignorar a Redução de Dano.

Todos os slaad têm resistência a ácido, frio, eletricidade, fogo 5 e imunidade a dano sônico.

***Invocar Slaad* (SM):** Os slaad compartilham a habilidade de invocar outros de sua espécie, de forma semelhante à conjuração de *invocar criaturas*, mas possuem uma margem limitada de obter sucesso. Jogue 1d%: caso fracasse, nenhum slaad responde à invocação. As criaturas invocadas retornam automaticamente depois de uma hora. Um slaad convocado dessa forma será incapaz de utilizar suas próprias habilidades de invocação durante uma hora.

Slaad Azul

Slaad da Morte

A maioria dos slaad não utiliza essa capacidade levianamente, pois geralmente desconfiam e temem uns aos outros. Em geral, a invocação será ativada apenas quando necessário e para salvar a própria vida.

Personagens Slaad

Os slaad raramente nutrem a dedicação necessária para se devotar a uma classe. Os cinza, algumas vezes, se tornam feiticeiros e os slaad da morte mais poderosos assimilam os aspectos malignos e o treinamento de ladinos para adquirir a classe de prestígio assassino.

SLAAD AZUL

Extra-Planar (Grande — Caótico, Planar)
Dados de Vida: 8d8+32 (68 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 20 (–1 tamanho, +2 Des, +9 natural), toque 11, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +8/+18
Ataque: Corpo a corpo: garra +13 (dano: 2d6+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: 4 garras +13 (dano: 2d6+3) e mordida +11 (dano: 2d8+3 mais doença)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, febre slaad, *invocar slaad*
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, cura acelerada 5, imunidade a som, resistência a ácido 5, frio 5, eletricidade 5 e fogo 5
Testes de Resistência: Fort +10, Ref +8, Von +4
Habilidades: For 23, Des 15, Con 19, Int 6, Sab 6, Car 10
Perícias: Escalar +17, Esconder-se +9, Furtividade +13, Observar +9, Ouvir +9, Saltar + 17
Talentos: Ataques Múltiplos, Esquiva, Mobilidade
Ambiente: Caos Eternamente Mutável do Limbo
Organização: Solitário, casal, gangue (3–5) ou grupo (6–10)

Nível de Desafio: 8
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Caótico e Neutro
Progressão: 9–12 DV (Grande); 13–24 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +6

Este brutamontes parece um sapo humanóide azulado e musculoso, tão grande quanto um ogro, quase sem pescoço e com uma cabeça grande e chata. É bípede e possui garras nas mãos e nos pés e ganchos ósseos particularmente assustadores que saem das costas de suas mãos.

Os slaad azuis se reúnem para perpetrar terríveis batalhas contra outras sociedades e contra a própria espécie. Eles são seres brutais que valorizam apenas a força e o poder.

Estes seres têm cerca de 3 m de altura e são extremamente largos e musculosos. Eles chegam a pesar 1 tonelada. Como seu nome sugere, um slaad azul é quase totalmente anil, com as costas mais escuras e a barriga mais clara.

Esses slaad serão encontrados com mais freqüência em grupos e trabalham bem em conjunto — muito melhor que os vermelhos, pelo menos.

Combate

Os slaad azuis se enfurecem rápido e atacam a maioria das criaturas quando as encontram, somente para colocar sua força à prova. Além das suas garras, os slaad azuis possuem ossos pontiagudos na parte traseira das mãos, duplicando a quantidade possível de ataques a cada rodada que executa um Ataque Total.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *imobilizar pessoa* (CD 13), *criar passagens*, *telecinésia* (CD 15); 1/dia — *martelo do caos* (CD 14). Nível de Conjurador: 8º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Febre Slaad (Sob): Doença sobrenatural — transmissão através da mordida, teste de resistência de Fortitude (CD 18), período de incubação: 1 dia, dano: 1d3 Des e 1d3 Car. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Uma vítima que tenha seu Carisma reduzido a zero por essa doença se transformará imediatamente num slaad vermelho. Ela conserva todas suas características, traços, memórias ou habilidades originais, mas será um slaad vermelho normal sob qualquer outro aspecto.

Se a criatura infectada for um conjurador arcano, será transformada num slaad verde.

***Invocar Slaad* (SM):** Uma vez por dia, um slaad azul pode tentar invocar outro slaad azul, com 40% de chance de obter sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 4º nível.

SLAAD CINZA

Extra-Planar (Médio — Caótico, Planar)
Dados de Vida: 10d8+50 (95 PV)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 24 (+3 Des, +11 natural), toque 13, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar: +10/+14
Ataque: Corpo a corpo: garra +15 (dano: 2d4+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +15 (dano: 2d4+4) e mordida +12 (dano: 2d8+2)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Habilidades similares à magia, *invocar slaad*
Qualidades Especiais: Mudar Forma, Redução de Dano 10/leal, visão no escuro 18 m, cura acelerada 5, imunidade a som, resistência a ácido 5, frio 5, eletricidade 5 e fogo 5
Testes de Resistência: Fort +12, Ref +10, Von +9
Habilidades: For 19, Des 17, Con 21, Int 14, Sab 14, Car 14
Perícias: Concentração +15, Conhecimento (arcano) +15, Escalar +17, Esconder-se +16, Furtividade +16, Identificar Magia +17, Observar +15, Ouvir +15, Procurar +15, Saltar +17, Sobrevivência +5 (+7 seguindo rastros)
Talentos: Ataques Múltiplos, Foco em Arma (garra), Iniciativa Aprimorada, Talento de Criação de Item Mágico (qualquer um)
Ambiente: Caos Eternamente Mutável do Limbo
Organização: Solitário ou casal
Nível de Desafio: 10
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Geralmente Caótico e Neutro
Progressão: 11–15 DV (Médio); 16–30 DV (Grande)
Ajuste de Nível: +6

Estes humanóides de aparência esquelética são similares a sapos bípedes. Sua pele é cinza rajada e seus dedos são longos, terminando em garras. Eles são tão altos quanto seres humanos.

Um slaad verde que sobreviva durante mais de um século se isolará por um período mínimo de um ano. Ele retornará como um slaad menor, mais magro e cinzento, e devotará a maior parte de seu tempo e atenção ao estudo mágico. Os slaad cinzas apreciam a criação de itens mágicos, usados para ampliar seu próprio poder.

Combate

Os slaad cinzas preferem lutar à distância, utilizando suas habilidades similares a magia, mas eles não se amedrontam diante de um combate corporal.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *círculo mágico contra ordem* (CD 17), *detectar magia*, *escuridão profunda*, *identificação*, *invisibilidade*, *martelo do caos* (CD 16), *relâmpago* (CD 15), *vôo*; 1/dia — *palavra de poder: atordoar*. Nível de Conjurador: 10º. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Mudar Forma (Sob): Um slaad cinza é capaz de assumir qualquer forma humanóide como uma ação padrão. Na forma humanóide, ele perde seus ataques naturais (embora possa se equipar com armas e armaduras). Essas criaturas conseguem permanecer em suas formas alternativas até desejarem assumir outra. Esta mudança não pode ser dissipada, mas a criatura retorna para sua forma natural quando falece. A magia *visão da verdade* revela sua forma verdadeira.

***Invocar Slaad* (SM):** Duas vezes por dia, um slaad cinza pode tentar invocar 1–2 slaad vermelhos ou 1 slaad azul com 60% de chance de obter sucesso, ou ainda 1 slaad verde, com 40% de chance de obter sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 5º nível.

SLAAD DA MORTE

Extra-Planar (Médio — Caótico, Planar)
Dados de Vida: 15d8+75 (142 PV)
Iniciativa: +10
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 28 (+6 Des, +12 natural), toque 16, surpresa 22
Ataque Base/Agarrar: +15/+20
Ataque: Corpo a corpo: garra +20 (dano: 3d6+5 mais atordoamento)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +20 (dano: 3d6+5 mais atordoamento) e mordida +18 (dano: 2d10+2)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Atordoar, Habilidades similares à magia, *invocar slaad*
Qualidades Especiais: Mudar Forma, Redução de Dano 10/leal, visão no escuro 18 m, cura acelerada 5, imunidade a som, resistência a ácido 5, frio 5, eletricidade 5 e fogo 5, telepatia 30 m
Testes de Resistência: Fort +14, Ref +15, Von +13
Habilidades: For 21, Des 23, Con 21, Int 18, Sab 18, Car 18
Perícias: Arte da Fuga +24, Concentração +15, Conhecimento (quaisquer dois) +22, Escalar +23, Esconder-se +24, Furtividade +24 Procurar +22, Intimidar +22, Observar +22, Ouvir +22, Saltar +23, Sobrevivência +12 (+14 seguindo rastros), Usar Cordas +6 (+8 para amarrar)
Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Separar Aprimorado, Trespassar, Trespassar Aprimorado
Ambiente: Caos Eternamente Mutável do Limbo
Organização: Solitário ou casal
Nível de Desafio: 13
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Geralmente Caótico e Neutro
Progressão: 16–22 DV (Médio); 23–45 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Estes humanóides de aparência esquelética são similares a sapos bípedes. Sua pele é cinza rajada e seus dedos são longos, terminando em garras. Eles são tão altos quanto seres humanos.

Os slaad da morte pertenciam à variação cinza, mas submeteram-se a algum tipo de ritual misterioso que os transformou em máquinas de matar muito eficientes. Embora tenham as habilidades similares a magia dos slaad cinza, os slaad da morte se aperfeiçoaram na arte do combate, em detrimento do poder mágico. Eles parecem exatamente como os slaad cinzas.

Todos os slaad obedecem a um slaad da morte em uma cadeia de comando, principalmente por medo. Os slaad da morte representam a corrupção do caos puro pelo mal, em vez de serem exemplares genuínos de ambos.

Combate

Apesar da terrível eficácia de suas armas naturais, um slaad da morte prefere utilizar armas mágicas se estiverem disponíveis.

Atordoar (Ext): Três vezes por dia, um slaad da morte pode tentar atordoar seus oponentes por meio de um ataque com suas armas naturais. Se o oponente fracassar em um teste de resistência de Fortitude (CD 21), ele será atordoado durante 1 rodada, além de sofrer o dano normal do ataque. A CD para o teste de resistência é baseada em Sabedoria.

Slaad Verde

Slaad Cinza

Slaad Vermelho

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *animar objetos, bola de fogo* (CD 17), *círculo mágico contra a ordem, dedo da morte* (CD 21), *despedaçar* (CD 16), *detectar magia, dissipar ordem* (CD 19), *escuridão profunda, identificação, invisibilidade, martelo do caos, medo* (CD 18), *ver o invisível, vôo*; 3/dia — *círculo da morte* (CD 20), *manto do caos* (CD 22), *palavra do caos* (CD 21); 1/dia — *implosão* (CD 23), *palavra de poder, cegar*. Nível de Conjurador: 15º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma

Mudar Forma (Sob): Um slaad da morte é capaz de assumir qualquer forma humanóide como uma ação padrão. Na forma humanóide, ele perde seus ataques naturais (embora possa se equipar com armas e armaduras). Essas criaturas podem permanecer em suas formas alternativas até desejarem assumir outra. Esta mudança não pode ser dissipada, mas a criatura retorna para sua forma natural quando falece. A magia *visão da verdade* revela sua forma verdadeira.

***Invocar Slaad* (SM):** Duas vezes por dia, um slaad da morte pode tentar invocar 1–2 slaad vermelhos ou azuis com 60% de chance de obter sucesso, ou ainda 1–2 slaad verde, com 40% de chance de obter sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 6º nível.

SLAAD VERDE

Extra-Planar (Grande — Caótico, Planar)
Dados de Vida: 9d8+36 (76 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 23 (–1 tamanho, +1 Des, +13 natural), toque 10, surpresa 22
Ataque Base/Agarrar: +9/+19
Ataque: Corpo a corpo: garra +14 (dano: 1d6+6)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +14 (dano: 1d6+6) e mordida +12 (dano: 2d8+3)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Habilidades similares à magia, *invocar slaad*
Qualidades Especiais: Mudar Forma, visão no escuro 18 m, cura acelerada 5, imunidade a som, resistência a ácido 5, frio 5, eletricidade 5 e fogo 5
Testes de Resistência: Fort +10, Ref +7, Von +6
Habilidades: For 23, Des 13, Con 19, Int 10, Sab 10, Car 12
Perícias: Concentração +10, Escalar +18, Esconder-se +9, Furtividade +13, Observar +12, Ouvir +12, Procurar +12, Saltar + 18, Sobrevivência +6 (+8 seguindo rastros)
Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Trespassar
Ambiente: Caos Eternamente Mutável do Limbo
Organização: Solitário ou gangue (2–5)
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Caótico e Neutro
Progressão: 10–15 DV (Grande); 16–27 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +7

Esta criatura alta e escanifrada parece o cruzamento de um ogro com um sapo. Sua pele é verde e mosqueada e ele apresenta garras longas e afiadas. Sua boca é bem larga.

Caso o ovo de um slaad vermelho ou a doença de um slaad azul afete um conjurador arcano, produzirá um slaad verde.

Estes seres medem cerca de 3 m de altura e são extremamente largos. Eles chegam a pesar 1 tonelada. Como seu nome sugere, eles são quase totalmente verdes, com as costas mais escuras e a barriga mais clara.

A variação verde é composta de indivíduos arrogantes e egocêntricos que pensam apenas em si mesmos. Sua cobiça pelo poder mágico algumas vezes os transforma em slaad cinzas (veja a seguir), caso consigam sobreviver.

Os slaad verdes somente trabalharão em grupos se isso atender aos seus interesses imediatos.

Combate

Os slaad verdes preferem utilizar suas habilidades similares a magia a enfrentar um combate corporal, mas não têm medo de atacar com garras e presas caso seja necessário. Eles nunca lutarão até a morte se for possível evitar.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *despedaçar* (CD 13), *detectar magia, detectar pensamentos* (CD 13), *martelo do caos* (CD 15), *medo* (CD 15), *proteção contra a ordem, ver o invisível*; 3/dia — *bola de fogo* (CD 14), *dissipar a ordem* (CD 16), *escuridão profunda*. Nível de Conjurador: 9º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Mudar Forma (Sob): Um slaad verde é capaz de assumir qualquer forma humanóide de tamanho Médio ou Grande como uma ação padrão. Na forma humanóide, ele perde seus ataques naturais (embora possa se equipar com armas e armaduras). Essas criaturas podem permanecer em suas formas alternativas até desejarem assumir outra. Esta mudança não pode ser dissipada, mas a criatura retorna a sua forma natural depois de morta. A magia *visão da verdade* revela sua forma verdadeira.

***Invocar Slaad* (SM):** Duas vezes por dia, um slaad verde pode tentar invocar outro slaad verde, com 40% de chance de obter sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 5º nível.

SLAAD VERMELHO

Extra-Planar (Grande — Caótico, Planar)
Dados de Vida: 7d8+21 (52 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 19 (–1 tamanho, +2 Des, +8 natural), toque 11, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +7/+16
Ataque: Corpo a corpo: mordida +11 (dano: 2d8+5)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +11 (dano: 2d8+5) e 2 garras +9 (dano: 1d4+2 mais implante)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Bote, implante, coaxar atordoante, *invocar slaad*
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, cura acelerada, imunidade a som, resistência a ácido 5, frio 5, eletricidade 5 e fogo 5
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +7, Von +3
Habilidades: For 21, Des 15, Con 17, Int 6, Sab 6, Car 8
Perícias: Escalar +15, Esconder-se +8, Furtividade +12, Observar +8, Ouvir +8, Saltar + 15
Talentos: Ataques Múltiplos, Esquiva, Mobilidade
Ambiente: Caos Eternamente Mutável do Limbo
Organização: Solitário, casal, gangue (3–5) ou grupo (6–10)
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Caótico e Neutro
Progressão: 8–10 DV (Grande); 11–21 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +6

Esta criatura tem um aspecto aproximadamente humanóide, com características de um sapo de pele vermelha e uma cabeça grande e chata, quase sem pescoço. É bípede e possui garras nas mãos e nos pés. Suas mãos e dedos são particularmente grandes. Um ser humano seria da altura dos ombros da criatura.

A variação mais fraca da raça, um slaad vermelho perambula sozinho, com freqüência construindo lares secretos em outros planos. A maioria tenta se afastar dos slaad mais poderosos — e muitas vezes mais cruéis.

Estes seres têm cerca de 2,5 m de altura e pesam pouco mais de 300 kg. Como seu nome sugere, um slaad vermelho é quase totalmente escarlate, com as costas mais escuras e a barriga mais clara.

Os slaad vermelhos serão encontrados em grupos somente quando estiverem trabalhando para um poder superior que os escravizou de alguma forma. Mesmo assim, suas ações nunca serão muito coordenadas.

Combate

Em geral, os slaad vermelhos somente atacam quando estão famintos ou são ameaçados. No entanto, uma vez enfurecidos, eles lutarão até a morte.

Bote (Ext): Caso um slaad vermelho use a manobra Investida contra um oponente, ela poderá executar um Ataque Total na mesma rodada.

Implante (Ext): Um slaad vermelho que atinja um inimigo com sua garra poderá injetar um ovo dentro do corpo da vítima. A criatura afetada deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 16) para evitar o implante. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Geralmente, o slaad implanta seus ovos em alvos inconscientes ou indefesos de outra forma (e sem direito ao teste de resistência). O ovo chocará em uma semana; o filhote será um slaad azul, que sairá literalmente devorando o hospedeiro internamente, matando-o. Vinte e quanto horas antes do ovo maturar totalmente, a vítima ficará muito doente (–10 em todos os valores de habilidade, mínimo 1). A magia *remover doenças* é capaz de extrair o óvulo, assim como um teste bem-sucedido de Cura (CD 25). Caso o teste fracasse, o curandeiro poderá tentar novamente, mas cada tentativa (bem-sucedida ou não) causa 1d4 pontos de dano ao paciente.

Se o hospedeiro for um conjurador arcano, o ovo chocará para dar origem a um slaad verde.

Coachar Atordoante (Sob): Uma vez por dia, um slaad vermelho é capaz de emitir um som muito alto. Qualquer criatura (exceto outros slaad) num raio de 6 m deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 16) ou ficará atordoada durante 1d3 rodadas. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

***Invocar Slaad* (SM):** Uma vez por dia, um slaad vermelho pode tentar invocar outro slaad vermelho, com 40% de chance de obter sucesso. Esta habilidade equivale a uma magia de 3º nível.

SOMBRA

Estas entidades parecem apenas um aglomerado de escuridão animada, mais ou menos de forma humanóide.

As sombras são criaturas de trevas vívidas, que odeiam a vida e a luz fervorosamente. Seu toque impõe o frio angustiante da inexistência, tornando-as oponentes muito perigosas.

É difícil de enxergar uma sombra na escuridão ou em áreas escuras, mas elas são totalmente aparentes em locais iluminados.

	Sombra Morto-vivo (Médio — Incorpóreo)	Sombra Superior Morto-vivo (Médio — Incorpóreo)
Dados de Vida:	3d12 (19 PV)	9d12 (58 PV)
Iniciativa:	+2	+2
Deslocamento:	Vôo 12 m (bom) (8 quadrados)	Vôo 12 m (bom) (8 quadrados)
Classe de Armadura:	13 (+2 Des, +1 deflexão), toque 13, surpresa 11	14 (+2 Des, +2 deflexão), toque 14, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+1/—	+4/-
Ataque:	Corpo a corpo: toque incorpóreo +3 (dano: 1d6 de Força)	Corpo a corpo: toque incorpóreo +6 (dano: 1d8 de Força)
Ataque Total:	Corpo a corpo: toque incorpóreo +3 (dano: 1d6 de Força)	Corpo a corpo: toque incorpóreo +6 (dano: 1d8 de Força)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Cria, Dano de Força	Cria, Dano de Força
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, características de incorpóreo, resistência à expulsão +2, características de morto-vivo	Visão no escuro 18 m, características de incorpóreo, resistência à expulsão +2, características de morto-vivo
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +3, Von +4	Fort +3, Ref +5, Von +7
Habilidades:	For —, Des 14, Con —, Int 6, Sab 12, Car 13	For —, Des 15, Con —, Int 6, Sab 12, Car 14
Perícias:	Esconder-se +8*, Observar +7, Ouvir +7, Procurar +4	Esconder-se +14*, Observar +9, Ouvir +9, Procurar +6
Talentos:	Esquiva, Prontidão	Ataque em Movimento, Esquiva, Mobilidade, Prontidão
Ambiente:	Qualquer	Qualquer
Organização:	Solitário, gangue (2–5) ou turba (6–11)	Solitário
Nível de Desafio:	3	8
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Mau	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	4–9 DV (Médio)	—
Ajuste de Nível:	—	—

Como inimigos naturais de todas as coisas vivas, as sombras são agressivas e predatórias. Elas atacam sem piedade e dizimam rapidamente os indivíduos despreparados para confrontá-las.

Uma sombra tem pouco mais de 1,5 m de altura e não tem peso.

Essas criaturas são incapazes de falar compreensivelmente.

Combate

As sombras espreitam em lugares escuros, sempre no aguardo de uma presa viva.

Dano de Força (Sob): O toque de uma sombra causa 1d6 pontos de dano temporário de Força a qualquer criatura viva. Uma criatura reduzida a Força 0 pela sombra morrerá. Este é um efeito de energia negativa.

Cria (Sob): Qualquer humanóide que tenha sua Força reduzida a 0 por uma sombra se tornará uma delas depois de 1d4 rodadas. A cria se erguerá sob o comando da sombra que a gerou.

Perícias: As sombras recebem +2 de bônus racial em todos seus testes de Esconder-se em áreas de iluminação precária. Em áreas bem iluminadas, elas sofrem –4 de penalidade nestes testes.

SOMBRA SUPERIOR

Embora não seja mais inteligente que uma sombra normal, essa criatura é mais ameaçadora devido seu dano de Força elevado e suas táticas baseadas em investir e recuar.

Combate

Estes seres utilizam toda sua furtividade e astúcia em combate. Sua tática favorita é permanecer de tocaia, quase totalmente ocultas nas paredes ou no chão, e então avançar contra os oponentes realizando ataques de toque incorpóreo, e depois recuar para o interior de um objeto sólido, sem permitir um contra-ataque.

Dano de Força (Sob): O toque de uma sombra causa 1d8 pontos de dano temporário de Força a qualquer criatura viva.

Sombra

STIRGE

Besta Mágica (Miúda)
Dados de Vida: 1d10 (5 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 3 m (2 quadrados), vôo 12 m (média)
Classe de Armadura: 16 (+2 tamanho, +4 Des), toque 16, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +1/–11 (+1 em adesão)
Ataque: Corpo a corpo: toque +7 (dano: adesão)
Ataque Total: Corpo a corpo: toque +7 (dano: adesão)
Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m
Ataques Especiais: Adesão, Drenar Sangue
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +6, Von +1
Habilidades: For 3, Des 19, Con 10, Int 1, Sab 12, Car 6
Perícias: Esconder-se +14, Ouvir +4, Observar +4
Talentos: Prontidão, Acuidade com Arma[B]
Ambiente: Pântanos quentes
Organização: Colônia (2–4), enxame (5–8) ou praga (9–14)
Nível de Desafio: 1/2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Esta criatura pareçe um cruzamento entre um morcego e um mosquito gigante. Suas asas são compostas por membranas (como o morcego), seu corpo é alongado e ele tem oito patas articuladas com pinças afiadas em suas pontas. Além disso, têm um bico similar a uma agulha.

Os stirges são criaturas similares a morcegos que se alimentam do sangue dos seres vivos. Embora apenas um deles não represente nenhum perigo para os aventureiros, diversos stirges são uma ameaça formidável.

Stirge

Sua coloração varia do vermelho-ferrugem até o marrom avermelhado, mas sua barriga é amarelada. Seu bico tem a ponta rosada, mas vai ficando cinza até chegar à base.

O corpo de um stirge tem 30 cm de comprimento e a envergadura de suas asas atinge até 60 cm. Ele pesa 0,5 kg.

Combate

Um stirge ataca ao pousar sobre sua vítima, sempre num local vulnerável, e injeta seu bico-agulha na carne. Esse é um ataque de toque e afeta somente criaturas Pequenas ou maiores.

Adesão (Ext): Caso o stirge atinja o oponente com seu ataque de toque, usará suas oito patas para aderir ao corpo da vítima. Um stirge nessa situação tem CA 12 (e perde seu bônus de Destreza na CA). Entretanto, ele estará preso com extrema firmeza. Eles têm +12 de bônus racial nestes testes de Agarrar (já inclusos no bloco de estatísticas acima).

Um stirge preso a uma vítima pode ser agarrado ou atingido com uma arma. Para removê-lo através da manobra Agarrar, o oponente deve obter sucesso em um teste resistido de Agarrar.

Drenar Sangue (Ext): Um stirge drena sangue, causando 1d4 pontos de dano temporário de Constituição a cada rodada que consiga permanecer em contato com o corpo da vítima. Depois de absorver 4 pontos de Constituição, ele largará a vítima e se afastará — para digerir a refeição. Se a vítima morrer antes que o stirge sacie seu apetite, ele buscará uma nova refeição.

TARRASQUE

Besta Mágica (Colossal)
Dados de Vida: 48d10+594 (858 PV)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 35 (–8 tamanho, +3 Des, +30 natural), toque 5, surpresa 32
Ataque Base/Agarrar: +48/+81
Ataque: Corpo a corpo: mordida +57 (dano: 4d8+17; dec. 18–20/x3)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +57 (dano: 4d8+17; dec. 18–20/x3) e 2 chifres +52 (dano: 1d10+8) e 2 garras +52 (dano: 1d12+8) e cauda +52 (dano: 3d8+8)
Espaço/Alcance: 9 m/6 m
Ataques Especiais: Sucessos decisivos aprimorados, presença aterradora, agarrar aprimorado, investir, engolir
Qualidades Especiais: Carapaça, Redução de Dano 15/épica, imune a fogo, veneno, doenças, drenar energia e dano de habilidade, regeneração 40, faro, Resistência à Magia 32
Testes de Resistência: Fort +38, Ref +29, Von +20
Habilidades: For 45, Des 16, Con 35, Int 3, Sab 14, Car 14
Perícias: Ouvir +17, Procurar +9, Observar +17, Sobrevivência +14 (+16 seguindo rastros)
Talentos: Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Esquiva, Golpe Avassalador, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos de Combate, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Vitalidade (6), Vontade de Ferro
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 20
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 49+ DV (Colossal)
Ajuste de Nível: —

Este bípede escamoso é alto como um edifício de cinco andares. Ele se movimenta como uma ave de rapina, inclinado para frente e usando sua poderosa cauda articulada para se equilibrar. Sua cabeça possui dois chifres e sua carapaça é reflexiva.

O lendário tarrasque — felizmente existe apenas um — possivelmente é o monstro mais aterrador entre todos (exceto pelos mais antigos dragões). Ninguém é capaz de prever onde e quando essa criatura atacará novamente.

A localização do covil do tarrasque é um mistério e a besta permanece em hibernação durante a maior parte do tempo. Em geral, seu sono comatoso persiste durante 6d4 meses; então, a criatura sai de seu covil para caçar e saquear durante um breve período de 1d3 dias. Uma vez a cada década (ou um pouco mais), o monstro estará particularmente ativo e ficará acordado durante 1d2 semanas. Depois disso, ele hibernará durante pelo menos 4d6 anos ou até ser perturbado.

Quando está ativo, o tarrasque é a ferramenta de destruição mais perfeita que existe. Ele assola a terra devorando tudo em seu caminho, incluindo plantas, animais, humanóides e até cidades inteiras. Nada está a salvo e diversas comunidades preferem fugir da voracidade do tarrasque a confrontar seu poder.

Muitas lendas circundam as origens e propósitos do tarrasque. Alguns afirmam que ele é uma abominação, libertada por deuses antigos e esquecidos, para punir toda a natureza; outros falam de uma conspiração entre magos malignos e poderes elementais sem misericórdia alguma. Esses contos são apenas especulação e a verdadeira natureza da fera talvez nunca seja revelada. O tarrasque não costuma agir logicamente e é muito raro que deixe alguma testemunha viva em seu caminho.

Ele mede 21 m de comprimento e 15 m de altura, seu peso ultrapassa 130 toneladas.

O tarrasque é incapaz de falar.

Combate

O tarrasque ataca com suas garras, presas, chifres e cauda.

As armas naturais desta criatura são consideradas épicas para ignorar a Redução de Dano das outras criaturas.

Sucessos Decisivos Aprimorados (Ext): A margem de ameaça de sucesso decisivo do tarrasque abrange um resultado natural entre 18–20 (um resultado 18, 19 ou 20 no d20) e causa o triplo do dano caso obtenha sucesso na avaliação de golpe decisivo.

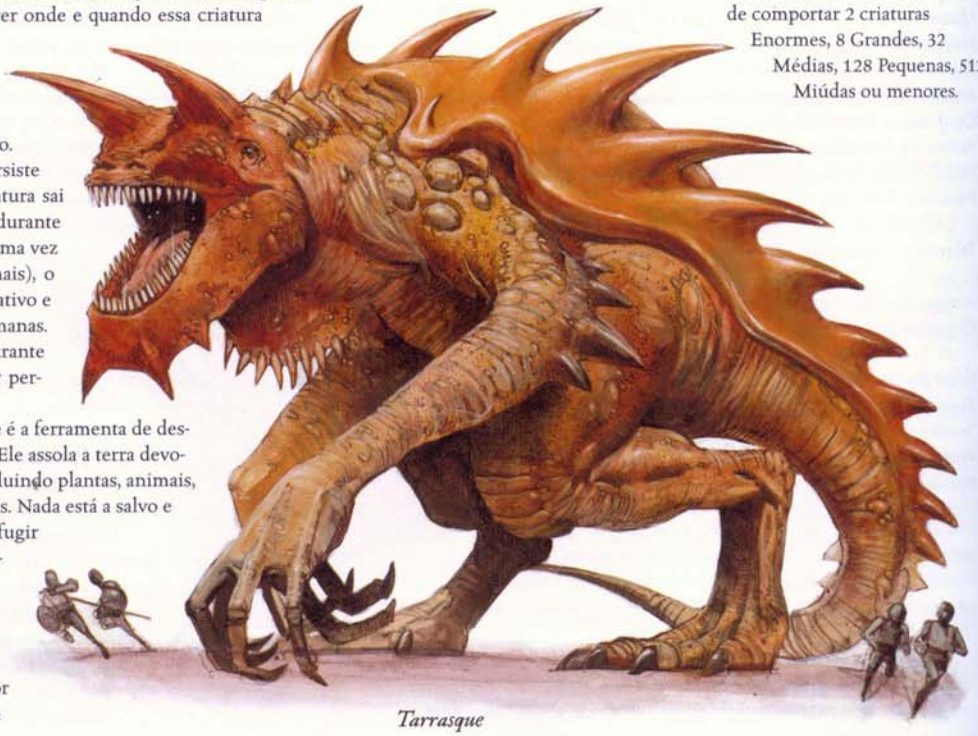
Presença Aterradora (Sob): O tarrasque é capaz de inspirar terror quando ataca — normalmente ou em Investida. As criaturas afetadas precisam obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 36) ou ficarão abaladas; elas permanecerão nesse estado enquanto estiverem a menos de 18 m do tarrasque. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o tarrasque precisa atingir um oponente Enorme ou menor com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a habilidade engolir na rodada subseqüente.

Investir (Ext): Uma vez por minuto, o tarrasque — normalmente lento — pode percorrer um deslocamento de 45 m.

Engolir (Ext): O tarrasque pode tentar engolir uma vítima aprisionada de tamanho Enorme ou inferior com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 2d8+8 pontos de dano por esmagamento, mais 2d8+6 pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo do tarrasque. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar, causando 50 pontos de dano ao sistema digestivo do tarrasque (CA 25). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura; qualquer outro oponente terá de abrir seu próprio caminho.

O estômago do tarrasque é capaz de comportar 2 criaturas Enormes, 8 Grandes, 32 Médias, 128 Pequenas, 512 Miúdas ou menores.



Tarrasque

Carapaça (Ext): A carapaça semelhante a uma armadura do tarrasque é excepcionalmente resistente e altamente reflexiva; ela desviará todas as magias de raios, linhas, cones e até mesmo *mísseis mágicos*. Existem 30% de chance de qualquer efeito desse tipo ricochetear para o conjurador; caso contrário, ele será apenas neutralizado. Faça o teste de reflexão antes fazer de aplicar a Resistência à Magia da criatura.

Regeneração (Ext): Nenhuma forma de ataque causa dano normal ao tarrasque. O monstro conseguirá se regenerar mesmo se for desintegrado ou eliminado com efeitos de morte. Caso fracasse no teste de resistência contra magias ou efeitos que matam instantaneamente (como aqueles mencionados acima), sofrerá uma quantidade de dano por contusão igual ao seu total de PV completos +10 (ou 868 PV). Ele é imune a efeitos que produzem ferimentos incuráveis ou constantes, como uma *espada do sangramento*, a podridão das múmias ou a habilidade de um golem de barro. Somente é possível matar definitivamente o tarrasque elevando seu total de pontos de dano por contusão a uma quantidade igual ao seu total de PV completos +10 (ou 868 PV) e usando uma magia *desejo* ou *milagre* para mantê-lo morto.

Caso o tarrasque perca um membro ou parte do corpo, conseguirá regenerá-la em 1d6 minutos (a parte arrancada morrerá e apodrecerá normalmente). A criatura é capaz de recolocar o membro decepado instantaneamente segurando-a contra o ferimento.

Perícias: O tarrasque recebe +8 de bônus racial em testes de Ouvir e Observar.

TARTARUGA-DRAGÃO

Dragão (Enorme — Aquático)
Dados de Vida: 12d12+60 (138 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), natação 6 m
Classe de Armadura: 25 (–2 tamanho, +17 natural), toque 8, surpresa 25
Ataque Base/Agarrar: +12/+28
Ataque: Corpo a corpo: mordida +18 (dano: 4d6+8)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +18 (dano: 4d6+8) e 2 garras +13 (dano: 2d8+4)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Sobro, arrebatar, naufragar
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +13, Ref +8, Von +9
Habilidades: For 27, Des 10, Con 21, Int 12, Sab 13, Car 12
Perícias: Diplomacia +3, Esconder-se +7*, Intimidar +16, Natação +21, Observar +16, Ouvir +16, Procurar +16, Sentir Motivação +16, Sobrevivência +16 (+18 seguindo rastros)
Talentos: Arrebatar, Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Lutar às Cegas, Trespassar
Ambiente: Aquático temperado
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Triplo do padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 13–24 DV (Enorme); 25–36 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura enorme possui um grande casco hidrodinâmico, com saliências afiadas. Um pescoço comprido emerge de uma das pontas, sustentando uma cabeça com crista e mandíbulas afiadas. Nadadeiras com garras estendem-se de orifícios laterais, e uma longa cauda serpenteia na parte traseira da carapaça.

A tartaruga-dragão é uma das criaturas aquáticas mais belas, impressionantes e temidas que existem. Suas mandíbulas mortíferas, seu sopro de vapor e sua tendência a naufragar navios transformaram essas criaturas em um dos piores pesadelos dos marinheiros.

Quando uma tartaruga-dragão está próxima da superfície, geralmente é confundida com o reflexo do sol ou da lua na água. Seu casco áspero e esverdeado tem a mesma cor das águas profundas onde o monstro prefere viver e as linhas prateadas e brilhantes que riscam sua superfície parecem raios de luz dançando em mar aberto. A cabeça, as patas e a cauda da tartaruga apresentam um tom mais claro de verde, com reflexos amarelados e brilhantes. Uma tartaruga-dragão adulta tem entre 6 e 9 m de comprimento do focinho até a cauda e seu casco tem entre 4,5 e 7,5 m de diâmetro; ela pesa entre 4.000 e 32.000 kg.

As tartarugas-dragão falam os idiomas Aquan, Dracônico e Comum.

Combate

As tartarugas-dragão são adversárias ferozes e quase sempre atacam qualquer criatura que ameace seu território ou pareça uma refeição em potencial.

Sopro (Sob): Nuvem de vapor superaquecido de 6 m de altura, 7,5 metros de largura e 15 m de comprimento, a cada 1d4 rodadas; 12d6 pontos de dano por fogo, Reflexos (CD 21) para reduzir o dano à metade; efetivo dentro e fora d'água. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Naufragar (Ext): Uma tartaruga-dragão submersa pode emergir sob um navio ou embarcação com menos de 6 metros e naufragá-la, com 95% de chance de obter sucesso. Qualquer embarcação entre 6 m e 18 m tem 50% de naufragar e as embarcações com mais de 18 m têm 20% de chance de naufragar.

Perícias: A tartaruga-dragão recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraída ou ameaçada. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta. *Uma tartaruga-dragão recebe +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando está submersa.

Tartaruga-Dragão

TENDRÍCULO

Planta (Enorme)
Dados de Vida: 9d8+54 (94 PV)
Iniciativa: –1
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 16 (–2 tamanho, –1 Des, +9 natural), toque 7, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +6/+23
Ataque: Corpo a corpo: mordida +13 (dano: 2d8+9) e 2 tentáculos +8 (dano: 1d6+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +13 (dano: 2d8+9) e 2 tentáculos +8 (dano: 1d6+4)
Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, paralisia, engolir
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, características de planta, regeneração 10

Testes de Resistência: Fort +12, Ref +2, Von +4
Habilidades: For 28, Des 9, Con 22, Int 3, Sab 8, Car 3
Perícias: Esconder-se +9, Furtividade +1, Observar +1, Ouvir +1
Talentos: Ataque Poderoso, Prontidão, Sorrateiro, Vontade de Ferro
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 6
Tesouro: 1/10 moedas; 50% equipamento; 50% itens
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 10–16 DV (Enorme); 17–27 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura se parece com um amontoado imenso de vegetação, apoiados por vinhas e cipós. A massa vegetal tem uma abertura parecida com uma boca, repleta de "dentes" formados por espinhos longos e farpas afiadas.

Tendrículos

Os tendrículos são plantas que foram alteradas por magias malignas ou se originaram em outro plano de existência — talvez as duas teorias estejam certas.

Eles podem se suspender até 4,5 m de altura e pesam 3,5 toneladas.

Os tendrículos são famosos por sua habilidade de gerar e regenerar partes de seu corpo vegetal de modo extremamente rápido. Folhas, galhos e vinhas novas surgem em apenas alguns minutos. Para conservar essa habilidade, os tendrículos precisam consumir enormes quantidades de carne.

Os animais, as bestas e mesmo outras plantas animadas ficam perturbados pela presença de um tendrículo; eles o evitam, bem como a área onde ele esteve nas últimas 24 horas.

Combate

Rondando as florestas profundas ou aguardando em áreas verdejantes (afinal, ele se parece com uma pequena colina verde), os tendrículos atacam com selvageria, sem temor algum. Ele tentará engolir a maior quantidade de carne no menor período de tempo possível.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o tendrículo precisa atingir um oponente de uma categoria de tamanho menor com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a habilidade engolir na rodada subseqüente.

Ele também pode usar esta habilidade com seus tentáculos. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prenderá e arrastará a vítima, transferindo-a para a boca como uma ação livre. Essa manobra causa o dano da mordida automaticamente.

Engolir/Paralisia (Ext): Um tendrículo pode tentar engolir uma vítima aprisionada com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro da massa corpórea da planta, a vítima deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 20) ou ficará paralisada durante 3d6 rodadas devido ao suco digestivo do tendrículo, além de sofrer 2d6 pontos de dano por ácido a cada rodada. É necessário um novo teste de resistência a cada rodada que a vítima estiver dentro da planta. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Uma criatura nessa situação que evite a paralisia pode escalar a massa corporal com um teste de Agarrar bem-sucedido. Ela voltará para a mandíbula da criatura, onde será necessário outro teste resistido de Agarrar para se libertar. A vítima também pode abrir caminho para se libertar (usando armas leves cortantes ou perfurantes), causando 25 pontos de dano ao interior da planta (CA 14). Depois que a vítima sair, a espantosa capacidade regenerativa da planta fechará a abertura; qualquer outro oponente terá de abrir seu próprio caminho.

O interior de um tendrículo Enorme é capaz de comportar 2 criaturas Grandes, 8 Médias, 32 Pequenas, 128 Miúdas, 512 Mínimas ou menores.

Regeneração (Ext): As armas de concussão e o ácido causam dano normal ao tendrículo.

Caso o tendrículo perca parte do seu corpo, conseguirá regenerá-la em 1d6 minutos. A criatura é capaz de recolocar a parte decepada instantaneamente segurando-a contra o ferimento.

THOQQUA

Elemental (Médio — Terra, Planar, Fogo)
Dados de Vida: 3d8+3 (16 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escavar 6 m
Classe de Armadura: 18 (+1 Des, +7 natural), toque 11, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +2/+4
Ataque: Corpo a corpo: pancada +4 (dano: 1d6+3 mais 2d6 por fogo)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +4 (dano: 1d6+3 mais 2d6 por fogo)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Calor, incendiar
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de elemental, imunidade a fogo, sentido sísmico 18 m, vulnerabilidade a frio
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +2, Von +2
Habilidades: For 15, Des 13, Con 13, Int 6, Sab 12, Car 10
Perícias: Furtividade +3, Ouvir +5, Sobrevivência +3
Talentos: Prontidão, Rastrear
Ambiente: Plano Elemental do Fogo
Organização: Solitário ou casal
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 4–9 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura tem o corpo sinuoso segmentado como o das minhocas, mas emite um brilho laranja e branco, como metal em chamas.

Thoqqua

Os thoqqua são monstros similares a vermes, que têm o corpo quente o suficiente para derreter rochas sólidas. Eles têm um comportamento irritadiço e um temperamento terrível. Embora sejam nativos do Plano Elemental do Fogo, sabe-se que também habitam o Plano Elemental da Terra.

A criatura gasta a maior parte do tempo cavando as rochas em busca de minerais para se alimentar. Suas escavações geram túneis firmes, embora pequenos e com as paredes ferventes.

Um thoqqua tem cerca de 30 cm de diâmetro e mede entre 1 e 1,5 m de comprimento. Ele pesa 100 kg.

Combate

Quando um thoqqua é perturbado, seu primeiro instinto é atacar. Sua tática favorita é avançar diretamente sobre os oponentes, seja atravessando as rochas ou encolhendo seu corpo e saltando como uma mola. Em qualquer caso, considere o ataque como uma manobra Investida, mas não é necessário que ele se mova 3 m antes de realizá-lo.

Calor (Ext): Apenas tocar ou ser tocado pelo thoqqua causa 2d6 pontos de dano de fogo automaticamente.

Incendiar (Ext): Qualquer criatura atingida pelo ataque de pancada do thoqqua deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 12) ou pegará fogo. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição. As labaredas queimam durante 1d4 rodadas caso não sejam apagadas. A criatura em chamas pode usar uma ação de rodada completa para extinguir o fogo (consulte o *Livro do Mestre* para obter mais informações sobre os perigos do fogo).

TITÃ

Titã

Extra-Planar (Enorme — Caótico, Planar)
Dados de Vida: 20d8+280 (370 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 12 m com meia-armadura (8 quadrados); deslocamento básico 18 m
Classe de Armadura: 38 (–2 tamanho, +19 natural, +11 *meia-armadura +4*), toque 8, surpresa 38
Ataque Base/Agarrar: +20/+44
Ataque: Corpo a corpo: *martelo de guerra Imenso de adamante +3* +37 (dano: 4d6+27; dec. x3) ou pancada +34 (1d8+16); ou à distância: *azagaia +3* +22 (dano: 2d6+19)
Ataque Total: Corpo a corpo: *martelo de guerra Imenso de adamante +3* +37/+32/+27/+22 (dano: 4d6+27; dec. x3) ou 2 pancadas +34 (1d8+16); ou à distância: *azagaia +3* +22 (dano: 2d6+19)
Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais: Arma gigante, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: Redução de Dano 15/ordem, visão no escuro 18 m, Resistência à Magia 32
Testes de Resistência: Fort +26, Ref +13, Von +21
Habilidades: For 43, Des 12, Con 39, Int 21, Sab 28, Car 24
Perícias: Atuação (oratória) +30, Blefar +19, Concentração +37, Conhecimento (qualquer um) +28, Cura +20, Diplomacia +11, Disfarces +7 (+9 para atuar), Equilíbrio +7, Escalar +22, Identificar Magia +17, Intimidar +32, Natação +16, Observar +32, Ofícios (qualquer um) +28, Ouvir +32, Procurar +28, Saltar +38, Sentir Motivação +32, Sobrevivência +9 (+11 seguindo rastros)
Talentos: Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador, Habilidade Similar à Magia Acelerada (*corrente de relâmpagos*), Lutar às Cegas, Separar Aprimorado, Trespassar
Ambiente: Clareiras Olímpicas de Arbórea
Organização: Solitário ou casal
Nível de Desafio: 21
Tesouro: Dobro do padrão, mais *meia-armadura +4* e *martelo de guerra Imenso de adamante +3*
Tendência: Sempre Caótico (qualquer)
Progressão: 21–30 DV (Enorme); 31–60 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura parece um humano gigante, muito bonito e de compleição física perfeita. Ele carrega um enorme martelo de guerra e tem um olhar perspicaz confiante.

Os titãs são seres do tamanho de estátuas de proporções heróicas. Eles possuem mentes aguçadas e corpos poderosos. Muitos deles são provenientes do plano de Arbórea.

Suas armaduras preferidas são construídas num estilo ancestral. Eles usam jóias raras e valiosas e geralmente tentam parecer belos e superpoderosos.

Os titãs são selvagens e caóticos, mestres de seus próprios destinos. Eles estão mais próximos que os simples mortais da fonte da vida, portanto celebram sua existência. Os titãs entregam-se mais facilmente que os humanos às emoções fortes e sofrem surtos de ira dignos dos deuses. Muitos são fervorosos defensores do bem, mas em eras antigas uma raça de titãs se rebelou contra os próprios deuses e alguns deles se tornaram malignos. Um titã maligno é um tirano implacável que, muitas vezes, domina todo um reino mortal.

Os titãs atingem 7,5 m de altura e pesam 14 toneladas.

Os titãs falam os idiomas Comum, Celestial, Dracônico, Gigante e Abissal.

Combate

Os titãs são capazes de causar muita destruição com seus martelos de guerra maciços, batizados de "marretas dos titãs". Além de sua capacidade de batalha considerável, os titãs são muito rápidos e têm poderes mágicos extremamente amplos.

As armas naturais, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas para ignorar a Redução de Dano.

Arma Gigante (Ext): Um titã empunha um martelo de guerra gigantesco (grande o suficiente para criaturas Imensas) que exige o uso das duas mãos, sem causar qualquer penalidade.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *corrente de relâmpagos* (CD 23), *enfeitiçar monstro* (CD 21), *imagem persistente* (CD 22), *invisibilidade*, *levitação*, *metamorfose* (somente formas humanóides, *purgar invisibilidade*, 1 hora de duração), curar ferimentos críticos (CD 21), dissipar magia maior, imobilizar *monstro* (CD 22), tempestade de fogo (CD 24); 3/dia — *forma etérea*, *invocar aliado da natureza IX*, *palavra do caos* (CD 22); 1/dia — *chuva de meteoros* (CD 26), *labirinto*, *portal*. Nível de Conjurador: 20º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Além disso, os titãs bondosos e neutros podem usar as seguintes habilidades similares a magia adicionais: Sem limite — *destruição sagrada* (CD 21), *luz do dia*, *remover maldição* (CD 21); 1/dia — *restauração maior*. Nível de Conjurador: 20º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Os titãs malignos possuem as habilidades similares a magia adicionais a seguir: Sem limite — *escuridão profunda*, *névoa profana* (CD 21), *rogar maldição* (CD 21); 1/dia — *a mão esmagadora de Bigby* (CD 26). Nível de Conjurador: 20º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Táticas por Rodada

Os titãs apreciam o combate e geralmente se aproximam de seus adversários. Caso isso não seja eficaz, eles recuam e usam suas habilidades similares a magias e efeitos mágicos. Devido ao talento Acelerar Habilidade Similar à Magia, eles podem conjurar *corrente de relâmpagos* como uma ação livre e freqüentemente atacar em combate corporal ao mesmo tempo.

Antes do Combate: Purgar invisibilidade ou *invisibilidade*.

1ª Rodada: Investida ou Separar contra o oponente aparentemente mais perigoso. Dispara *corrente de relâmpagos* nos adversários mais afastados.

2ª Rodada: Ataque Total contra o alvo da manobra Separar. Conjura *corrente de relâmpagos* contra os demais adversários.

3ª Rodada: Afasta-se do primeiro adversário e conjura *labirinto* ou *chuva de meteoros* contra qualquer conjurador que estiver causando problemas.

4ª Rodada: Separar na arma do adversário aparentemente mais ofensivo ou *dissipar magia maior* contra todos os oponentes mais próximos.

5ª Rodada: Ataque Total contra o oponente mais próximo ou *tempestade de fogo*. Outra *corrente de relâmpagos* acelerada sobre os adversários que parecerem mais perigosos.

Um titã costuma reservar suas habilidades portal e forma etérea *para escapar da luta quando estiver em muita desvantagem.*

TOCADOS PELOS PLANOS

"Tocados pelos planos" é um termo genérico para descrever as criaturas capazes de traçar sua linhagem até um ser extra-planar, em geral um ser abissal ou celestial.

O efeito de uma criatura sobrenatural sobre qualquer linhagem é uma herança que persiste durante muitas gerações. Embora não sejam drasticamente alterados como um meio-celestial ou um meio-abissal, os tocados pelos planos ainda conservam algumas qualidades especiais.

Os tocados pelos planos descritos a seguir são os mais comuns. Os aasimar são humanos com certas características celestiais no sangue que corre em suas veias e os tiefling têm uma parte abissal em sua árvore genealógica.

Não existe um aasimar ou tiefling "típico"; eles não erigem suas próprias sociedades ou culturas — em vez disso, misturam-se com aquelas existentes. Muitos adotam classes de personagens.

AASIMAR

Combatente de 1° nível
Extra-Planar (Médio — Nativo)
Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 6 m com brunea (4 quadrados); deslocamento básico 9 m
Classe de Armadura: 16 (+4 brunea, +2 escudo pesado), toque 10, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +1/+2
Ataque: Corpo a corpo: espada longa +2 (dano: 1d8+1; dec. 19–20/x2) ou à distância: besta leve +1 (dano: 1d8; dec. 19–20/x2)
Ataque Total: Corpo a corpo: espada longa +2 (dano: 1d8+1; dec. 19–20/x2) ou à distância: besta leve +1 (dano: 1d8; dec. 19–20/x2)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Luz do dia
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, resistência a ácido 5, frio 5 e eletricidade 5
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +0, Von +0
Habilidades: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 10
Perícias: Cavalgar +1, Conhecimento (religião) +1, Cura +4, Observar +3, Ouvir +3
Talentos: Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Solitário, casal ou equipe (3–4)
Nível de Desafio: 1/2
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Bom (qualquer)
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +1

Esse ser parece humano. Dotados de beleza e traços calmos, serenos, com um brilho interior que se reflete em seu rosto.

Aasimar

Tiefling

Agraciados com um toque celestial, normalmente os aasimar são altos, têm boa aparência e são simpáticos. Em geral apresentam uma pequena característica física que sugere sua herança, como cabelo prateado, olhos dourados ou um olhar sobrenatural e intenso.

A maioria dos aasimar tem tendências bondosas e determinadas. Eles lutam contra as causas malignas e tentam convencer as pessoas a fazer as coisas certas. Em raras ocasiões, escolhem o aspecto vingativo e arbitrário de seus ancestrais celestiais. Dificilmente ocuparão posições de liderança e quase sempre vivem como criaturas solitárias, devido a sua absoluta dedicação à bondade. Alguns são menos fanáticos e se adaptam às sociedades humanas.

Combate

Os aasimar preferem confrontos honestos e diretos. No entanto, contra inimigos particularmente malignos eles lutarão até a morte, impulsionados por uma convicção absoluta.

***Luz do Dia* (SM):** Os aasimar são capazes de conjurar a magia *luz do dia* uma vez por dia, com 1° nível de conjurador ou um nível de conjurador equivalente ao seu nível de classe, o que for maior.

Perícias: Os aasimar recebem +2 de bônus racial em testes de Observar e Ouvir.

O combatente aasimar apresentado acima possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Aasimar Como Personagens

Os personagens aasimar possuem as seguintes características raciais.

— +2 Sab, +2 Car.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento básico terrestre de um aasimar é 9 m.

— Visão no escuro até 18 m

— Perícias raciais: +2 de bônus racial em testes de Observar e Ouvir.

— Talentos raciais: Os aasimar recebem talentos de acordo com seus níveis de classe.

— Ataques Especiais (veja acima): *Luz do dia.*

— Qualidades Especiais (veja acima): Resistência a ácido 5, frio 5 e eletricidade 5.

— Idiomas Automáticos: Comum, Celestial. Idiomas Adicionais: Dracônico, Anão, Élfico, Gnomo, Halfling, Silvestre.

— Classe Favorecida: Paladino.

— Ajuste de Nível: +1.

TIEFLING

Combatente de 1° nível
Extra-Planar (Médio — Nativo)
Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+1 Des, +3 couro batido, +1 escudo pequeno), toque 11, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +1/+2
Ataque: Corpo a corpo: sabre +3 (dano: 1d6+1; dec. 18–20/x2) ou à distância: besta leve +2 (dano: 1d8; dec. 19–20/x2)
Ataque Total: Corpo a corpo: sabre +3 (dano: 1d8+1; dec. 18–20/x2) ou à distância: besta leve +2 (dano: 1d8; dec. 19–20/x2)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Escuridão
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, resistência a frio 5, eletricidade 5 e fogo 5
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +1, Von –1
Habilidades: For 13, Des 13, Con 12, Int 12, Sab 9, Car 6

Perícias: Blefar +4, Esconder-se +5, Furtividade +1, Prestidigitação +1
Talentos: Foco em Arma (sabre)
Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Solitário, casal ou gangue (3–4)
Nível de Desafio: 1/2
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Mau (qualquer)
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +1

Esse ser parece humano, mas possui uma aura levemente perturbadora e um brilho macabro em seus olhos. Chifres curtos emergem de sua testa.

Os tiefling são deformados, errantes, indignos de confiança e com muita freqüência seguem suas heranças raciais e atendem ao chamado da maldade. Poucos desafiam suas naturezas, mas estes continuarão a lutar contra a opinião popular (caso sua natureza seja conhecida) ou o sentimento de "falsidade" sobrenatural que parece lhes seguir eternamente.

Além dessa aura, considerada perturbadora por muitas pessoas, muitos tiefling são quase indistinguíveis dos seres humanos. Alguns deles têm pequenos chifres, dentes pontiagudos, olhos vermelhos, cheiro de enxofre ou mesmo pés em forma de cascos, mas não existem dois tiefling iguais.

Na maior parte das sociedades humanas, os tiefling se conservam à margem e atuam como ladrões, assassinos ou espiões. Algumas vezes, conseguem atingir uma posição ou cargo reconhecido, mas quando sua natureza é revelada, rapidamente são proscritos.

Combate

Os tiefling são furtivos, sutis e geralmente trapaceiros. Eles preferem atacar por meio de emboscadas e evitar uma luta justa caso seja possível.

***Escuridão* (SM):** Os tiefling são capazes de conjurar a magia *escuridão* uma vez por dia (nível de conjurador equivalente ao seu nível de classe).

Perícias: Os tiefling recebem +2 de bônus racial em testes de Blefar e Esconder-se.

O combatente tiefling apresentado acima possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Tiefling Como Personagens

Os personagens tiefling possuem as seguintes características raciais.

— +2 Des, +2 Int, –2 Car.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento básico terrestre de um tiefling é 9 m.

— Visão no escuro até 18 m

— Perícias raciais: +2 de bônus racial em testes de Blefar e Esconder-se.

— Talentos raciais: Os tiefling recebem talentos de acordo com seus níveis de classe.

— Ataques Especiais (veja acima): *Escuridão*.

— Qualidades Especiais (veja acima): Resistência a frio 5, eletricidade 5 e fogo 5.

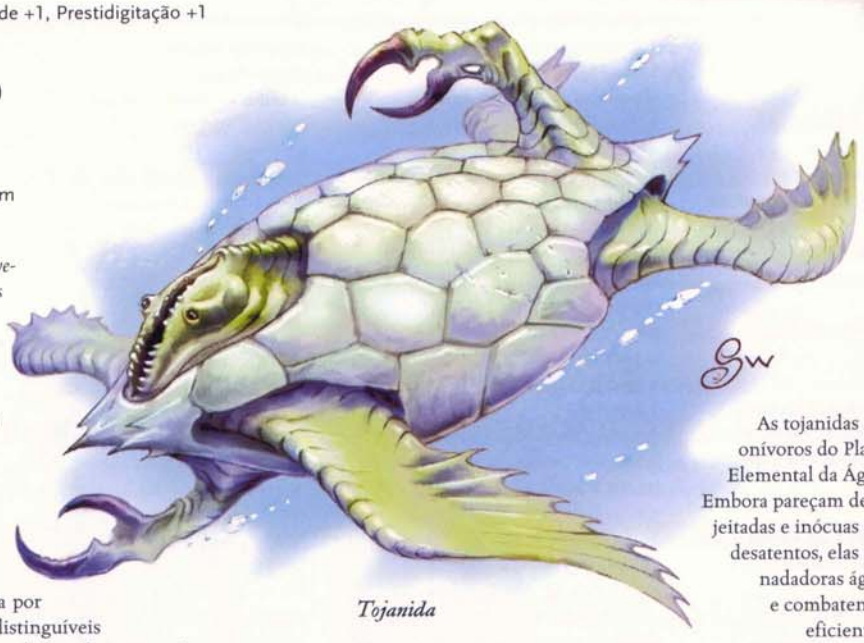
— Idiomas Automáticos: Comum, Infernal. Idiomas Adicionais: Dracônico, Anão, Élfico, Gnomo, Goblin, Halfling, Orc.

— Classe Favorecida: Ladino.

— Ajuste de Nível: +1.

TOJANIDA

Esta criatura é muito semelhante a uma tartaruga marinha. Ela tem um casco com extremidades afiadas, composto de placas hexagonais e uma cabeça estreita dotada de mandíbulas que se abrem horizontalmente. Diversas nadadeiras e garras semelhantes às de um caranguejo saem de aberturas em todas as extremidades do seu casco.



Tojanida

As tojanidas são onívoros do Plano Elemental da Água. Embora pareçam desajeitadas e inócuas aos desatentos, elas são nadadoras ágeis e combatentes eficientes.

Ela tem um casco verde azulado. O casco protege o corpo, que possui sete apêndices. Quatro deles são nadadeiras, usadas na locomoção, dois são garras com pinças similares às do caranguejo e a última é a cabeça. Oito aberturas no casco, quatro em cada ponta, lhe permitem expor esses apêndices em qualquer configuração que desejar.

As tojanidas mais jovens têm entre um e vinte e cinco anos, seu casco mede 90 cm de comprimento e elas pesam cerca de 30 quilos. Uma adulta tem entre vinte e seis e oitenta anos, seu casco mede até 1,80 metro de comprimento e elas pesam cerca de 110 quilos. As anciãs são ainda mais velhas e alcançam 150 anos de idade. Seus cascos medem quase 3 metros e elas pesam até 250 quilos.

As tojanidas falam Aquan e conseguem ser eloqüentes, mas o assunto geralmente se limita a comida.

Combate

Em geral, as tojanidas são calmas e afáveis, mas tornam-se ferozes quando são perturbadas. Elas têm ciúmes de suas reservas de alimento e agirão com desconfiança caso suspeitem que um intruso tentará matá-las para alimentar-se.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a tojanida precisa atingir um oponente com sua mordida ou garra. Ela poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Submersa, a tojanida pode arrastar uma vítima aprisionada (da mesma categoria de tamanho um uma categoria superior) usando seu deslocamento de natação básico (mas não será capaz de usar a ação Corrida). Sua tática favorita é arrastar um único oponente para longe de seus aliados.

Nuvem de Tinta (Ext): Uma tojanida é capaz de segregar uma nuvem esférica de tinta negra num raio de 9 m, uma vez por minuto, como uma ação livre. O efeito é similar à magia *névoa*, conjurada por um indivíduo com um nível equivalente aos Dados de Vida da criatura. Fora da água, a tinta é expelida numa linha de 9 m de distância — a tojanida geralmente tenta atingir os olhos de seus oponentes. A criatura afetada deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos ou ficará cega durante uma rodada. A CD para o teste será 13 para uma tojanida jovem, 15 contra a adulta e 21 contra uma anciã. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Visão 360º (Ext): As diversas aberturas do casco da tojanida lhe permitem enxergar em qualquer direção e concedem +4 de bônus racial em testes de Observar e Procurar. Nenhum oponente recebe bônus por flanquear uma tojanida.

Perícias: Esta criatura recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

	Tojanida Jovem Extra-Planar (Pequeno — Planar, Água)	Tojanida Adulto Extra-Planar (Médio — Planar, Água)	Tojanida Ancião Extra-Planar (Grande — Planar, Água)
Dados de Vida:	3d8+6 (19 PV)	7d8+14 (45 PV)	15d8+60 (127 PV)
Iniciativa:	+1	+1	+1
Deslocamento:	3 m (2 quadrados), natação 27 m	3 m (2 quadrados), natação 27 m	3 m (2 quadrados), natação 27 m
Classe de Armadura:	22 (+1 tamanho, +1 Des, +10 natural), toque 12, surpresa 21	23 (+1 Des, +12 natural), toque 11, surpresa 22	24 (–1 tamanho, 1+ Des, +14 natural), toque 10, surpresa 23
Ataque Base/Agarrar:	+3/+1	+7/10+	+15/+25
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 2d6+2)	Corpo a corpo: mordida +10 (dano: 2d8+3)	Corpo a corpo: mordida +20 (dano: 4d6+6)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 2d6+2) e 2 garras +1 (dano: 1d4+1)	Corpo a corpo: mordida +10 (dano: 2d8+3) e 2 garras +5 (dano: 1d6+1)	Corpo a corpo: mordida +20 (dano: 4d6+6) e 2 garras +15 (dano: 1d8+3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Agarrar aprimorado, nuvem de tinta	Agarrar aprimorado, nuvem de tinta	Agarrar aprimorado, nuvem de tinta
Qualidades Especiais:	Visão 360°, visão no escuro 18 m, imune a ácido e frio, resistência à eletricidade 10 e fogo 10	Visão 360°, visão no escuro 18 m, imune a ácido e frio, resistência à eletricidade 10 e fogo 10	Visão 360°, visão no escuro 18 m, imune a ácido e frio, resistência à eletricidade 10 e fogo 10
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +4, Von +4	Fort +7, Ref +6, Von +6	Fort +13, Ref +10, Von +10
Habilidades:	For 14, Des 13, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 9	For 16, Des 13, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 9	For 22, Des 13, Con 19, Int 10, Sab 12, Car 9
Perícias:	Arte da Fuga +7, Conhecimento (planos) +6, Diplomacia +1, Esconder-se +11, Natação +10, Observar +9, Ouvir +7, Procurar +6, Sentir Motivação +7, Sobrevivência +1 (+3 em outros planos e rastreando), Usar Cordas +1 (+3 para amarrar)	Arte da Fuga +11, Conhecimento (planos) +6, Diplomacia +1, Esconder-se +11, Natação +11, Observar +15, Ouvir +11, Procurar +14, Sentir Motivação +11, Sobrevivência +1 (+3 em outros planos e rastreando), Usar Cordas +1 (+3 para amarrar)	Arte da Fuga +19, Conhecimento (planos) +18, Esconder-se +15, Intimidar +19, Natação +14, Observar +25, Ouvir +21, Procurar +22, Sentir Motivação +17, Sobrevivência +1 (+3 em outros planos e rastreando), Usar Cordas +1 (+3 para amarrar)
Talentos:	Esquiva, Lutar às Cegas	Ataque Poderoso, Esquiva, Lutar às Cegas	Ataque Poderoso, Esquiva, Lutar às Cegas, Prontidão, Separar Aprimorado, Trespassar
Ambiente:	Plano Elemental da Água	Plano Elemental da Água	Plano Elemental da Água
Organização:	Solitário ou ninhada (2–4)	Solitário ou ninhada (2–4)	Solitário ou ninhada (2–4)
Nível de Desafio:	3	5	9
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	4–6 DV (Pequeno)	8–14 DV (Médio)	16–24 DV (Grande); 25–45 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Tríbulo Brutal Aberração (Grande)	Tríbulo Brutal Aterrador Aberração (Enorme)
Dados de Vida:	8d8+35 (71 PV)	20d8+180 (270 PV)
Iniciativa:	+1	+0
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), escavar 6 m	6 m (4 quadrados), escavar 6 m
Classe de Armadura:	18 (–1 tamanho, +1 Des, +8 natural),toque 10, surpresa 17	22 (–2 tamanho, +14 natural), toque 8, surpresa 22
Ataque Base/Agarrar:	+6/+16	+15/+36
Ataque:	Corpo a corpo: garra +11 (dano: 2d4+6)	Corpo a corpo: garra +26 (dano: 3d6+13)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +11 (dano: 2d4+6) e mordida +9 (dano: 2d8+3)	Corpo a corpo: 2 garras +26 (dano: 3d6+13) e mordida +24 (dano: 4d6+6)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m	4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Olhar da confusão	Olhar da confusão
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m
Testes de Resistência:	Fort 8+, Ref +3, Von +6	Fort +17, Ref +6, Von +15
Habilidades:	For 23, Des 13, Con 19, Int 11, Sab 11, Car 13	For 36, Des 10, Con 29, Int 10, Sab 13, Car 15
Perícias:	Escalar +12, Ouvir +11, Saltar +5	Escalar +23, Ouvir +21, Saltar +15, Sentir Motivação +5
Talentos:	Ataques Múltiplos, Grande Fortitude, Vitalidade	Arma Natural Aprimorada (garra), Armadura Natural Aprimorada (3), Ataques Múltiplos, Grande Fortitude, Vontade de Ferro
Ambiente:	Subterrâneo	Subterrâneo
Organização:	Solitário ou nicho (2–4)	Solitário
Nível de Desafio:	7	14
Tesouro:	Padrão	Padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Mau	Geralmente Caótico e Mau
Progressão:	9–12 DV (Grande); 13–24 DV (Enorme)	—
Ajuste de Nível:	—	—

TRÍBULO BRUTAL

Este brutamontes poderoso lembra a miscigenação entre um gorila enorme e um besouro. A cabeça pequena e redonda tem um par de mandíbulas espessas e fileiras de dentes triangulares. Seus olhos são grandes e arredondados como os de um besouro, com um pequeno par de olhos de macaco entres os primeiros. Placas protetoras de quitina recobrem quase todo o seu corpo e suas antenas sensitivas parecem pêlos espalhados.

Tríbulo Brutal

Os tríbulos brutais são criaturas maciças que vivem nas profundezas da terra. Arrebentando e atravessando rochas como se fossem arbustos ralos, eles estão em constante fúria e deixam um rastro de destruição por onde passam.

Essa criatura curvada atinge quase 2,5 m de altura, 1,5 m de largura e pesa mais de 400 kg. Ele é capaz de cavar através de rocha sólida com velocidade, mas só deixa túneis estáveis quando deseja.

Os tríbulos brutais falam o idioma Terran.

Combate

Um tríbulo brutal é capaz de desferir golpes poderosos o suficiente para esmagar praticamente qualquer inimigo. Além disso, suas mandíbulas são fortes o bastante para atravessar armaduras e exoesqueletos com facilidade.

Apesar de seus modos desajeitados, o tríbulo brutal é inteligente. Quando a força bruta não basta, ele é capaz de ludibriar os adversários que o consideram apenas uma fera estúpida. Os tríbulos brutais muitas vezes utilizam sua habilidade de escavação para criar fossos e buracos e capturar as criaturas mais descuidadas.

Olhar da Confusão (Sob): Causa *confusão*, como a magia homônima, com alcance de 9 m (Nível de Conjurador: 8º). Um teste de resistência de Vontade (CD 15) bem-sucedido anula o efeito. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

TRÍBULO BRUTAL ATERRADOR

Existem algumas dessas criaturas que atingem uma estatura assustadora e adquirem uma força extraordinária. O tríbulo brutal aterrador tem quase 5 m de altura e pesa cerca de 8 toneladas. Absurdamente poderosa, esta criatura é solitária e temida mesmo entre os próprios tríbulos. Ele é ocasionalmente encontrado a serviço de dragões ou feiticeiros malignos, protegendo suas moradas.

A CD para o teste de resistência de Vontade contra o olhar da confusão do tríbulo brutal aterrador é 22, devida a sua maior quantidade de DV e valor elevado de Carisma.

TRITÃO

Extra-Planar (Médio — Nativo, Água)
Dados de Vida: 3d8+3 (16 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 1,5 m (1 quadrados), natação 12 m
Classe de Armadura: 16 (+6 natural), toque 10, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +3/+4
Ataque: Corpo a corpo: tridente +4 (dano: 1d8+1) ou à distância: besta pesada +3 (dano: 1d10; dec. 19–20/x2)
Ataque Total: Corpo a corpo: tridente +4 (dano: 1d8+1) ou à distância: besta pesada +3 (dano: 1d10; dec. 19–20/x2)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Tritão

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +3, Von +4
Habilidades: For 12, Des 10, Con 12, Int 13, Sab 13, Car 11
Perícias: Cavalgar +6, Diplomacia +2, Esconder-se +6, Furtividade +6, Natação +9, Observar +7, Ofícios (qualquer um) +7, Ouvir +7, Procurar +7, Sentir Motivação +7, Sobrevivência +7 (+9 seguindo rastros)
Talentos: Combate Montado, Investida Montada
Ambiente: Água temperadas
Organização: Companhia (2–5), esquadrão (6–11) ou bando (20–80)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro e Bom
Progressão: 4–9 DV (Médio)
Ajuste de Nível: 2

Esta criatura possui o tamanho aproximado de um ser humano. Sua parte inferior termina num rabo de peixe, mas seu torso, cabeça e braços são iguais aos humanos.

Os rumores dizem que os tritões pertencem ao Plano Elemental da Água, mas vivem no Plano Material por um motivo desconhecido. Todos habitam os mares e preferem as águas aquecidas, embora sejam capazes de tolerar temperaturas mais baixas.

Os tritões têm a pele prateada, que se torna azul clara na parte inferior, coberta de escamas. Seus cabelos são azuis escuros ou azuis esverdeados.

Os tritões formam comunidades, seja em enormes castelos submersos construídos com pedras, corais e outros materiais naturais ou em cavernas cuidadosamente esculpidas. Como são um povo formado por caçadores, eles obtêm seu alimento da vastidão do mar, mas caçam apenas o necessário para sobreviver. Eles suspeitam naturalmente dos habitantes da superfície e preferem não se envolver com eles sempre que possível. No entanto, os tritões são irascíveis com as criaturas que invadem intencionalmente suas comunidades; em geral, eles capturam o intruso e o soltam na superfície sem nenhum pertence, sempre a mais de 15 quilômetros de qualquer margem, para colocá-lo à prova sob "a misericórdia do mar".

Os tritões são os inimigos naturais dos cruéis e malignos sahuagin. Essas duas raças não podem coexistir pacificamente: as guerras entre suas cidades são longas e sangrentas, capazes de interferir com a navegação e o comércio marítimo.

Um tritão tem o tamanho e o peso aproximado de um ser humano.

Os tritões falam os idiomas Comum e Aquan.

Combate

Os tritões vivem isolados e preferem evitar o combate, mas lutam fervorosamente para defender seus lares. Eles atacarão à distância ou em combate corporal, de acordo com as circunstâncias. Quando são encontrados além das suas comunidades, há 90% de chance dos tritões estarem cavalgando criaturas marítimas amigáveis, como golfinhos.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *invocar aliado da natureza IV*. Nível de Conjurador: 7º. Em geral, eles escolhem elementais da água como seus companheiros.

TROGLODITA

Humanóide (Médio — Réptil)
Dados de Vida: 2d8+4 (13 PV)
Iniciativa: –1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (–1 Des, +6 natural), toque 9, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +1/+1
Ataque: Corpo a corpo: clava +1 (dano: 1d6) ou garra +1 (dano: 1d4); ou à distância: azagaia +1 (dano: 1d6)
Ataque Total: Corpo a corpo: clava +1 (dano: 1d6) e garra –1 (dano: 1d4) e mordida –1 (dano: 1d4) ou 2 garras +1 (dano 1d4) e mordida –1 (dano: 1d4); ou à distância: azagaia +1 (dano: 1d6)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Mau-cheiro
Qualidades Especiais: Visão no escuro 27 m
Testes de Resistência: Fort +5, Ref –1, Von +0
Habilidades: For 10, Des 9, Con 14, Int 8, Sab 10, Car 10
Perícias: Esconder-se +5*, Ouvir +3
Talentos: Ataques Múltiplos[B], Foco em Arma (azagaia)
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Patrulha (2–5), esquadrão (6–11 mais 1–2 lagartos gigantes) ou bando (20–80 mais 20% não-combatentes, 3–13 lagartos gigantes)
Nível de Desafio: 1
Tesouro: 50% das moedas; 50% dos bens; 50% dos itens
Tendência: Geralmente Caótico e Mau
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: 2

Esta criatura reptílica é quase humanóide. Ele é pouco menor que um ser humano. Seus braços são finos, mas musculosos, ele anda ereto sobre duas patas achatadas e arrasta uma cauda longa e segmentada. Sua cabeça é semelhante à de um lagarto, mas tem uma crista que começa na testa e continua até a base do pescoço. Seus olhos são negros e fundos.

Os trogloditas são criaturas répteis desagradáveis e tão malignas quanto o pior dos demônios. Eles são extremamente agressivos e adoram o sabor da carne de seus inimigos — em especial dos humanóides.

Estas criaturas não são muito inteligentes, mas sua ferocidade e astúcia naturais compensam essa deficiência. Com freqüência, eles partem em esquadrões sanguinários para atacar assentamentos humanóides ou emboscar caravanas em territórios quentes. Eles protegem seus lares agressivamente, eliminando qualquer intruso que se aproxime.

Os trogloditas têm cerca de 1,70 de altura e pesam 75 quilos.

Eles falam o idioma Dracônico.

Combate

Metade de um grupo de trogloditas estará armado apenas com suas garras e presas; o restante empunhará uma ou duas azagaias e clavas. Em geral, eles tentam se ocultar, arremessam uma revoada de azagaias e então se aproximam. Caso a batalha esteja contra eles, sempre tentarão recuar e esconder-se.

Mau-Cheiro (Ext): Quando um troglodita está assustado ou furioso, ele emite uma secreção oleosa e desagradável que afeta quase todos os tipos de forma animal. Todas as criaturas vivas (exceto outros trogloditas) num raio de 9 metros devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou ficarão enjoadas. Esse efeito persiste durante 10 rodadas. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição. Depois que um personagem for afetado ou obtiver sucesso no teste de resistência contra o odor de um troglodita, ele não poderá ser afetado pela mesma criatura durante 24 horas. As magias *retardar envenenamento* e *neutralizar veneno* removem o efeito da criatura enjoada. Os seres imunes a veneno não são afetados e as criaturas com resistência a veneno recebem estes bônus normalmente nos testes de resistência relacionados a esta habilidade.

Perícias: A pele de um troglodita é capaz de alterar parcialmente sua coloração, permitindo-lhe se misturar ao ambiente como um camaleão; isso concede +4 de bônus racial em testes de Esconder-se. *Em áreas rochosas ou subterrâneas, esse bônus aumenta para +8.

Sociedade dos Trogloditas

Os trogloditas vivem em tribos, comandadas pelo maior e mais feroz entre eles; os sub-comandantes serão aqueles mais capazes em combate. Eles costumam habitar as regiões próximas aos assentamentos humanóides para caçar essas criaturas e seus rebanhos. Em geral, eles caçam durante as noites sem lua, devido à sua visão no escuro e camuflagem, que se tornam mais eficazes.

Acima de tudo, os trogloditas apreciam o aço. Embora os indivíduos geralmente não tenham riquezas, uma toca poderá conter itens valiosos levianamente descartados, jogados pelos cantos ou misturados com o lixo. Essas tocas quase sempre ficam em cavernas amplas, mas haverá alcovas menores para os ovos e os filhotes. Uma toca terá uma quantidade equivalente a 1/5 da população adulta em filhotes e 1/10 em ovos.

Os trogloditas adoram Laogzed, uma divindade vil que lembra o cruzamento entre um sapo e um lagarto.

Personagens Trogloditas

Os personagens trogloditas possuem as seguintes características raciais.

— –2 Des, +4 Con, –2 Int.

— Tamanho Médio

— O deslocamento básico terrestre de um troglodita é 9 m.

— Visão no escuro até 18 m

— Dados de Vida Raciais: Um troglodita começa com 2 níveis de humanóide, que fornece 2d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +1 e bônus base para os testes de resistência de Fort +3, Ref +0 e Von +0.

— Perícias Raciais: Os níveis como humanóide de um troglodita lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 5 x (2 + modificador de Int, mínimo 1). Suas perícias de classe são Esconder-se e Ouvir. Eles recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se (+8 em áreas rochosas ou subterrâneas).

— Talentos Raciais: Os níveis como humanóide de um troglodita lhe concedem 1 talento. Eles adquirem Ataques Múltiplos como um talento adicional.

— +6 de bônus de armadura natural.

— Armas Naturais: 2 garras (dano: 1d4) e mordida (dano: 1d4).

— Ataques Especiais (veja acima): Mau-cheiro.

— Idiomas Automáticos: Dracônico. Idiomas Adicionais: Comum, Gigante, Goblin e Orc.

— Classe Favorecida: Clérigo.

— Ajuste de Nível: +2.

Troglodita

TROLL

Estas grandes bestas bípedes têm quase o dobro do tamanho de um ser humano, mas são muito magros. Os braços e as pernas são longos e desajeitados. As pernas terminam em pés grandes, com três dedos, e os braços em mãos monstruosas e garras afiadas. Seu couro é emborrachado e seu cabelo é grosso, desgrenhado e parece se contorcer com vida própria.

Os troll são monstros carnívoros e horrendos, encontrados em todos os tipos de clima, desde as terras árticas distantes até as florestas tropicais. A maioria das criaturas evita essas bestas, que não conhecem o medo e atacam incessantemente quando estão famintas.

Os troll possuem um enorme apetite e devoram tudo, desde lagartas até ursos e humanóides. Eles costumam se entocar perto de pequenas colônias e caçam seus habitantes até que todos sejam devorados.

Os troll andam eretos, mas sua postura é curvada e seus ombros são caídos. Seus passos são irregulares e quando correm os braços balançam e arrastam-se rentes ao solo. Apesar dessa aparência desajeitada, os troll são muito ágeis.

Um troll adulto atinge 2,70 m de altura e pesa mais de 250 kg. As fêmeas são maiores e mais poderosas que os machos. Seu couro emborrachado é verde musgo, um misto entre verde e cinza ou um cinza pútrido. Uma massa contorcida, geralmente preta esverdeada, férrea ou cinza, nasce de seu crânio.

Os troll falam o idioma Gigante.

Combate

Os troll não temem a morte: eles se lançam ao combate sem hesitar e desferem golpes ferozes no oponente mais próximo. Mesmo quando são confrontados pelo fogo, tentarão contornar as chamas e atacar.

Dilacerar (Ext): Um troll que atingir um adversário com as duas garras rasgará a carne da vítima. Este ataque causa 2d6+9 pontos de dano automaticamente.

Regeneração (Ext): O fogo e o ácido causam dano normal ao troll.

Caso um membro ou parte do corpo do troll seja decepada, ele conseguirá regenerá-la em 3d6 minutos. A criatura é capaz de recolocar a parte decepada instantaneamente, segurando-a contra o ferimento.

SCRAG

Os scrag são a variação aquática dos troll e habitam qualquer corpo de água, independente do clima. Sobre a terra, o deslocamento dos scrag será de 6 metros; seu deslocamento de natação é 12 metros. A regeneração dessas criaturas apenas estará ativa caso elas estejam quase totalmente submersas. Em todos os demais aspectos, os scrag são idênticos aos troll terrestres.

TROLL CAÇADOR

Algumas dessas criaturas são mais sagazes que a maioria e não se satisfazem simplesmente alimentando-se de seres civilizados. Elas treinam para caçá-los implacavelmente, tornando-se rangers temíveis, especializados em matar e devorar presas humanóides.

Combate

Os caçadores confiam na sua habilidade de faro para rastrear seus inimigos prediletos e geralmente preferem caçar no escuro.

Eles têm acesso a um repertório limitado de magias para se proteger dos tipos de energia aos quais são vulneráveis e para imobilizar os inimigos.

Magias de Ranger Preparadas (2; CD para o teste de resistência: 12 + nível da magia): 1º — *constrição, resistência a elementos.*

Troll como Personagens

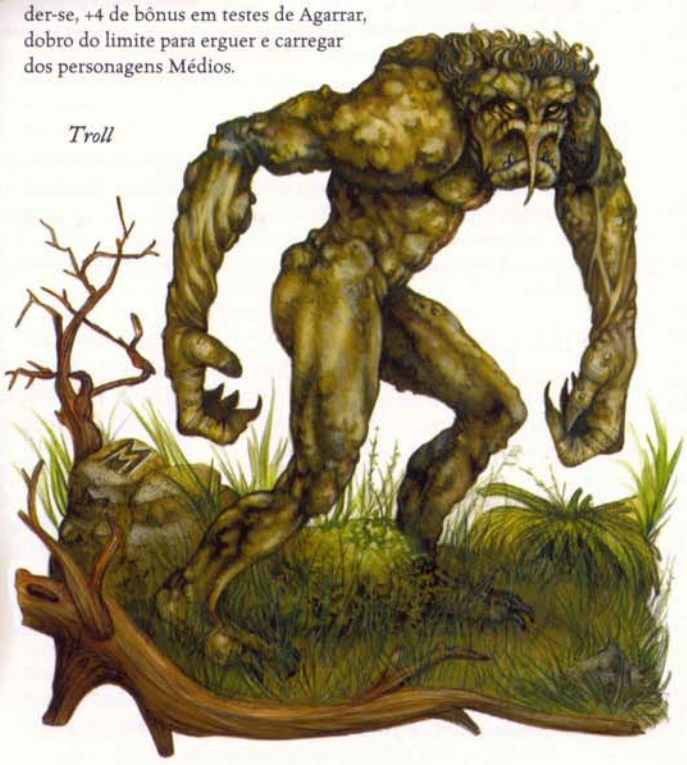
Os personagens troll possuem as seguintes características raciais.

— +12 For, +4 Des, +12 Con, –4 Int (mínimo 3), –2 Sab, –2 Car.

— Tamanho Grande. –1 de Penalidade na Classe de Armadura, –1 de penalidade nas jogadas de ataque, –4 de penalidade em testes de Escon-

	Troll Gigante (Grande)	Troll Caçador, Ranger de 6º nível Gigante (Grande)
Dados de Vida:	6d8+36 (63 PV)	6d8+6d8+72 (130 PV)
Iniciativa:	+2	+1
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	16 (–1 tamanho, +2 Des, +5 natural), toque 11, surpresa 14	21 (–1 tamanho, +1 Des, +6 natural, +5 *camisão de cota de malha* +1), toque 10, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar:	+4/+14	+10/+21
Ataque:	Corpo a corpo: garra +9 (dano: 1d6+6)	Corpo a corpo: garra +16 (dano: 1d6+7) ou *machado de batalha +1* +17 (dano: 2d6+8; dec. x3); ou à distância: azagaia +10 (dano: 1d8+7)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +9 (dano: 1d6+6) e mordida +4 (dano: 1d6+3)	Corpo a corpo: 2 garras +16 (dano: 1d6+7) e mordida +11 (dano: 1d6+3) ou *machado de batalha +1* +17/+12 (dano: 2d6+8; dec. x3) e garra +12 (dano: 1d6+3) e mordida +12 (dano: 1d6+3); ou à distância: azagaia +10 (dano: 1d8+7)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Dilacerar 2d6+9	Dilacerar 2d6+10, magias
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 27 m, visão na penumbra, regeneração 5, faro	Visão no escuro 27 m, inimigos prediletos: elfos (+4) e humanos (+2), visão na penumbra, regeneração 5, faro, empatia selvagem
Testes de Resistência:	Fort +11, Ref +4, Von +3	Fort +16, Ref +8, Von +8
Habilidades:	For 23, Des 14, Con 23, Int 6, Sab 9, Car 6	For 25, Des 12, Con 22, Int 10, Sab 15, Car 10
Perícias:	Observar +6, Ouvir +5	Conhecimento (masmorras) +6, Conhecimento (natureza) +6, Furtividade +9, Ouvir +13, Ouvir +13, Procurar +6, Sobrevivência +11 (+13 na superfície ou no subterrâneo e seguindo rastros)
Talentos:	Prontidão, Rastrear, Vontade de Ferro	Armadura Natural Aprimorada, Ataque Poderoso, Combate com Duas Armas Aprimorado [B], Combater com Duas Armas [B], Prontidão, Rastrear [B], Tolerância [B], Trespassar, Vontade de Ferro
Ambiente:	Montanhas frias (scrag: águas frias)	Montanhas frias
Organização:	Solitário ou gangue (2–4)	Solitário
Nível de Desafio:	5	11
Tesouro:	Padrão	Padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Mau	Geralmente Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem	—
Ajuste de Nível:	+5	+5

der-se, +4 de bônus em testes de Agarrar, dobro do limite para erguer e carregar dos personagens Médios.



Troll

— Espaço/Alcance: 3 m/3 m
— O deslocamento básico terrestre de um troll é 9 m.
— Visão no escuro até 18 m e visão na penumbra.
— Dados de Vida Raciais: Os troll começam com 6 níveis de gigante, que fornecem 6d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +4 e bônus base para os testes de resistência de Fort +5, Ref +2 e Von +2.
— Perícias Raciais: Os níveis como gigante de um troll lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 8 x (2 + modificador de Int, mínimo 1) pontos de perícia. Suas perícias de classe são Ouvir e Observar.
— Talentos raciais: Os níveis como gigante de um troll lhe concedem 3 talentos.
— Armas Naturais: Garra (dano: 1d6) e mordida (dano: 1d6).
— +5 de bônus de armadura natural
— Ataques Especiais (veja acima): Dilacerar (dano: 2d6 + 1,5 modificador de For).
— Qualidades Especiais: Regeneração 5, faro.
— Idiomas Automáticos: Gigante. Idiomas Adicionais: Comum e Orc.
— Classe Favorecida: Guerreiro.
— Ajuste de Nível: +5.

UIVANTE

Extra-Planar (Grande, Caótico, Mal)
Dados de Vida: 6d8+12 (39 PV)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 18 m (12 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (–1 tamanho, +3 Des, +5 natural), toque 12, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +6/+15
Ataque: Corpo a corpo: mordida +10 (dano: 2d8+5)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +10 (dano: 2d8+5) e 1d4 espinhos +5 (dano: 1d6+5)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Espinhos, uivo
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +8, Von +7
Habilidades: For 21, Des 17, Con 15, Int 6, Sab 14, Car 8
Perícias: Escalar +14, Esconder-se +8, Furtividade +12, Observar +13, Ouvir +13, Procurar +7, Sobrevivência +2 (+4 seguindo rastros)
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos em Combate
Ambiente: Profundezas Ecoantes de Pandemônio
Organização: Solitário, gangue (2–4) ou matilha (6–10)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 7–9 DV (Grande); 11–18 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Essa criatura se parece com um felino ou cão bestial e delgado com uma crina de espinhos eriçados.

Os uivantes são provenientes dos planos onde proliferam o caos e a maldade, originários do plano do Pandemônio. Essas bestas atacam em bandos, correndo através de cavernas para encurralar suas presas e estraçalhá-las até o último pedaço.

Um uivante tem cerca de 2,40 m de comprimento e pesa 1.000 kg.

Embora sejam surpreendentemente inteligentes, eles não falam — apenas uivam. Caso realmente exista uma linguagem entre seus uivos, como sugerem os rumores, nem mesmo a magia conseguiu decifrá-la. Eles entendem o idioma Abissal.

Combate

Os uivantes atacam em grupos, pois são covardes e cruéis. Eles preferem investir contra a presa, afastar-se e então investir novamente.

As armas naturais dos uivantes, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas anárquicas para ignorar a Redução de Dano.

Espinhos (Ext): O dorso dos uivantes é repleto de espinhos pontiagudos. Enquanto ataca, a criatura se debate e atinge o oponente com 1d4 deles. Um oponente atingido pelos espinhos deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 16) ou o espinho quebrará dentro de sua carne. Cada espinho alojado dessa forma causa –1 de penalidade nas jogadas de ataque, testes de resistência e testes. A CD para o teste de resistência é baseada em Destreza.

Um espinho pode ser removido sem problemas com um teste de Cura (CD 20); remover um espinho de outra forma causa 1d6 pontos de dano.

Uivo (Ext): Todas as criaturas (exceto extra-planares) capazes de ouvir o uivo desta criatura durante uma hora ou mais estarão sujeitas ao seu efeito, mesmo que não auxilie o uivante em combate. Qualquer criatura que ouça o uivante durante uma hora inteira em um raio de 30 m deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 12) ou sofrerá 1 ponto de dano temporário de Sabedoria. A CD para o teste de resistência

Uivante

é baseada em Carisma. O teste deve ser repetido a cada hora de exposição. Este é um ataque sônico e de ação mental.

COMO TREINAR UM UIVANTE

As criaturas infernais Pequenas e Médias, como os quasit, os orcs abissais e mesmo as súcubos, utilizam os uivantes como montaria ou animais de carga. Os demônios maiores e poderosos preferem usá-los como cães de caça.

Embora sejam inteligentes, os uivantes devem ser treinados antes que possam transportar um cavaleiro em combate. Para ser treinado, o uivante deve ter uma atitude amigável em relação ao amestrador (o que pode ser conseguido obtendo sucesso em um teste de Diplomacia). Treinar um uivante amigável exige seis semanas e um sucesso num teste de Adestrar Animais (CD 25). Para cavalgar um uivante, é necessário utilizar uma sela exótica. A criatura pode lutar enquanto transporta um cavaleiro, mas este não pode atacar a menos que obtenha sucesso em um teste de Cavalgar.

Capacidade de Carga: A carga leve para um uivante é 230 kg; a carga média varia entre 231–460 kg; a carga pesada varia entre 461–690 kg. Um uivante consegue arrastar até 3.450 kg.

UNICÓRNIO

Essa criatura é um eqüino poderoso, de pelagem branca e brilhante e olhos grandes e vívidos. Os pêlos de sua crina e cauda são longos e sedosos. Um único chifre cor-de-marfim, de meio metro de comprimento, emerge no centro de sua testa e seus cascos são cobertos de pêlos.

Essas bestas nobres e ferozes evitam o contato com quaisquer criaturas, exceto as silvestres (dríades, fadas e semelhantes), apresentando-se somente para defender suas florestas natais.

Unicórnio

Os olhos dessas criaturas são profundamente azuis marinhos, violetas, marrons ou dourados incandescentes. Os machos possuem uma barba branca.

Os unicórnios têm apenas uma parceira durante toda a vida e mantêm seus lares nas clareiras das florestas que protegem. Os viajantes Bons ou Neutros têm permissão para passar e até mesmo caçar seu alimento nas florestas dos unicórnios, mas as criaturas malignas correm grande risco ao fazê-lo. Do mesmo modo, esses animais atacarão qualquer criatura que esteja matando por esporte em seu território ou causando dano desnecessário à floresta.

Algumas vezes, os unicórnios solitários permitem que donzelas humanas ou élficas de coração puro os cavalguem. Esses animais, caso sejam tratados com carinho, serão a montaria fiel e o protetor da donzela durante toda sua vida e a acompanharão mesmo além dos limites da floresta.

O chifre de unicórnio é reconhecido pelas suas propriedades de cura. Os seres malignos e inescrupulosos muitas vezes os caçam devido aos seus chifres, que podem valer até 2000 PO, pois são componentes de diversas poções e artefatos de cura. A maioria das criaturas bondosas se recusa a negociar esses itens.

Um unicórnio adulto atinge 2,5 m de comprimento, 1,5 m na altura nos ombros e pesa 600 kg. As fêmeas são menores e mais esguias.

Os unicórnios falam os idiomas Silvestre e Comum.

Combate

Em geral, os unicórnios atacam somente para defender suas vidas ou sua floresta. Eles podem investir contra seus oponentes, empalando-os com seus chifres, usando-os como se fossem lanças, ou desferir golpes com os cascos. O chifre é considerado uma

	Unicórnio Besta Mágica (Grande)	Corcel Celestial, Clérigo de 7º nível Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida:	4d10+20 (42 PV)	8d10+7d8+75 (155 PV)
Iniciativa:	+3	+4
Deslocamento:	18 m (12 quadrados)	18 m (12 quadrados)
Classe de Armadura:	18 (–1 tamanho, +3 Des, +6 natural), toque 12, surpresa 15	24 (–1 tamanho, +4 Des, +6 natural, *braçadeiras da armadura +5*), toque 13, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar:	+4/+13	+13/+24
Ataque:	Corpo a corpo: chifre +11 (dano: 1d8+8)	Corpo a corpo: chifre +22 (dano: 1d8+10)
Ataque Total:	Corpo a corpo: chifre +11 (dano: 1d8+8) e 2 cascos +3 (dano: 1d4+2)	Corpo a corpo: chifre +22 (dano: 1d8+10) e 2 cascos +14 (dano: 1d4+3)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	—	Expulsar mortos-vivos 13/dia, destruir o mal, magias
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, círculo mágico contra o mal, habilidades similares à magia, imune a venenos, feitiços e compulsões, visão na penumbra, faro, empatia selvagem	Redução de Dano 10/mágica, visão no escuro 18 m, imune a venenos, feitiços e compulsões, visão na penumbra, círculo mágico contra o mal, resistência a ácido 10, frio 10, eletricidade 10, faro, habilidades similares à magia, Resistência à Magia 20, empatia selvagem
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +7, Von +6	Fort +16, Ref +12, Von +15
Habilidades:	For 20, Des 17, Con 21, Int 10, Sab 21, Car 24	For 24, Des 18, Con 20, Int 13, Sab 27, Car 22
Perícias:	Furtividade +9, Observar +11, Ouvir +11, Saltar +21, Sobrevivência +8*	Concentração +11, Conhecimento (natureza) +9, Conhecimento (religião) +8, Furtividade +12, Identificar Magia +5, Observar +15, Ouvir +15, Sobrevivência +15 (+17 na superfície)*
Talentos:	Foco em Perícia (sobrevivência), Prontidão	Corrida, Expulsão Adicional, Expulsão Aprimorada, Foco em Perícia (sobrevivência), Magias em Combate, Prontidão
Ambiente:	Florestas temperadas	Sete Paraísos Escalonados de Celéstia
Organização:	Solitário, casal ou graça (3–6)	Solitário
Nível de Desafio:	3	13
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Bom	Sempre Caótico e Bom
Progressão:	5–8 DV (Grande)	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+4 (parceiro)	+8 (parceiro)

arma mágica +3, embora seu poder seja dissipado quando é removido do unicórnio.

Círculo Mágico Contra o Mal (Sob): Esta habilidade é constante e idêntica à magia homônima. O unicórnio não é capaz de suprimi-la.

Habilidades Similares a Magia: Os unicórnios podem conjurar *detectar o mal* sem limite diário, como uma ação livre. Uma vez por dia, ele pode utilizar *teletransporte maior* e deslocar-se para qualquer ponto dentro do seu território. É impossível atingir qualquer lugar além dos limites da floresta ou retornar caso esteja fora dela.

Com um toque de seu chifre, o unicórnio é capaz de conjurar *curar ferimentos leves* três vezes por dia, *curar ferimentos moderados* (5º nível de conjurador) e *neutralizar veneno* (CD 21, 8º nível de conjurador), uma vez por dia cada. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Empatia Selvagem (Ext): Esse poder funciona como a habilidade de classe do druida, mas os unicórnios recebem +6 de bônus racial nos testes.

Perícias: Os unicórnios recebem +4 de bônus racial nos testes de Furtividade.

*Os unicórnios recebem +3 de bônus de competência em testes de Sobrevivência dentro dos limites das suas florestas.

CORCEL CELESTIAL

Esta criatura é um campeão do bem e um inimigo terrível dos seres malignos que almejam destruir as florestas e seus habitantes. Eles são seguidores fervorosos de Ehlonna.

O corcel celestial descrito acima é um unicórnio celestial com 8 DV, clérigo de 7º nível.

Combate

A CD para os testes de resistência contra a habilidade *neutralizar veneno* (CD 20) destes unicórnios é ajustada pelo seu valor elevado de Carisma e sua quantidade maior de Dados de Vida.

As armas naturais do corcel celestial são consideradas mágicas para ignorar a Redução de Dano.

Destruir o Mal (Sob): Uma vez por dia, um corcel celestial pode realizar um ataque corpo a corpo regular que causará 15 pontos de dano adicionais contra adversários malignos.

Magias de Clérigo Preparadas (6/7/6/5/4; CD para o teste de resistência: 18 + nível da magia): 0 — *detectar magia, detectar veneno* (2), *luz, virtude* (2); 1º — *acalmar animais**, *benção* (2), *escudo da fé, névoa obscurecente, remover medo, santuário*; 2º — *ajuda** (2), *mensageiro animal, proteger outro, remover paralisia, restauração menor*; 3º — *luz cegante* (2), *oração, proteção contra energia, remover maldição*; 4º — *andar no ar, destruição sagrada**, *poder divino, restauração*.

*Magia de Domínio. Domínios: Animais e Bem.

URSO-CORUJA

Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida: 5d10+25 (52 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, +1 Des, +5 natural), toque 10, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +5/+14
Ataque: Corpo a corpo: garra +9 (dano: 1d6+5)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +9 (dano: 1d6+5) e bicada +4 (dano: 1d8+2)
Espaço/Alcance: 3 m/ 1,5 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado
Qualidades Especiais: Faro
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +5, Von +2
Habilidades: For 21, Des 12, Con 21, Int 2, Sab 12, Car 10
Perícias: Ouvir +8, Observar +8
Talentos: Prontidão, Rastrear
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário, casal ou matilha (3–8)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 6–8 DV (Grande); 9–15 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura é recoberta por uma mistura espessa de penas escuras e pêlo. Seu corpo lembra um urso, mas a cabeça é similar a de uma águia, dotada de olhos grandes e redondos e um bico curvo.

Os ursos-coruja são predadores extraordinários com a reputação de serem ferozes, agressivos e de temperamento inconstante. Eles costumam atacar praticamente qualquer coisa que se mova sem serem provocados.

Os estudiosos debatem há muito tempo as origens exatas dessa criatura. A teoria mais comum indica que um feiticeiro insano criou o primeiro espécime cruzando uma coruja gigante com um urso. Sua cor varia entre o marrom-escuro e o marrom-amarelado. Seu bico tem a cor de marfim escurecido. Um macho adulto alcança 2,5 m de altura e pesa quase 750 kg. Os aventureiros que sobreviveram a encontros com essas criaturas contam histórias sobre a loucura bestial presente em seus olhos embotados de sangue.

Os ursos-coruja habitam as áreas selvagens, construindo seus refúgios em florestas densas e cavernas subterrâneas sem muita profundidade. Eles terão hábitos noturnos ou diurnos conforme os hábitos das presas disponíveis. Os adultos vivem em casais e caçam em grupos, deixando os filhotes em seus refúgios; em geral, é possível encontrar 1d6 filhotes nesses covis — cada um chega a valer 3000 PO em diversas áreas civilizadas. Embora essas bestas não possam ser domesticadas, ainda é possível soltá-las em áreas estrategicamente importantes para servirem como guardiões. Um treinador profissional cobra 2000 PO para criar ou treinar um urso-coruja (CD 23 para uma criatura jovem, CD 30 para um adulto).

Combate

Os ursos-coruja atacam suas presas — qualquer criatura maior que um rato — logo que as encontram e sempre lutam até a morte. Eles golpeiam o adversário com as garras e o bico, sempre tentando agarrá-lo e dilacerá-lo.

Urso-Coruja

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o urso-coruja precisa atingir um oponente com uma garra. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

VAMPIRO

Confinados para sempre ao interior de seus caixões e à terra profana de suas tumbas, esses predadores noturnos constantemente elaboram novos planos para se fortalecer e propagar sua sórdida progênie no mundo todo.

Os vampiros têm a mesma aparência que tinham em vida, mas suas características são mais severas e ferozes, com o aspecto predatório dos lobos. Assim como os lich, eles incorporam um gosto refinado e decadente e são capazes de se disfarçar entre a nobreza. Apesar de sua aparência humanóide, os vampiros podem ser facilmente reconhecidos uma vez que não têm sombra e não refletem nenhuma imagem diante de espelhos.

Os vampiros falam qualquer idioma que conheciam enquanto estavam vivos.

EXEMPLO DE VAMPIRO

Este guerreiro de aparência sinistra tem a pele pálida, olhos vermelhos e assustadores e apresenta aspectos ferinos. Ele traja uma cota de malha e empunha uma corrente com cravos com suas mãos repletas de garras.

Este exemplo usa um guerreiro humano de 5º nível como criatura-base.

Vampiro, Guerreiro Humano de 5º nível
Morto-vivo (Médio — Humanóide Avançado)
Dados de Vida: 5d12 (32 PV)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 23 (+3 Des, +6 natural, +4 camisão de cota de malha obra-prima), toque 13, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar: +5/+11
Ataque: Corpo a corpo: pancada +11 (dano: 1d6+9 mais drenar energia) ou *corrente com cravos +1* +13 (dano: 2d4+2); ou à distância: arco curto (obra-prima) +9 (dano: 1d6; dec. x3)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +11 (dano: 1d6+9 mais drenar energia) ou *corrente com cravos +1* +13 (dano: 2d4+2); ou à distância: arco curto obra-prima +9 (dano: 1d6; dec. x3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m (3 m com a corrente com cravos)
Ataques Especiais: Drenar sangue, filhos da noite, cria, dominação, drenar energia
Qualidades Especiais: Alterar forma, características de morto-vivo, cura acelerada 5, forma gasosa, fraquezas vampíricas, patas de aranha, Redução de Dano 10/prata e mágica, resistência a frio 10 e eletricidade 10, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +6, Von +4
Habilidades: For 22, Des 17, Con —, Int 12, Sab 16, Car 12
Perícias: Blefar +9, Cavalgar +11, Escalar +10, Esconder-se +10, Furtividade +10, Observar +17, Ouvir +17, Procurar +9, Sentir Motivação +11
Talentos: Ataque Poderoso, Especialização em Arma (corrente com cravos), Esquiva[B], Foco em Arma (corrente com cravos), Iniciativa Aprimorada[B], Lutar às Cegas, Mobilidade, Prontidão[B], Reflexos de Combate[B], Reflexos Rápidos [B], Usar Arma Exótica (corrente com cravos)
Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Sempre Mau (qualquer)
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +5

Combate

Os ataques de pancada desse vampiro são considerados armas mágicas para ignorar a Redução de Dano das outras criaturas.

Os testes de resistência de Vontade contra a dominação do vampiro e os testes de Fortitude para recuperar os níveis negativos possuem CD 13.

Equipamento: Corrente com cravos +1, camisão de cota de malha obra prima, *poção de velocidade*.

EXEMPLO DE VAMPIRO DE ELITE

Este exemplo usa como criatura-base um monge meio-elfo de 9º nível/dançarino das sombras de 4º nível.

Vampiro de Elite, Monge/Dançarino das Sombras Meio-elfo de 13º nível
Morto-vivo (Médio — Humanóide Avançado)
Dados de Vida: 13d12 (90 PV)
Iniciativa: +8
Deslocamento: 18 m (12 quadrados)
Classe de Armadura: 32 (+4 Des, +6 natural, +6 Sab, +1 inerente, *braçadeiras da armadura +3*, *anel de proteção +2*), toque 23, surpresa 32
Ataque Base/Agarrar: +9/+14
Ataque: Corpo a corpo: ataque desarmado +14 (dano: 1d10+5 mais drenar energia) ou *kama de lâmina afiada +2* +16 (dano: 1d6+7); ou à distância: *funda congelante +1* +14 (dano: 1d4+1 mais 1d6 por frio)
Ataque Total: Corpo a corpo: ataque desarmado +14/+14/+9 (dano: 1d10+5 mais drenar energia) ou *kama de lâmina afiada +2* +16/+16/+11 (dano: 1d6+7); ou à distância: *funda congelante +1* +14 (dano: 1d4+1 mais 1d6 por frio)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Drenar sangue, filhos da noite, cria, dominação, drenar energia, rajada de golpes, ataque de ki (mágico), *ilusão das sombras*, *invocar sombras*
Qualidades Especiais: Alterar forma, Redução de Dano 10/prata e mágica, visão no escuro 18 m, cura acelerada 5, forma gasosa, características de meio-elfo, mimetismo, evasão aprimorada, pureza corporal, resistência a frio 10 e eletricidade 10, *salto nas sombras* 6 m, queda lenta 12 m, patas de aranha, mente tranqüila, esquiva sobrenatural (bônus de Des na CA), características de morto-vivo, fraquezas vampíricas, integridade corporal
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +16, Von +13
Habilidades: For 20, Des 19, Con —, Int 12, Sab 22, Car 12

Vampiros

Perícias: Acrobacia +22, Atuação (instrumentos de sopro) +7, Blefar +9, Equilíbrio +22, Escalar +9, Esconder-se +28, Furtividade +28, Observar +16, Ouvir +16, Procurar +9, Saltar +23, Sentir Motivação +14

Talentos: Ataque Atordoante[B], Ataque em Movimento, Lutar às Cega, Desarme Aprimorado[B], Desviar Objetos[B], Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 15

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Sempre Mau (qualquer)

Progressão: Conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +8

Combate

Os ataques de pancada desse vampiro são considerados armas mágicas para ignorar a Redução de Dano.

Os testes de resistência de Vontade contra a dominação deste vampiro e os testes de resistência de Fortitude para recuperar os níveis negativos têm CD 17.

Rajada de Golpes (Ext): Como uma ação de Ataque Total, esse vampiro pode realizar um ataque adicional por rodada usando golpes desarmados ou as armas especiais de monge. Aplique o bônus base de ataque mais elevado para essa jogada, tanto desarmado quanto com a kama de lâmina afiada +2.

Ataque *Ki* (Sob): Os ataques desarmados dessa criatura são considerados armas mágicas para ignorar a Redução de Dano.

***Ilusão das Sombras* (SM):** Cria ilusões visuais a partir de sombras. Semelhante a magia *imagem silenciosa* e pode ser usada uma vez por dia.

***Invocar Sombra* (SM):** Invoca uma sombra aliada incapaz de ser expulsa, fascinada ou comandada por outros personagens. Caso seja destruída ou liberada, o personagem deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou perderá 800 XP (400 XP se obtiver sucesso). Nesse caso, uma nova sombra não poderá ser invocada durante 1 ano e 1 dia.

Características de Meio-elfo (Ext): Imune a magias e efeitos de *sono*; +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias e efeitos de feitiço; visão na penumbra (pode enxergar o dobro que um ser humano em condições de iluminação precária); +1 de bônus racial nos testes de Ouvir, Observar e Procurar (já inclusos no bloco de estatísticas); +2 de bônus racial nos testes de Diplomacia e Obter Informação.

Mimetismo (Sob): Pode usar a perícia Esconder-se mesmo quando estiver sendo observado, conquanto esteja a menos de 3 m de uma sombra.

Evasão Aprimorada (Ext): Sempre que o vampiro se tornar alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência e apenas metade do dano se fracassar.

Pureza Corporal (Ext): Imune a todas as doenças, exceto as mágicas, como a maldição da múmia e licantropia.

***Salto das Sombras* (SM):** Viaja instantaneamente entre sombras, semelhante à magia *porta dimensional*, limitado a 6 m por dia.

Queda Lenta (Ext): Se estiver adjacente a uma parede ou muralha, o monge será capaz de amortecer qualquer queda, reduzindo a altura efetiva percorrida na queda em 12 m.

Mente Tranqüila (Ext): +2 de bônus nos testes de resistência contra magias e efeitos de feitiço.

Integridade Corporal (Sob): Recupera até 18 PV por dia (somente pessoal).

Equipamento: Kama de lâmina afiada +2, funda congelante +1, 10 balas de funda +1, anel de proteção +2, braçadeiras da armadura +3, periapto da Sabedoria +4.

COMO CRIAR UM VAMPIRO

"Vampiro" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer humanóide ou humanóide monstruoso (daqui por diante denominado "criatura-base").

O vampiro conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações a seguir.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para morto-vivo (humanóide ou humanóide monstruoso avançado). Não modifique o bônus base de ataque, testes de resistência e pontos de perícia da criatura. O tamanho não é afetado.

Dado de Vida: Substitua todos os Dados de Vida atuais e futuros por d12.

Deslocamento: Mesmo da criatura-base. Caso a criatura-base tenha um deslocamento de natação, o vampiro conserva essa capacidade e não será vulnerável à imersão em água corrente (veja a seguir).

Classe de Armadura: A armadura natural da criatura-base aumenta +6.

Ataques: Um vampiro conserva todos os ataques da criatura-base e adquire um ataque de pancada, caso ainda não tenha. Ele também saberá usar as mesmas armas que a criatura-base. A criatura conserva suas armas naturais (se houver). Quando combater desarmado, poderá usar seu ataque de pancada ou sua arma natural primária, a critério do personagem. Um vampiro empunhando uma arma pode escolher entre a pancada ou a arma.

Ataque Total: Quando combater desarmado, o vampiro poderá usar seu ataque de pancada (veja acima) ou suas armas naturais (se houver). Se empunhar uma arma manufaturada, geralmente ele a utilizará como ataque primário e o ataque de pancada ou outra arma natural como ataque secundário.

Dano: Os vampiros podem realizar ataques de pancada. Caso a criatura-base não tenha esse ataque, ela causará o dano indicado na tabela a seguir. Caso contrário, considere os valores básicos da criatura-base ou os valores abaixo, o que for maior.

Minúsculo	1
Mínimo	1d2
Miúdo	1d3
Pequeno	1d4
Médio	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Imenso	2d8
Colossal	4d6

Ataques Especiais: O vampiro conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de adquirir os ataques descritos a seguir. Exceto quando especificado o contrário, os testes de resistência contra os poderes do vampiro têm CD 10 + metade dos DV + modificador de Carisma.

Drenar Sangue (Ext): Um vampiro é capaz de sugar o sangue de uma criatura viva através de suas presas, mas deve realizar um teste bem-sucedido da manobra Agarrar. Caso prenda o oponente, ele drenará 1d4 pontos de Constituição da vítima a cada rodada, até a criatura se libertar. Para cada ataque bem-sucedido, o vampiro adquire 5 PV temporários.

Filhos da Noite (Sob): Os vampiros conseguem comandar as criaturas inferiores do mundo. Uma vez por dia, eles podem invocar um 1d6+1 enxames de ratos, 1d4+1 enxames de morcegos ou uma matilha de 3d6 lobos usando uma ação padrão (se a criatura-base for incomum, este poder invocará outros seres de poder similar). Os aliados chegarão em 2d6 rodadas e servirão ao vampiro durante 1 hora.

Dominação (Sob): Um vampiro é capaz de esmagar a vontade de um oponente apenas fitando seus olhos. Essa habilidade é similar a um ataque visual, mas o vampiro deve usar uma ação padrão para ativá-la e as criaturas que apenas fitarem seus olhos não serão afetadas. Qualquer criatura visada pelo olhar do vampiro deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou ficará sob o controle do vampiro, como a magia *dominar pessoa* (12º nível de conjurador). Essa habilidade tem alcance de 9 m.

Cria (Sob): Qualquer humanóide ou humanóide monstruoso que tenha seus níveis reduzidos a 0 ou menos (por meio da habilidade Drenar Energia) se tornará uma cria vampírica 1d4 dias depois de seu sepultamento.

Qualquer criatura reduzida pelo vampiro a Constituição 0 ou inferior se tornará uma cria vampírica (caso tenha 4 DV ou menos) ou um vampiro (caso tenha 5 DV ou mais). De qualquer modo, o novo morto-vivo se

erguerá sob o comando do vampiro que o gerou e permanecerá escravizado até seu mestre ser destruído. Um vampiro só poderá manter sob seu controle um total de Dados de Vida igual ou inferior ao dobro dos seus próprios DV; quando excede esse limite, os morto-vivos gerados adquirem vontade própria. Um vampiro sob controle de outro pode gerar suas próprias crias, portanto um mestre seria capaz de sustentar lacaios vampíricos para aumentar sua força. É possível libertar um morto-vivo escravizado voluntariamente e colocar uma nova cria sob custódia. Depois de libertado, o vampiro ou cria vampírica não poderá ser escravizado novamente.

Drenar Energia (Sob): As criaturas vivas atingidas pelo ataque de pancada (ou qualquer outra arma natural) do vampiro sofrem 2 níveis negativos. Cada nível negativo imposto concede 5 PV temporários ao vampiro responsável pelo golpe. Essa habilidade pode ser usada apenas uma vez a cada rodada.

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

Alterar Forma (Sob): Um vampiro é capaz de assumir a forma de um morcego, morcego atroz, lobo ou lobo atroz como uma ação padrão. Essa habilidade é similar à magia *metamorfose* conjurada por um personagem de 12º nível, mas o vampiro não recupera PV e está restrito às quatro formas indicadas. Na forma alternativa, ele perde seu ataque de pancada e sua habilidade de dominação, mas adquire as armas naturais e ataques especiais extraordinários da nova forma. Ele consegue permanecer na forma escolhida até assumir outra ou até o próximo alvorecer (se a criatura-base for incomum, ela poderá assumir outras formas de poder similar).

Redução de Dano (Sob): Um vampiro tem Redução de Dano 10/prata e mágica. Suas armas naturais são consideradas mágicas para ignorar a Redução de Dano de outras criaturas.

Cura Acelerada (Ext): Os vampiros recuperam 5 pontos de dano por rodada enquanto tiverem pelo menos 1 ponto de vida. Caso sejam reduzidos a 0 PV ou menos durante o combate, assumirão automaticamente a forma gasosa e tentarão escapar. A criatura precisa alcançar seu caixão dentro de duas horas ou será destruída para sempre (é possível percorrer 15 km em 2 horas de vôo). Qualquer dano adicional causado a um vampiro forçado a assumir a forma gasosa desse modo não surtirá efeito. Enquanto estiver em repouso em seu caixão, o vampiro estará indefeso. O morto-vivo recupera 1 ponto de vida depois de 1 hora, não estará mais indefeso e reativará a cura acelerada de 5 PV por rodada.

Forma Gasosa (Sob): Usando uma ação padrão, o vampiro é capaz de assumir a forma gasosa, sem limite de uso, como a magia homônima (5º nível de conjurador), mas com duração indeterminada, deslocamento de vôo equivalente a 6 m e capacidade de manobra perfeita.

Resistência (Ext): Um vampiro possui resistência ao frio 10 e eletricidade 10.

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

Resistência à Expulsão (Ext): Os vampiros possuem +4 de resistência à Expulsão.

Habilidades: Acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: For +6, Des +4, Int +2, Sab +2, Car +4. Como qualquer morto-vivo, a Constituição de um vampiro é nula.

Perícias: Os vampiros recebem +8 de bônus racial em testes de Blefar, Esconder-se, Furtividade, Observar, Ouvir, Procurar e Sentir Motivação. Nos demais aspectos, as perícias têm valores idênticos aos da criatura-base.

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

Ambiente: Qualquer, geralmente o mesmo da criatura-base.

Organização: Solitário, par, gangue (3–5) ou tropa (1–2, mais 2–5 crias vampíricas).

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

Tesouro: Dobro do padrão.

Tendência: Sempre Mau (qualquer).

Progressão: Conforme a classe de personagem.

Ajuste de Nível: O mesmo da criatura-base +8.

Fraquezas Vampíricas

Apesar de todo seu poder, os vampiros têm diversas fraquezas.

Como Repelir um Vampiro: Os vampiros não toleram odores fortes de alho e não entrarão numa área infestada por ele. Similarmente, recuam diante de espelhos ou símbolos sagrados empunhados com firmeza. Essas coisas não ferem o vampiro — apenas o mantém afastado. Quando é afastado dessa forma, precisa ficar no mínimo a 1,5 m de distância da criatura que estives sustentando o espelho ou símbolo sagrado e será incapaz de tocar (e realizar ataques de toque corpo a corpo) contra o portador do item durante todo o resto do encontro. Manter um vampiro a distância exige uma ação padrão.

Os vampiros também são incapazes de atravessar água corrente, mas podem ser carregados sobre ela enquanto estiverem deitados em seus caixões ou navegando dentro de um navio. Eles são absolutamente incapazes de entrar em qualquer casa ou construção caso não sejam convidados por alguém com autoridade para fazê-lo. Eles podem caminhar livremente em lugares públicos, desde que estes sejam acessíveis a todos por definição.

Como Destruir um Vampiro: Simplesmente reduzir os PV de um vampiro a 0 ou menos não causará sua destruição, apenas o deixará incapacitado (consulte a nota sobre cura acelerada). No entanto, certos tipos de ataque conseguem destruir definitivamente um vampiro.

Expor qualquer vampiro diretamente à luz solar o desorientará: ele só poderá realizar uma única ação (de movimento ou ataque) e será destruído na rodada subseqüente caso não consiga escapar. Da mesma forma, imergir um vampiro em água corrente drenará 1/3 de seus pontos de vida por rodada, até destruí-lo no final da terceira rodada.

Trespassar um estaca de madeira no coração do vampiro neutralizará o monstro instantaneamente. Entretanto, ele se erguerá novamente caso a estaca seja removida, a menos que seu corpo seja completamente destruído. Uma tática comum é decepar a cabeça da criatura e encher sua boca com hóstias sagradas (ou material sagrado equivalente).

Personagens Vampiros

Os vampiros são sempre Maus, o que ocasionaria a perda de habilidades de certas classes, conforme descrito no Capítulo 3 do *Livro do Jogador*. Além disso, determinadas classes sofrem penalidades adicionais.

Clérigos: Os clérigos vampiros perdem sua capacidade de expulsar mortos-vivos, mas adquirem a habilidade de fasciná-los. Essa habilidade não afeta o controlador do vampiro ou quaisquer outros vampiros controlados por seu mestre.

Os clérigos vampiros têm acesso aos domínios Caos, Destruição, Mal e Enganação.

Feiticeiros e Magos: Esses personagens conservam suas habilidades de classe, mas caso tenham um familiar (exceto um rato ou um morcego), a ligação entre eles estará quebrada e o familiar evitará a companhia do personagem. O vampiro conserva a capacidade de invocar outro familiar, mas este deverá ser um morcego ou um rato.

VARGOUILLE

Extra-Planar (Pequeno — Mal, Planar)
Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: Vôo 9 m (bom) (6 quadrados)
Classe de Armadura: 12 (+1 tamanho, +1 Des), toque 11, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar: +1/–3
Ataque: Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d4 mais veneno)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d4 mais veneno)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Silvo, beijo, veneno
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +3, Von +3
Habilidades: For 10, Des 13, Con 12, Int 5, Sab 12, Car 8
Perícias: Esconder-se +9, Intimidar +3, Ouvir +5, Furtividade +5, Observar +5
Talentos: Acuidade com Arma
Ambiente: Profundezas Tártaras de Carceri
Organização: Grupo (2–5) ou enxame (6–11)

Nível de Desafio: 2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro e Mau
Progressão: 2–3 DV (Pequeno)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura parece uma cabeça humana horrível, distorcida e suspensa por asas de couro. No lugar dos cabelos, eles têm tentáculos ressecados e seus olhos ardem em chamas verdes e ameaçadoras.

Estes seres ignóbeis vieram ao mundo provindas dos poços mais fundos do plano do Carceri. Elas assombram cemitérios, ruínas e outros locais de morte e decadência.

Um vargouille é ligeiramente maior que uma cabeça humana, com quase 40 cm de altura e 1,2 m de envergadura, pesando cerca de 5 kg.

Eles falam o idioma Infernal.

Combate

Os vargouille atacam com mordidas, usando suas presas retorcidas. Seus ataques especiais os tornam ainda mais perigosos. Suas armas naturais, bem como quaisquer outras que empunhem, são consideradas armas profanas para ignorar a Redução de Dano.

Silvo (Sob): Em vez de morder, um vargouille é capaz de abrir sua mandíbula distendida e emitir um silvo terrível. Qualquer criatura num raio de 18 m (exceto outros vargouille) capaz de ouvir o silvo e ver claramente a criatura deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 12) ou ficará paralisada de medo durante 2d4 rodadas, até que o monstro a ataque, saia do alcance ou abandone sua linha de visão. Uma criatura paralisada está vulnerável ao beijo do vargouille (veja abaixo). Caso obtenha sucesso no teste de resistência, a criatura não poderá ser afetada pelo silvo do mesmo vargouille durante 24 horas. O silvo é um efeito de ação mental e medo. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +1 de bônus racial.

Vargouille

Beijo (Sob): Um vargouille pode beijar um alvo paralisado com um ataque de toque corpo a corpo bem-sucedido, o que iniciará uma terrível transformação na vítima. O alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou sofrerá a metamorfose que a transformará num vargouille dentro das próximas 24 horas (ou muito antes; jogue 1d6 separadamente para cada fase da transformação). Durante o primeiro período de 1d6 horas, todo seu cabelo cairá. Quando mais 1d6 horas se passarem, suas orelhas se transformarão em asas de couro, tentáculos crescerão de sua nuca e seus dentes se tornarão presas longas e pontiagudas. Durante as próximas 1d6 horas, a vítima sofrerá dano permanente de Inteligência e Carisma de 1 ponto por hora (mínimo 3). Depois de mais 1d6 horas, a transformação terminará: a cabeça se livrará do corpo (que morrerá imediatamente) e se tornará um vargouille. Essa transformação é interrompida apenas pela luz do sol; a magia *luz do dia* é capaz de retardar o processo, mas reverter a metamorfose exige a conjuração de *remover doença*. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +4 de bônus racial.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; Fortitude (CD 12); dano primário: incapaz de recuperar o dano da mordida de forma natural ou mágica. As magias *neutralizar veneno* ou *cura completa* anulam o efeito, enquanto *retardar envenenamento* permite a cura mágica. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +1 de bônus racial.

Verme da Carniça

VERME DA CARNIÇA

Aberração (Grande)
Dados de Vida: 3d8+6 (19 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escalar 4,5 m
Classe de Armadura: 17 (–1 tamanho, +2 Des, +6 natural), toque 11, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +2/+8
Ataque: Corpo a corpo: tentáculo +3 (dano: paralisia)
Ataque Total: Corpo a corpo: 8 tentáculos +3 (dano: paralisia) e mordida –2 (dano: 1d4+1)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Paralisia
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, faro
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +3, Von +5
Habilidades: For 14, Des 15, Con 14, Int 1, Sab 15, Car 6
Perícias: Escalar +12, Observar +6, Ouvir +6
Talentos: Prontidão[B], Rastrear, Reflexos de Combate
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário, par ou aglomerado (3–5)

Nível de Desafio: 4
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 4–6 DV (Grande); 7–9 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

O fedor de carne apodrecida envolve esta criatura dotada de várias patas e de um coro segmentado, com 3 m de comprimento. Oito tentáculos retorcidos se projetam da cabeça, crescendo diretamente sob as mandíbulas repletas de dentes.

Os vermes da carniça são necrófagos agressivos do subterrâneo, muito temidos devido aos seus tentáculos paralisantes. Eles vagam pelo seu território em busca de carne morta ou em decomposição, mas também atacam e matam seres vivos sem hesitar.

Cada um dos tentáculos de um verme da carniça tem cerca de 60 cm de comprimento e secreta uma substância viscosa e paralisante. Como tantos outros monstros híbridos, ele pode ser o resultado de experiências arcanas. A criatura pesa cerca de 250 kg.

Combate

Os vermes da carniça usam seus sentidos de visão e olfato para detectar carcaças e presas em potencial. Ao atacar, o verme chicoteia a vítima com seus tentáculos, na esperança de paralisá-la; os tentáculos não infligem nenhum outro tipo de dano. Em seguida, a criatura mata a presa paralisada com sua mordida e devora sua carne. Diversos vermes não lutam em conjunto, mas cada um tentará paralisar o maior número de adversários possível. Estas criaturas irracionais continuarão a atacar até que não haja mais nenhum oponente se movendo.

Paralisia (Ext): Qualquer criatura atingida por um dos tentáculos do verme da carniça deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou ficará paralisada por 2d4 rodadas. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: Os vermes da carniça recebem +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre podem 'escolher 10' nestes testes, mesmo se estiverem com pressa ou ameaçados.

Verme do Gelo

VERME DO GELO

Besta Mágica (Enorme — Frio)
Dados de Vida: 14d10+70 (147 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escavar 3 m
Classe de Armadura: 18 (–2 tamanho, +10 natural), toque 8, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +14/+30
Ataque: Corpo a corpo: mordida +21 (dano: 2d8+12/+1d8 de frio)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +21 (dano: 2d8+12/+1d8 de frio)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Trinado, frio, sopro
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, espasmos de morte, imunidade a frio, visão na penumbra, vulnerabilidade a fogo
Testes de Resistência: Fort +14, Ref +9, Von +6
Habilidades: For 26, Des 10, Con 20, Int 2, Sab 11, Car 11
Perícias: Esconder-se +3*, Ouvir +5, Observar +5
Talentos: Arma Natural Aprimorada (mordida), Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Vontade de Ferro
Ambiente: Planícies frias
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 12
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 15–21 DV (Enorme); 22–42 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura longa, branco-azulada, possui mandíbulas enormes e um estranho nódulo no alto da cabeça, que emite um trinado vibrante.

O horror das regiões gélidas, o verme do gelo passa a maior parte da sua vida escavando o gelo, a neve e até mesmo a terra congelada; ele somente emerge à superfície para atacar suas presas. Os vermes do gelo comem iaques, ursos polares, morsas, focas e mamutes.

Os sábios não conseguiram descobrir se este monstro horrível é aparentado ao verme púrpura ou ao remorhaz. Talvez a resposta seja: nenhum deles. É verdade que os vermes do gelo odeiam os remorhaz e os atacam sem provocação, em geral durante batalhas colossais capazes de destruir uma área enorme. Os remorhaz freqüentemente saem vitoriosos desses confrontos.

O verme do gelo não consegue escavar através de rochas, mas pode fazê-lo pelo gelo e pela terra congelada. Ao deslocar-se através de materiais sólidos, ele deixa atrás de si um túnel com cerca de 1,5 m de diâmetro que pode ser utilizado por outras criaturas.

Os vermes do gelo põem seus ovos de forma a parecerem simples formações ovais de gelo para os observadores. Os filhotes recém-nascidos devem subsistir por conta própria e atingem a maturidade entre 3 e 5 anos. Os nativos das terras gélidas e semi-desertas podem treinar os vermes mais jovens para que protejam suas comunidades ou sirvam como montaria utilizando selas mágicas, resistentes ao frio.

Um verme do gelo tem cerca de 12 m de comprimento, 1,5 m de diâmetro e pesa em torno de 4 toneladas.

Combate

Os vermes do gelo espreitam sob a neve e aguardam que alguma presa se aproxime. Então, emitem seu trinado e em seguida atacam a vítima indefesa com sua mordida.

Trinado (Sob): O verme do gelo emite um barulho que imobiliza a presa. Todas as criaturas num raio de 30 m (exceto outros vermes do gelo) são afetadas por esse efeito sônico, de ação mental [compulsão]. As criaturas devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 17) ou ficarão atordoadas enquanto o verme continuar trinando, e 1d4 rodadas depois que ele parar, mesmo se forem atacadas. Entretanto, caso sejam atacadas ou chacoalhadas violentamente (uma ação de rodada completa), terão direito a um segundo teste de resistência. Uma vez que a criatura resista ou anule o efeito, não será mais afetada pelo trinado do mesmo verme durante 24 horas. O nível de conjurador do efeito é 14. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Frio (Ext): O corpo do verme do gelo gera um frio intenso, que inflige 1d8 pontos de dano adicional por frio sempre que a criatura atinge um oponente com sua mordida. Qualquer personagem que atacar a criatura desarmada ou estiver usando armas naturais sofrerá esse dano a cada ataque bem-sucedido.

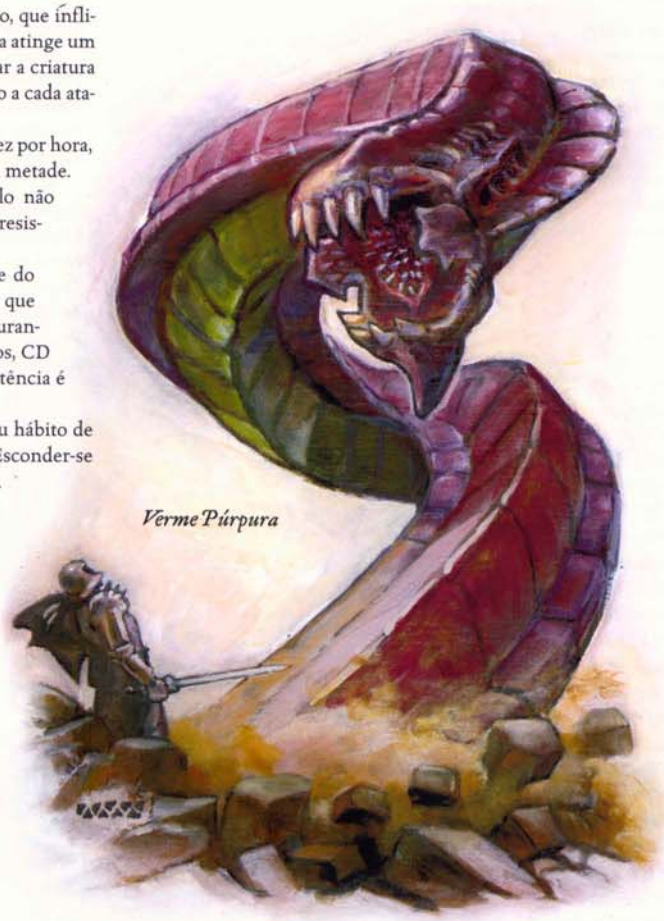
Sopro (Sob): Cone de frio de 9 m de comprimento, uma vez por hora, 15d6 pontos de dano, Reflexos (CD 22) para reduzir o dano à metade. Os oponentes imobilizados pelo trinado do verme do gelo não podem realizar um teste de resistência. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Espasmos de Morte (Ext): Quando é morto, um verme do gelo se transforma em gelo e se despedaça numa explosão que causa 12d6 pontos de dano de frio e 8d6 pontos de dano perfurante em qualquer criatura ou objeto num raio de 30 m (Reflexos, CD 22, para reduzir o dano à metade). A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: *Um verme do gelo, devido à sua coloração e seu hábito de enterrar-se na neve, recebe +10 de bônus racial nos testes de Esconder-se no seu habitat natural.

VERME PÚRPURA

Besta Mágica (Imenso)
Dados de Vida: 16d10+112 (200 PV)
Iniciativa: –2
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), escavar 6 m, natação 3 m
Classe de Armadura: 19 (–4 tamanho, –2 Des, +15 natural), toque 4, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar: +16/+40
Ataque: Corpo a corpo: mordida +25 (dano: 2d8+12)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +25 (dano: 2d8+12) e ferrão +20 (dano: 2d6+6 mais veneno)
Espaço/Alcance: 6 m/4,5 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, engolir, veneno
Qualidades Especiais: Sentido sísmico 18 m
Testes de Resistência: Fort +17, Ref +8, Von +4
Habilidades: For 35, Des 6, Con 25, Int 1, Sab 8, Car 8
Perícias: Ouvir +18, Natação +20
Talentos: Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (ferrão), Foco em Arma (mordida), Golpe Avassalador, Trespassar
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 12
Tesouro: Nenhuma moeda, 50% dos bens (apenas rochosos), nenhum item
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 16–32 DV (Imenso); 32–48 DV (Colossal)
Ajuste de Nível: —



Verme Púrpura

Esta criatura parece um verme gigante, recoberto com placas escurecidas de armadura quitinosa e cor profundamente púrpura. Sua mandíbula repleta de presas tem o mesmo tamanho de um ser humano.

Esse imenso carniceiro tenta consumir qualquer material orgânico que encontrar. Os vermes púrpuras são temidos, pois engolem suas presas de uma vez: grupos inteiros de aventureiros já desapareceram em sua garganta, um integrante após o outro.

Um verme púrpura adulto tem 1,5 m de diâmetro e 24 m de comprimento e pesa mais de 20 toneladas. Sua bocarra está repleta de dentes e ele tem um ferrão venenoso em sua cauda. Um verme púrpura consome grandes quantidades de poeira e rochas enquanto escava. Sua moela pode reter gemas e outros itens resistentes ao ácido. Em áreas ricas em minerais, os dejetos do verme púrpura podem conter minérios brutos.

Combate

Em batalha, o verme púrpura se enrola em um círculo de 6 m de diâmetro, mordendo e ferroando qualquer oponente ao seu alcance.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o verme púrpura precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar sua habilidade engolir na rodada subseqüente.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; Fortitude (CD 25); dano inicial: 1d6 For; dano secundário: 2d6 For. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Engolir (Ext): Um verme púrpura pode tentar engolir um oponente aprisionado de uma categoria de tamanho inferior com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 2d8+12 pontos de dano por esmagamento, mais 8 pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo do verme. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando armas leves cortantes ou perfurantes), causando 25 pontos de dano ao sistema digestivo do verme púrpura (CA 17). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura; qualquer outro oponente terá abrir seu próprio caminho.

O estômago de um verme Imenso é capaz de comportar duas criaturas 2 criaturas Grandes, 8 Médias, 32 Pequenas, 128 Miúdas ou 512 Diminutas.

Perícias: Essa criatura recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraída ou ameaçada. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

VINHA ASSASSINA

Planta (Grande)
Dados de Vida: 4d8+12 (30 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 1,5 m (1 quadrado)
Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, +6 natural), toque 9, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +3/+12

Ataque: Corpo a corpo: pancada +7 (dano: 1d6+7)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +7 (dano: 1d6+7)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m (6 m com vinhas)
Ataques Especiais: Constrição 1d6+7, enredar, agarrar aprimorado
Qualidades Especiais: Percepção às cegas 9 m, camuflagem, imunidade a eletricidade, visão na penumbra, características de planta, resistência a frio 10 e fogo 10
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +1, Von +2
Habilidades: For 20, Des 10, Con 16, Int —, Sab 13, Car 9
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário ou aléia (2–4)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: 1/10 de moedas; 50% de bens; 50% de itens
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 5–16 DV (Enorme); 17–32 DV (Imenso); 33+ DV (Colossal)
Ajuste de Nível: —

Esta trepadeira possui um caule fibroso coberto por uma casca marrom fibrosa, com a espessura do antebraço de um ser humano. Suas folhas têm a forma de mãos humanóides.

A vinha assassina é um vegetal com mobilidade limitada que coleta seu próprio adubo orgânico, agarrando e esmagando animais e depositando suas carcaças próximas das suas raízes.

Esta planta, quando madura, consiste de um caule principal com cerca de 6 m de comprimento. Outras vinhas menores brotam de 15 em 15 cm em diversas partes do caule principal, com cerca de 1,5 m de comprimento cada, terminando em grupos de folhas. No final do verão, elas produzem pequenos frutos parecidos com uvas silvestres. Os frutos são muito duros e possuem um sabor acentuado, mas amargo. Eles podem ser usados para a produção de um vinho tóxico.

Uma vinha assassina consegue se mover, embora com muita lentidão, mas geralmente fica parada a menos que precise buscar alimento em outros lugares.

A versão subterrânea da vinha assassina cresce perto das fontes térmicas, chaminés vulcânicas e outras fontes naturais de energia térmica. Esta espécie possui caules finos e rijos e folhas cinzentas, marcadas por veios prateados, esbranquiçados e marrons para se confundirem com depósitos minerais. Muitas vezes, as vinhas assassinas que crescem no subterrâneo geram detritos suficientes para sustentar viçosas colônias de cogumelos e outros fungos, que crescem ao redor de toda a planta e a auxiliam a se camuflar.

Combate

As vinhas assassinas utilizam uma tática simples: aguardam até que a vítima aproxime-se e então atacam. Elas usam sua habilidade de enredar para prender os adversários e impedir contra-ataques.

Constrição (Ext): Uma vinha assassina causa 1d6+7 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar.

Enredar (Sob): Uma vinha assassina é capaz de animar as plantas num raio de 9 m como uma ação livre (Reflexos parcial, CD 13). Esse efeito permanece ativo até a vinha perecer ou decidir encerrá-lo (também como uma ação livre). A CD para o teste de resistência é baseada em Sabedoria. Em todos os demais aspectos, esta habilidade é similar à magia *constrição* (Nível de Conjurador: 4º).

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar esta habilidade, a vinha assassina precisa atingir um oponente com sua pancada. Ela poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a constrição.

Percepção às Cegas (Ext): As vinhas assassinas não possuem órgãos visuais, mas conseguem detectar com precisão todos os inimigos num raio de 9 m por meio de sons, vibrações e olfato.

Camuflagem (Ext): Como as vinhas assassinas se parecem muito com plantas normais quando estão em repouso, é necessário obter sucesso num teste de Observar (CD 20) para detectá-las antes que ataquem. Qualquer personagem que tenha graduações nas perícias Sobrevivência ou Conhecimento (natureza) pode utilizá-las no lugar de Observar para notar a planta. Os anões podem usar sua Ligação com Pedras para detectar a versão subterrânea.

Vinha Assassina

VULTO NOTURNO

Os vultos noturnos são mortos-vivos poderosos, compostos igualmente de escuridão e maldade absoluta. Sua malevolência apavorante preenche o ambiente ao seu redor, junto com o cheiro de uma sepultura aberta em uma manhã de inverno.

Os vultos são capazes de ler e compreender todas as formas de comunicação; no entanto, eles se comunicam com outras criaturas por meio da telepatia.

COMBATE

Cada uma das três variedades conhecidas de vultos noturnos é uma criatura terrível, com poderes e habilidades únicos. Suas táticas variam de acordo com suas habilidades, mas todos utilizam amplamente a magia *velocidade*.

Habilidades de Vulto Noturno

Todos os vultos noturnos compartilham as seguintes habilidades especiais.

Aversão à Luz do Dia (Ext): Os vultos noturnos são criaturas da mais completa escuridão e abominam qualquer tipo de luz. Se forem expostos à luz natural do dia (e não meramente à magia *luz do dia*), sofrerão –4 de penalidade em todas as jogadas de ataque, testes de resistência e testes de perícia.

Aura Degradante (Sob): Todos os vultos noturnos possuem uma emanação de 6 metros de degradação profunda, banhando seus arredores em energia negativa. Esta habilidade funciona como a magia *profanar*, embora a malevolência de um vulto noturno seja tão poderosa que a criatura é considerada um santuário de energia profana. Todos os mortos-vivos num raio de 6 metros do vulto noturno (inclusive ele) adquirem +2 de bônus profano nas jogadas de ataque e dano e testes de resistência, além de +2 pontos de vida por DV (as estatísticas dos Dados de Vida, ataques e testes de resistência do vulto noturno acima incluem estes bônus profanos.)

Os testes de Carisma realizados para expulsar mortos-vivos nesta área sofre –6 de penalidade.

A aura degradante de um vulto noturno não pode ser dissipada, exceto pelo efeito da magia *dissipar o mal* ou similar. Caso o efeito seja dissipado, o vulto noturno conseguirá reativá-la como uma ação livre em seu próximo turno. A aura degradante é suprimida se o vulto noturno entrar em uma área *consagrada* ou *santificada*, mas a presença do vulto noturno também suprime a aura de *consagrar* ou *santificar*.

ANDARILHO NOTURNO

Morto-Vivo (Enorme — Planar)
Dados de Vida: 21d12 + 42 (178 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), vôo 6 m (ruim)
Classe de Armadura: 32 (–2 tamanho, +2 Des, +22 natural), toque 10, surpresa 30
Ataque Base/Agarrar: +10/+34
Ataque: Corpo a corpo: pancada +24 (dano: 2d6+16)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +24 (dano: 2d6+16)
Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais: Esmagar item, aura degradante, olhar maligno, habilidades similares a magia, invocar morto-vivo
Qualidades Especiais: Aversão à luz do dia, Redução de Dano 15/prata e mágica, visão no escuro 18 m, imunidade ao frio, Resistência à Magia 29, telepatia 30 m, características de morto-vivo
Testes de Resistência: Fort +11, Ref +11, Von +19
Habilidades: For 38, Des 14, Con —, Int 20, Sab 20, Car 18
Perícias: Concentração +28, Conhecimento (arcano) +29, Diplomacia +6, Esconder-se +18*, Furtividade +26, Identificar Magia +31, Observar +29, Ouvir +29, Procurar +29, Sentir Motivação +29, Sobrevivência +5 (+7 seguindo rastros)
Talentos: Acelerar Habilidade Similar a Magia (*nuvem profana*), Ataque Poderoso, Desarme Aprimorado, Especialização em Combate, Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Reflexos em Combate, Trespassar
Ambiente: Plano das Sombras
Organização: Solitário, par ou gangue (3–4)
Nível de Desafio: 16
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 22–31 DV (Enorme); 32–42 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Vulto Noturno

Essa criatura parece um humanóide gigante, mais alto que uma casa e composto por escuridão pura. Ele não usa roupas e sua pele é lisa e sem pêlos. Seu corpo é andrógino.

Os andarilhos noturnos são horrores em forma humana que caçam na escuridão.

Um andarilho noturno tem cerca de 6 metros de altura e pesa quase 6.000 kg.

Combate

Os andarilhos noturnos espreitam em áreas escuras, onde possuem mais chances de surpreender os incautos.

As armas naturais dos andarilhos noturnos, bem como quaisquer outras que utilizem, são consideradas mágicas para ignorar a Redução de Dano.

Esmagar Itens (Sob): Um andarilho noturno destrói qualquer arma ou item de tamanho Grande ou menor (mesmo os mágicos, mas não os artefatos) caso seja capaz de segurá-los e esmagá-los entre as mãos. O andarilho noturno deve realizar uma tentativa bem-sucedida da manobra Desarmar para agarrar o item empunhado por um adversário. O item deve obter sucesso em teste de resistência de Fortitude (CD 34) para resistir à destruição. A CD para o teste de resistência é baseada em Força.

Olhar Maligno (Sob): Efeito de medo, alcance de 9 metros. Uma criatura que fitar os olhos de um andarilho noturno deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 24) ou ficará paralisada de medo durante 1d8 rodadas. Não importa o resultado do teste de resistência, a criatura não poderá ser afetada novamente pelo olhar do mesmo andarilho noturno durante 24 horas. Este é um efeito de medo e de ação mental. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *detectar magia*, *dissipar magia aprimorado*, *escuridão profunda*, *nuvem profana* (CD 18), *praga* (CD 18), *velocidade*, *ver o invisível*; 3/dia — *confusão* (CD 18), *imobilizar monstro* (CD 19), *invisibilidade*; 1/dia — *cone glacial* (CD 19), *dedo da morte* (CD 21), *viagem planar* (CD 21). Nível de Conjurador: 21º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Invocar Morto-Vivo (Sob): Um andarilho noturno é capaz de invocar mortos-vivos uma vez por noite: 7–12 sombras, 2–5 sombras maiores ou 1–2 aparições. O morto-vivo surgirá em 1d10 rodadas e servirá o vulto durante 1 hora ou até ser libertado.

Perícias: *O andarilho noturno recebe +8 de bônus racial em testes de Esconder-se quando estiver em áreas de iluminação precária.

Táticas por Rodada

O andarilho noturno é um adversário extremamente inteligente, que utiliza suas habilidades da melhor forma pos-sível. Ele prefere ativar as habilidades similares à magia para dividir e incapacitar seus inimigos e então se aproximar para o combate corporal contra os adversários isolados do grupo.

Antes do Combate: O andarilho noturno mantém sua *invisibilidade* ativa durante a maior parte do tempo. Ele conjura *velocidade* e *invisibilidade* quando se prepara para a batalha.

1ª Rodada: Avança até 9 metros dos adversários para ativar seu ataque visual e atingir o grupo com *confusão* ou *imobilizar monstro*, juntamente com *nuvem profana* acelerada.

2ª Rodada: Atinge um conjurador com *dedo da morte* ou outra *nuvem profana* acelerada.

3ª Rodada: Avança contra os inimigos e tenta desarmar um guerreiro.

4ª Rodada: Esmaga a arma que pegou (ou usa um ataque visual se a tentativa de desarme fracassou).

5ª Rodada: Ataque total contra o adversário desarmado (ou um conjurador próximo).

RASTEJANTE NOTURNO

Morto-Vivo (Imenso — Planar)
Dados de Vida: 25d12+50 (212 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escavar 18 m
Classe de Armadura: 35 (–4 tamanho, +29 natural), toque 6, surpresa 35
Ataque Base/Agarrar: +12/+45
Ataque: Corpo a corpo: mordida +29 (dano: 4d6+21)
Ataque Total: corpo a corpo: mordida +29 (dano: 4d6+21; dec 19–20) e ferrão +24 (dano: 2d8+11; dec 19–20 mais veneno)
Espaço/Alcance: 6 m/4,5 m
Ataques Especiais: Aura degradante, drenar energia, habilidades similares a magia, envenenamento, invocar morto-vivo, engolir
Qualidades Especiais: Aversão à luz do dia, Redução de Dano 15/prata e mágica, visão no escuro 18 m, imunidade ao frio, Resistência à Magia 31, telepatia 30 m, sentido sísmico 18 m, características de morto-vivo
Testes de Resistência: Fort +12, Ref +10, Von +23
Habilidades: For 48, Des 10, Con —, Int 20, Sab 20, Car 18
Perícias: Concentração +32, Conhecimento (arcano) +33, Diplomacia +6, Esconder-se +16, Furtividade +28, Identificar Magia +35, Observar +33, Ouvir +33, Procurar +33, Sentir Motivação +23, Sobrevivência +5 (+7 seguindo rastros)
Talentos: Acelerar Habilidade Similar a Magia (*cone glacial*), Ataque Poderoso, Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Magias em Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (ferrão), Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Vontade de Ferro
Ambiente: Plano das Sombras
Organização: Solitário ou par
Nível de Desafio: 18
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 26–50 DV (Colossal)
Ajuste de Nível: —

Essa criatura tem a aparência de um imenso verme recoberto com placas de uma armadura negra de quitina. Sua boca repleta de dentes é maior que um ser humano e seus dentes e sua garganta também são negros.

Um rastejante noturno é muito parecido com um verme púrpura, mas sua cor é preto muito escuro.

Um rastejante tem cerca de 2 metros de diâmetro e 30 metros de comprimento, desde sua boca dentada até a ponta de sua cauda com ferrão. Ele pesa quase 28 toneladas.

Combate

Um rastejante noturno ataca escavando o solo e emergindo para atingir a vítima.

As armas naturais do rastejante noturno são consideradas armas mágicas para ignorar a Redução de Dano.

Drenar Energia (Sob): As criaturas vivas no interior de um rastejador noturno sofrem 1 nível drenado a cada rodada. A CD do teste de Fortitude para remover o nível negativo será 26. A CD é baseada em Carisma. Para cada nível negativo imposto, o rastejante noturno adquire 5 pontos de vida temporários.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, rastejante noturno precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a habilidade engolir na rodada subseqüente.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; Fortitude (CD 22); dano inicial e secundário: 2d6 pontos de dano temporário de Força. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *detectar magia, dissipar magia aprimorada, escuridão profunda, nuvem profana* (CD 18), *praga* (CD 18), *velocidade, ver o invisível*; 3/dia — *cone glacial* (CD 19), *confusão* (CD 18), *imobilizar monstro* (CD 19); 1/dia — *dedo da morte* (CD 21), *imobilizar monstro em massa* (CD 23), *viagem planar* (CD 21). Nível de Conjurador: 25º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Invocar Morto-Vivo (Sob): Um rastejante noturno é capaz de invocar mortos-vivos uma vez por noite: 9–16 sombras, 3–6 sombras maiores ou 2–4 aparições. O morto-vivo surgirá em 1d10 rodadas e servirá o vulto durante 1 hora ou até ser libertado.

Engolir (Ext): Um rastejante noturno pode tentar engolir um oponente aprisionado de tamanho Enorme ou inferior com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 2d8+12 pontos de dano por esmagamento, mais 12 pontos de dano por ácido a cada rodada, além da habilidade drenar energia. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando armas leves cortantes ou perfurantes), causando 35 pontos de dano ao sistema digestivo do rastejador noturno (CA 21). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura; qualquer outro oponente terá abrir seu próprio caminho.

O interior do rastejante noturno é capaz de comportar 2 criaturas Enormes, 8 Grandes, 32 Médias, 128 Pequenos ou 512 Miúdas ou menores.

VULTO ALADO

Morto-Vivo (Enorme — Planar)
Dados de Vida: 17d12 + 34 (144 PV)
Iniciativa: +8
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), vôo 15 m (bom)
Classe de Armadura: 30 (–2 tamanho, +4 Des, +18 natural), toque 12, surpresa 26
Ataque Base/Agarrar: +8/+28
Ataque: Corpo a corpo: mordida +18 (dano: 2d6+17; dec 19–20 mais drenar magia)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +18 (dano: 2d6+17; dec 19–20 mais drenar magia)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Aura degradante, drenar magia, habilidades similares a magia, invocar morto-vivo
Qualidades Especiais: Aversão à luz do dia, Redução de Dano 15/prata e mágica, visão no escuro 18 m, imunidade ao frio, Resistência à Magia 27, telepatia 30 m, características de morto-vivo
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +11, Von +17
Habilidades: For 31, Des 18, Con —, Int 18, Sab 20, Car 18
Perícias: Concentração +24, Diplomacia +6, Esconder-se +16*, Furtividade +24, Identificar Magia +24, Observar +25, Ouvir +25, Procurar +24, Sentir Motivação +25, Sobrevivência +5 (+7 seguindo rastros)
Talentos: Esquiva, Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Reflexos em Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida)
Ambiente: Plano das Sombras
Organização: Solitário, par ou bando (3–6)
Nível de Desafio: 12
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 18–25 DV (Enorme); 26–34 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Essa criatura parece somente uma massa de escuridão profunda, com a forma de um morcego monstruoso.

Os vultos alados são criaturas voadoras em forma de morcego que espreitam o ar noturno.

A envergadura de uma dessas criaturas atinge 12 metros e elas pesam quase 2 toneladas.

Combate

Os vultos alados espreitam os céus noturnos e mergulham sobre suas vítimas. Eles são quase invisíveis e somente podem ser detectados quando as estrelas são obscurecidas por sua passagem.

As armas naturais do vulto alado são consideradas mágicas para ignorar a Redução de Dano.

Drenar Magia (Sob): Um vulto alado é capaz de enfraquecer armas, armaduras e escudos mágicos realizando um ataque de toque bem-sucedido. O item golpeado deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 12) ou perderá 1 ponto de seus bônus de melhoria (por exemplo, uma *espada +2* se tornaria uma *espada +1*). A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma. Um objeto que perder todos os seus bônus de melhoria se transformará em um item obra-prima e todas as suas habilidades especiais (como flamejante) serão neutralizadas. A magia *dissipar o mal*, conjurada sobre o item, reverterá o efeito da absorção mágica, mas o processo deve ocorrer em um período limitado de tempo, equivalente a 1 dia x nível do item; o personagem precisa obter sucesso em um teste de conjurador (CD 29) para reverter a absorção.

Habilidades Similares à Magia (Sob): Sem limite — *detectar magia*, *escuridão profunda*, *nuvem profana* (CD 18), *praga* (CD 18), *velocidade*, *ver o invisível*; 3/dia — *confusão* (CD 18), *dissipar magia aprimorado*, *imobilizar monstro* (CD 19), *invisibilidade*; 1/dia — *cone glacial* (CD 19), *dedo da morte* (CD 21), *viagem planar* (CD 21). Nível de Conjurador: 17º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Invocar Morto-Vivo (Sob): Um vulto alado é capaz de invocar mortos-vivos uma vez por noite: 5–12 sombras, 2–4 sombras maiores ou 1 aparição. O morto-vivo surgirá em 1d10 rodadas e servirá o vulto durante 1 hora ou até ser libertado.

Perícias: *O vulto alado recebe +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando estiver em áreas de iluminação precária ou voando durante a noite.

WORG

Besta Mágica (Médio)
Dados de Vida: 4d10+8 (30 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura: 14 (+2 Des, +2 natural), toque 12, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +4/+7
Ataque: Corpo a corpo: mordida +7 (dano: 1d6+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +7 (dano: 1d6+4)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Imobilização
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +6, Von +3
Habilidades: For 17, Des 15, Con 15, Int 6, Sab 14, Car 10
Perícias: Esconder-se +4, Furtividade +6, Observar +6, Ouvir +6, Sobrevivência +2*
Talentos: Prontidão, Rastrear
Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Solitário, casal ou matilha (6–11)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: 1/10 das moedas; 50% dos bens; 50% dos itens
Tendência: Geralmente Neutro e Mau
Progressão: 5–6 DV (Médio); 7–12 DV (Grande)
Ajuste de Nível: +1 (parceiro)

Esta besta se parece com um lobo cinza ou negro, mas uma inteligência maligna e diabólica emana de sua face e do brilho de seus olhos.

Os worg são lobos sinistros, dotados de alguma inteligência e uma enorme disposição para o mal. Muitas vezes se aliam a outras criaturas malignas, particularmente os goblins, a quem servem como montaria e guardiões.

Em geral, os worg vivem e caçam em matilhas e suas presas favoritas são herbívoros grandes. Embora geralmente espreitem e matem os filhotes e os animais doentes ou enfraquecidos, não hesitam em caçar humanóides, principalmente quando existe pouco alimento disponível. Eles chegam a espreitar as vítimas humanóides durante horas ou mesmo dias antes de atacar e escolhem o terreno mais vantajoso e a melhor hora do dia para fazê-lo (pouco antes do amanhecer, por exemplo).

Os espécimes mais comuns têm pêlos cinza ou negros, atingem 1,5 m de comprimento e cerca de 1 m sobre as quatro patas. Eles pesam 150 kg.

Como são mais inteligentes que seus primos lupinos menores, os worg criaram seu próprio idioma. Alguns indivíduos são capazes de aprender até mesmo os idiomas Comum e Goblin.

Combate

Os casais e matilhas caçam em conjunto para abater as presas maiores; os espécimes solitários geralmente espreitam as criaturas menores que eles. Em ambos os casos, sua tática predileta é atacar e fugir na esperança de cansar suas vítimas. Uma matilha costuma cercar os oponentes maiores: cada lobo ataca em separado, mordendo e recuando, até a criatura ficar exausta — então, a matilha inteira parte para o golpe final. Caso estejam impacientes ou em quantidade muito maior que os adversários, os worg sempre tentam imobilizar suas vítimas.

Imobilização (Ext): Um worg que atinja o oponente com sua mordida pode tentar imobilizá-lo como uma ação livre (+3 de bônus no teste) sem a necessidade do ataque de toque e sem provocar ataques de oportunidade. Se a tentativa fracassar, o adversário não pode reagir e tentar imobilizar o worg.

Perícias: Os worg recebem +1 de bônus racial em testes de Furtividade, Ouvir e Observar, e +2 de bônus racial em testes de Esconder-se.

*Um worg também recebe +4 de bônus racial em testes de Sobrevivência se estiver rastreando através do Faro.

WYVERN

Dragão (Grande)
Dados de Vida: 7d12+14 (59 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), vôo 18 (pobre)
Classe de Armadura: 18 (–1 tamanho, +1 Des, +8 natural), toque 10, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +7/+15
Ataque: Corpo a corpo: ferrão +10 (dano: 1d6+4 mais veneno) ou garra +10 (dano: 2d6+4) ou mordida +10 (dano: 2d8+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: ferrão +10 (dano: 1d6+4 mais veneno) e mordida +8 (dano: 2d8+4) e 2 asas +8 (dano: 1d8+2) e 2 garras +8 (dano: 2d6+4)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Veneno, agarrar aprimorado
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imune a *sono* e paralisia, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +6, Von +6
Habilidades: For 19, Des 12, Con 15, Int 6, Sab 12, Car 9
Perícias: Esconder-se +7, Furtividade +11, Observar +16, Ouvir +13
Talentos: Ataques Múltiplos[B], Foco em Habilidade (veneno), Investida Aérea, Prontidão
Ambiente: Colinas quentes
Organização: Solitário, casal ou revoada (3–6)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 8–10 DV (Enorme); 11–21 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Esse lagarto bípede é maior que um ogro. Sua longa cauda termina em uma cartilagem espessa, onde emerge um ferrão muito similar ao dos escorpiões. Suas asas de couro são parecidas com as asas de um morcego e sua enorme mandíbula está repleta de dentes longos e pontiagudos.

Um primo distante dos dragões, o wyvern é um imenso lagarto alado que possui um ferrão venenoso em sua cauda.

Os wyvern não emanam um odor muito forte, embora seus covis possam exalar o cheiro de morte recente.

A criatura atinge 4,5 m de comprimento e a coloração do corpo varia entre o marrom escuro e o cinza; metade desse tamanho representa a cauda. A envergadura das asas atinge 6 m e ele pesa quase 1 tonelada.

Os wyvern falam o idioma Dracônico, mas a maioria é estúpida demais para emitir qualquer ruído além de um silvo baixo e um rosnado profundo, muito parecido ao bramido de um crocodilo gigante.

COMBATE

Os wyvern são muito estúpidos, entretanto também são extremamente agressivos: eles atacarão qualquer criatura próxima que não seja obviamente mais poderosa. O wyvern mergulha através do ar, arrebata sua vítima com as garras e depois a aferroa até a morte.

Um wyvern só consegue golpear com suas garras quando realiza uma Investida Aérea.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o wyvern precisa atingir um oponente com suas garras. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar seu ferrão.

Wyvern

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; Fortitude (CD 17); dano inicial e secundário: 2d6 pontos de dano de Constituição. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: Os wyvern recebem +3 de bônus racial em testes de Observar.

XILL

Xill

Extra-Planar (Médio — Planar)
Dados de Vida: 5d8+10 (32 PV)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 20 (+3 Des, +7 natural), toque 13, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +5/+7
Ataque: Corpo a corpo: espada curta +7 (dano: 1d6+2; dec. 19–20/x2) ou garra +7 (dano: 1d4+2); ou à distância: arco longo +8 (dano: 1d8; dec. x3)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 espadas curtas +5 (dano: 1d6+2; dec. 19–20/x2 e 1d6+1; dec. 19–20/x2) e 2 garras +5 (dano: 1d4+1); ou 4 garras +5 (dano: 1d4+2 e 1d4+1); ou à distância: 2 arcos longos +4 (dano: 1d8; dec. x3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Implante, agarrar aprimorado, paralisia
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, viagem planar, Resistência à Magia 21
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +7, Von +5
Habilidades: For 15, Des 16, Con 15, Int 12, Sab 12, Car 11
Perícias: Acrobacia +11, Arte da Fuga +11, Diplomacia +2, Equilíbrio +13, Escalar +10, Furtividade +11, Intimidar +8, Observar +9, Ouvir +9, Sentir Motivação +8, Usar Cordas +3 (+5 para amarrar)
Talentos: Ataques Múltiplos[B], Combater com Múltiplas Armas, Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Plano Etéreo
Organização: Solitário ou gangue (2–5)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Leal e Mau
Progressão: 6–8 DV (Médio); 9–15 DV (Grande)
Ajuste de Nível: +4

Esta criatura é quase réptil: ele tem quatro braços, escamas vermelhas e brilhantes e olhos sombrios e penetrantes. Ela é menor que um ser humano.

Malévolos ao extremo, os xill são conhecidos por sua brutalidade e totalitarismo. Eles combinam uma generosa dose de maldade com um aguçado amor pela crueldade.

Alguns xill são bárbaros e impetuosos, embora a maioria seja formada por criaturas mais civilizadas, que seguem brutalmente a ordem.

Sua altura varia entre 1,20 m a 1,50 m e seu peso atinge cerca de 50 quilos.

Eles falam o idioma Infernal.

Combate

Os xill são adversários perigosos, pois atacam com seus quatro braços. Os mais civilizados utilizam armas, geralmente duas ao mesmo tempo, mas deixam duas garras livres para a manobra Agarrar.

Em geral, os xill permanecem no Plano Etéreo e aguardam uma presa apropriada; então, tentam emboscá-la usando sua habilidade de viajar entre os planos. Eles costumam utilizar a perícia Acrobacia o máximo possível durante o combate; geralmente, um ou dois distraem os inimigos fisicamente mais fortes, atacando-os. Depois, assumem uma posição mais defensiva enquanto seus companheiros manobram para obter alguma vantagem.

Implante (Ext): Os xill implantam seus ovos dentro de criaturas paralisadas como uma ação padrão. O ovo chocará em cerca de 90 dias após a incubação; o filhote sairá literalmente devorando o hospedeiro internamente. A magia *remover doença* é capaz de extrair o óvulo, assim como um teste bem-sucedido da perícia Cura (CD 25). Caso o teste fracasse, o curandeiro poderá tentar novamente, mas cada tentativa (bem-sucedida ou não) causa 1d4 pontos de dano ao paciente.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o xill precisa atingir um oponente com uma ou mais garras. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Ele recebe +2 de bônus no teste de Agarrar para cada garra que atinja a vítima. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar sua mordida automaticamente na rodada subseqüente. A mordida não causa dano, mas injeta o veneno paralisante.

Paralisia (Ext): Qualquer criatura atingida pela mordida de um xill deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou será paralisada durante 1d4 horas. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Viagem Planar (Sob): Esses viajantes planares gostam de deslizar entre as dobras do espaço para atacar seus inimigos como se aparecessem do nada. Eles são capazes de entrar no Plano Material usando uma ação de movimento, mas precisam de 2 rodadas para voltar ao Plano Etéreo — nesse período, eles não podem realizar ações. Conforme o xill viaja para outro plano, torna-se mais difícil atingi-lo: qualquer oponente sofre 20% de chance de falha na primeira rodada e 50% na segunda. Ele pode usar essa habilidade trazendo consigo um voluntário ou uma criatura indefesa.

Xill Como Personagens

Um grupo de xill civilizados é invariavelmente liderado por um clérigo. Os clérigos da raça podem escolher dois entre os seguintes domínios: Mal, Ordem, Força e Viagem.

XORN

O corpo desta criatura bizarra é largo e composto de um material semelhante à rochas cristalizadas. Ele tem uma bocarra grande e poderosa no topo de sua cabeça, cercada simetricamente por três longos braços, com garras afiadas nas pontas. Entre os braços, há grandes olhos de pedra lapidada que lhe permitem enxergar em todas as direções. Na parte inferior, existem três pernas curtas e grossas, cada uma paralela a um olho.

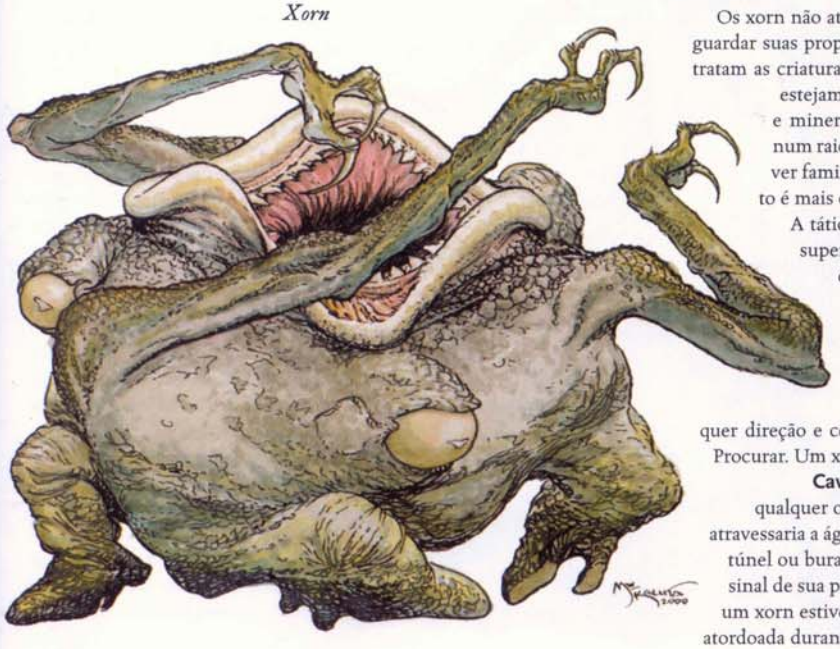
Estes seres são carniceiros do Plano Elemental da Terra.

Os xorn menores têm cerca de 90 cm de altura e largura e pesam 60 kg. Os xorn médios têm quase 1,5 m de altura e largura e pesam 300 kg. Os anciões atingem 2,40 m de altura, a mesma largura e pesam quase 9 toneladas.

Eles falam os idiomas Terran e Comum.

	Xorn Inferior Extra-Planar (Pequeno — Planar, Terra)	Xorn Extra-Planar (Médio — Planar, Terra)	Xorn Ancião Extra-Planar (Grande — Planar, Terra)
Dados de Vida:	3d8+9 (22 PV)	7d8+17 (48 PV)	15d8+6 (130 PV)
Iniciativa:	+0	+0	+0
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), escavar 6 m	6 m (4 quadrados), escavar 6 m	6 m (4 quadrados), escavar 6 m
Classe de Armadura:	23 (+1 tamanho, +12 natural), toque 11, surpresa 23	24 (+14 natural), toque 10, surpresa 24	25 (–1 tamanho, +16 natural), toque 9, surpresa 25
Ataque Base/Agarrar:	+3/+0	+7/+9	+15/+25
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 2d8+2)	Corpo a corpo: mordida +10 (dano: 4d6+3)	Corpo a corpo: mordida +21 (dano: 4d8+7)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 2d8+2) e 3 garras +4 (dano: 1d3+1)	Corpo a corpo: mordida +10 (dano: 4d6+3) e 3 garras +8 (dano: 1d4+1)	Corpo a corpo: mordida +21 (dano: 4d8+7) e 3 garras +19 (dano: 1d6+3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	—	—	—
Qualidades Especiais:	Visão 360°, cavar, Redução de Dano 5/concussão, visão no escuro 18 m, imune a frio e fogo, resistência à eletricidade 10, sentido sísmico 18 m	Visão 360°, cavar, Redução de Dano 5/concussão, visão no escuro 18 m, imune a frio e fogo, resistência à eletricidade 10, sentido sísmico 18 m	Visão 360°, cavar, Redução de Dano 5/concussão, visão no escuro 18 m, imune a frio e fogo, resistência à eletricidade 10, sentido sísmico 18 m
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +3, Von +3	Fort +7, Ref +5, Von +5	Fort +13, Ref +9, Von +9
Habilidades:	For 15, Des 10, Con 15, Int 10, Sab 11, Car 10	For 17, Des 10, Con 15, Int 10, Sab 11, Car 10	For 25, Des 10, Con 19, Int 10, Sab 11, Car 10
Perícias:	Conhecimento (masmorras) +6, Esconder-se +10, Furtividade +3, Intimidar +3, Observar +8, Ouvir +6, Procurar +6, Sobrevivência +6 (+8 seguindo rastros ou no subterrâneo)	Conhecimento (masmorras) +10, Esconder-se +10, Furtividade +10, Intimidar +10, Observar +10, Ouvir Ouvir +10, Procurar +10, Sobrevivência +10 (+12 seguindo rastros ou no subterrâneo)	Conhecimento (masmorras) +18, Esconder-se +14, Furtividade +18, Intimidar +18, Observar +22, Ouvir +18, Procurar +22, Sobrevivência +18 (+20 seguindo rastros ou no subterrâneo)
Talentos:	Ataques Múltiplos, Vitalidade	Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Trespassar[B], Vitalidade	Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador, Trespassar Aprimorado, Trespassar[B], Vitalidade
Ambiente:	Plano Elemental da Terra	Plano Elemental da Terra	Plano Elemental da Terra
Organização:	Solitário, casal ou nicho (3–5)	Solitário, casal ou nicho (3–5)	Solitário, casal ou rastejantes (6–11)
Nível de Desafio:	3	6	8
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro
Progressão:	4–6 DV (Pequeno)	8–14 DV (Médio)	16–21 DV (Grande); 22–45 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—	—

Xorn



Combate

Os xorn não atacam as criaturas de carne, exceto para se defender ou guardar suas propriedades, pois são incapazes de digerir carne. Os xorn tratam as criaturas do Plano Material com indiferença — a menos que estejam portando uma quantia significante de metais preciosos e minerais, dos quais eles se alimentam e conseguem farejar num raio de 6 m. Um xorn pode se tornar agressivo quando estiver faminto, especialmente no Plano Material, onde seu sustento é mais difícil de encontrar do que no seu plano de origem.

A tática de ataque predileta dos xorn é aguardar sob alguma superfície rochosa até que o oponente se aproxime, então emergir de repente. Os bandos de xorn costumam enviar um dos seus integrantes para negociar a comida enquanto o restante se posiciona para um possível ataque surpresa.

Visão 360° (Ext): Os olhos simetricamente posicionados do xorn lhe permitem enxergar em qualquer direção e concedem +4 de bônus racial em testes de Observar e Procurar. Um xorn não pode ser flanqueado.

Cavar: Um xorn pode deslizar através de rocha, lama ou qualquer outra superfície de terra, exceto metais, como um peixe atravessaria a água. Quando está cavando, a criatura não deixa nenhum túnel ou buraco atrás de si, nem sequer gera qualquer ondulação ou sinal de sua presença. Conjurar a magia *mover terra* sobre a área onde um xorn estiver o arremessará a 9 m de distância e deixará a criatura atordoada durante 1 rodada, exceto se ela obtiver sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15).

YRTHAK

Besta Mágica (Enorme)
Dados de Vida: 12d10+36 (102 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), vôo 18 m (médio)
Classe de Armadura: 18 (–2 tamanho, +2 Des, +8 natural), toque 10, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +12/+25
Ataque: Corpo a corpo: mordida +15 (dano: 2d8+5); ou toque à distância: rajada sônica +12 (dano: 6d6)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +15 (dano: 2d8+5) e 2 garras +13 (dano: 1d6+2); ou toque à distância: rajada sônica +12 (dano: 6d6)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Rajada sônica, explosão
Qualidades Especiais: Percepção às Cegas 36 m, imunidades, vulnerabilidade a som
Testes de Resistência: Fort +11, Ref +10, Von +5
Habilidades: For 20, Des 14, Con 17, Int 7, Sab 13, Car 11
Perícias: Ouvir +12, Furtividade +10
Talentos: Arrebatar, Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Tolerância
Ambiente: Montanhas temperadas
Organização: Solitário ou ninhada (2–4)
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Nenhum
Tendência: Freqüentemente Neutro
Progressão: 13-16 DV (Enorme); 17–36 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura parece um réptil alado, amarelo esverdeado, sem olhos, com asas membranosas, uma cauda longa e uma grande barbatana nas costas. Ela possui uma protuberância similar a um chifre na sua cabeça, que lembra um crocodilo.

Um estranho predador das terras ermas e desoladas, o yrthak aterroriza a área que habita com a voracidade de um grande dragão.

Todos são cegos, mas percebem os sons e os movimentos por meio de um órgão especial situado em sua língua comprida. Uma única protuberância em sua cabeça, similar a um chifre, emite poderosas ondas sonoras. O corpo da criatura tem uma coloração jaspe e verde amarelada: as asas e as barbatanas são mais claras que a cabeça e o corpo. Suas presas são amarelas.

Os yrthak são peregrinos e astutos; são onívoros, mas preferem carne. Um yrthak mantém um ninho no topo de uma montanha isolada, é capaz de viajar durante dias a procura de comida e não retorna com a mesma freqüência. Algumas vezes, os yrthak sobrevoam o solo a menos de 30 m, tentando sentir uma presa.

Essas bestas aladas têm 6 m de comprimento, 12 m de envergadura e pesam 5 toneladas.

Apesar de sua inteligência, os yrthak não falam.

Combate

Um yrthak prefere atacar a partir do céu, bombardeando o terreno com ataques sônicos ou arrebatando sua presa e largando-a no ar (em geral, eles aterrissam para devorar a presa esmagada).

Rajada Sônica (Sob): A cada 2 rodadas, um yrthak pode concentrar sua energia sônica num raio com alcance de 18 m de distância. É necessário um ataque de toque a distância para atingir um único alvo e causar 6d6 pontos de dano.

Explosão (Sob): O yrthak é capaz de disparar sua rajada sônica sobre o solo, uma pedra grande, um muro de pedra ou qualquer superfície que possa criar uma explosão de fragmentos de pedra. Este ataque causa 2d6 pontos de dano perfurante em todas as criaturas num raio de 3 m do ponto de origem da explosão.

A utilização dessa habilidade está sujeita ao limite da rajada sônica do yrthak, portanto somente é possível utilizá-la uma vez a cada 2 rodadas, mas nunca em rodadas consecutivas ou subseqüentes ao disparo de uma rajada sônica.

Yrthak

Percepção às Cegas (Ext): Um yrthak é capaz de perceber seus inimigos num raio de 36 m. Além desse limite, ele deve ser considerado cego. Os yrthak são imunes a ataques e efeitos mágicos visuais, como ilusões e outras formas de ataque relacionadas com a visão.

Um yrthak cuja audição seja neutralizada estará efetivamente cego; todos os seus oponentes adquirem camuflagem total.

Imunidades: Eles são imunes aos ataques e efeitos visuais, ilusões e outras formas de ataque que dependem da visão.

Perícias: Os yrthak recebem +4 de bônus racial nos testes de Ouvir.

YUAN-TI

Os yuan-ti são descendentes de seres humanos cujas linhagens foram miscigenadas com os ancestrais das cobras. Sua maldade, astúcia e crueldade são lendárias.

Os yuan-ti estão sempre elaborando planos e esquemas para cumprir seus próprios interesses sombrios. Eles são calculistas e complacentes o suficiente para formar alianças com outras criaturas malignas quando é necessário, mas em geral colocam seus interesses em primeiro lugar.

Todos os yuan-ti possuem características ofídias e o corpo de grande parte apresenta elementos de cobras.

Os yuan-ti falam seu próprio idioma, além dos idiomas Comum, Dracônico e Abissal.

Combate

Estes seres são talentosos e espertos e lutam dessa forma. Eles planejam armadilhas elaboradas e utilizam o ambiente de modo soberbo durante o combate; sempre escolherão emboscadas a um confronto direto. Além disso, eles preferem ataques à distância e magias ao combate corporal.

Em um grupo misto, os menos valorosos e mais poderosos atacarão primeiro. Isso significa que os puros-sangues sempre atacarão antes dos mestiços, que por sua vez atacarão antes das abominações. O líder do grupo poderá enviar determinados integrantes na dianteira para obter uma estratégia melhor.

***Alterar Forma* (SM):** Os yuan-ti podem assumir a forma de uma víbora, desde que sua categoria de tamanho esteja entre Miúdo e Grande (veja Víbora, Capítulo 2), usando suas habilidades psíquicas. Esta habilidade é similar à magia *metamorfose* (Nível de Conjurador: 19º), mas o yuan-ti não recupera pontos de vida durante a transformação e somente formas ofídias estão disponíveis. O yuan-ti perde suas armas naturais (se houver) e adquire os tipos de ataque da víbora selecionada. Caso o yuan-ti seja capaz de envenenar suas vítimas, poderá escolher entre inocular seu veneno ou o da víbora, conforme a potência de cada um.

***Detectar Veneno* (SM):** Todos os yuan-ti possuem a habilidade psíquica de *detectar veneno* como a magia homônima (Nível de Conjurador: 6º).

Yuan-ti Como Personagens

A classe favorecida dos yuan-ti puro-sangue e mestiços é ranger. As abominações favorecem a classe clérigo. Os clérigos yuan-ti adoram Merrshaulk e podem escolher dois entre os seguintes domínios: Caos, Mal, Destruição e Plantas.

Sociedade dos Yuan-ti

Os yuan-ti são adoradores religiosos do mal. Além disso, nutrem uma estima especial por todos os répteis. O centro da vida dos yuan-ti é o templo e seus rituais geralmente envolvem sacrifícios sangrentos. Eles preferem habitar ruínas antigas e isoladas, mas existem rumores sobre vilarejos até mesmo sob as cidades dos humanos. Os yuan-ti sempre são reticentes para revelar a localização de uma cidade ou templo. Sua arquitetura é repleta de círculos, com rampas e mastros no lugar das escadas.

As abominações governam os demais yuan-ti e são os líderes dos templos, figurando entre os mais altos sacerdotes do clero. Os puros-sangues são responsáveis pela negociação com o exterior, sempre se passando por seres humanos.

A divindade maior dos yuan-ti é Merrshaulk, que impeliu e conduziu a formação da linhagem.

ABOMINAÇÃO

Humanóide Monstruoso (Grande)
Dados de Vida: 9d8+27 (67 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escalar 6 m, natação 6 m
Classe de Armadura: 22 (–1 tamanho, +1 Des, +10 natural, +2 escudo grande), toque 10, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar: +9/+17
Ataque: Corpo a corpo: cimitarra (obra-prima) +13 (dano: 1d8+4; dec. 18–20/x2); ou à distância: arco longo composto [bônus de For +4] (obra-prima) +10 (dano: 2d6+4; dec. x3)
Ataque Total: Corpo a corpo: cimitarra (obra-prima) +13/+8 (dano: 1d8+4; dec. 18–20/x2) e mordida +7 (dano: 2d6+3 mais veneno); ou à distância: arco longo composto [bônus de For +4] (obra-prima) +10/+5 (dano: 2d6+4; dec. x3)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Repugnância, constrição 1d6+6, agarrar aprimorado, veneno, *produzir ácido*, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: *Alterar Forma*, *poder do camaleão*, visão no escuro 18 m, detectar veneno, faro, Resistência à Magia 18
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +7, Von +11
Habilidades: For 19, Des 13, Con 17, Int 20, Sab 20, Car 18
Perícias: Concentração +15, Esconder-se +8*, Furtividade +12, Observar +19, Ofícios ou Conhecimento (dois quaisquer) +17, Ouvir +19
Talentos: Especialização em Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas[B], Mobilidade, Prontidão[B]
Ambiente: Florestas quentes
Organização: Solitário, casal, gangue (3–4), tropa (2–13 puro-sangue, 2–5 mestiços e 2–4 abominações) ou tribo (20–160 puro-sangue, 10–80 mestiços e 10–40 abominações)
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Geralmente Caótico e Mau
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +7

Esta aberração parece uma serpente gigante, exceto pelos seus olhos que transmitem uma inteligência nefasta e pelos braços humanóides e musculosos.

As abominações yuan-ti são cobras monstruosas com braços humanóides. Seus traços ofídios podem refletir qualquer variedade de cobras venenosas, portanto uma abominação pode ter as escamas negras de uma anaconda ou a cabeça característica de uma víbora. Estes aspectos geralmente se repetem no mesmo grupo de abominações e marcam o status da tropa dentro da tribo.

Elas têm entre 2,4 e 3,6 m, pesando de 100 a 150 kg.

Combate

As abominações são os mestres da sociedade yuan-ti e incitam seus inferiores para combaterem na linha de frente. Enquanto seus subalternos lutam, as abominações assistem cuidadosamente, identificando os inimigos mais poderosos e suas habilidades mais preocupantes para depois neutralizá-los com seus vastos poderes mágicos e psíquicos.

Repugnância: O yuan-ti é capaz de gerar psiquicamente um efeito de compulsão contra um único alvo num raio de 9 m. A vítima deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 22) ou sofrerá uma aversão a cobras durante 10 minutos. As vítimas afetadas devem permanecer a mais de 6 m de qualquer cobra ou yuan-ti, viva ou morta; se estiverem a 6 m de uma víbora, serão obrigadas a se afastar. Quando isso não for possível, ou a vítima nesse estado for atacada por cobras ou yuan-ti, ela será afetada pela aversão. Esse efeito causará –4 de penalidade efetiva na Destreza até que a duração termine ou a vítima esteja além de 6 m de distância de uma cobra ou yuan-ti. Para todos os demais propósitos (duração, etc.), esta habilidade é idêntica a magia *antipatia* (Nível de Conjurador: 16º). A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Constrição (Ext): Uma abominação causa 1d6+6 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a abominação precisa atingir um oponente Grande ou menor com sua mordida. Ela

poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ela prende a vítima e poderá usar a constrição.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; Fortitude (CD 17); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Constituição. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

***Produzir Ácido* (SM):** A abominação tem o poder psíquico de segregar ácido de seu corpo e causar 3d6 pontos de dano por ácido a qualquer coisa que tocar, incluindo as criaturas atingidas pela sua mordida. O yuan-ti também utiliza esse poder enquanto agarra uma criatura, causando 5d6 pontos de dano por ácido. O ácido perde o efeito quando se afasta do corpo da criatura. Os yuan-ti são imunes a esse efeito.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *constrição* (CD 15), *transe animal* (CD 16); 3/dia — *escuridão profunda*, *neutralizar veneno* (CD 18), *sugestão* (CD 17); 1/dia — *metamorfose tórrida* (CD 19; apenas formas de víbora), *medo* (CD 18). Nível de Conjurador: 10º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

***Poder do Camaleão* (SM):** A abominação é capaz de alterar psiquicamente a própria coloração (e de seus equipamentos) para mesclar-se ao ambiente, recebendo +10 de bônus de circunstância nos testes de Esconder-se.

Perícias: Uma abominação sempre pode 'escolher 10' nos testes de Escalar, mesmo se estiver com pressa ou ameaçada.

Esta criatura recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

*Os yuan-ti sob efeito do *poder do camaleão* recebem +10 de bônus de circunstância em testes de Esconder-se.

MESTIÇOS

Humanóide Monstruoso (Médio)
Dados de Vida: 7d8+7 (38 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 20 (+1 Des, +4 natural, +3 couro batido obra-prima, +2 escudo pesado obra-prima), toque 11, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar: +7+9
Ataque: Corpo a corpo: cimitarra (obra-prima) +10 (dano: 1d6+2; dec. 18–20/x2); ou à distância: arco longo composto [bônus de For +2] (obra-prima) +9 (dano: 1d8+2; dec. x3)

Yuan-ti

Ataque Total: Corpo a corpo: cimitarra (obra-prima) +10/+5 (dano: 1d6+2; dec. 18–20/x2); ou à distância: arco longo composto [bônus de For +2] (obra-prima) +9/+4 (dano: 1d8+2; dec. x3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Veneno, *produzir ácido*, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais: *Alterar Forma*, *poder do camaleão*, visão no escuro 18 m, detectar veneno, faro, Resistência à Magia 16
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +9
Habilidades: For 15, Des 13, Con 13, Int 18, Sab 18, Car 16
Perícias: Concentração +11, Esconder-se +10*, Observar +16, Ofícios ou Conhecimento (dois quaisquer) +14, Ouvir +16
Talentos: Especialização em Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas[B], Prontidão[B]
Ambiente: Florestas quentes
Organização: Solitário, casal, gangue (3–4), tropa (2–13 puro-sangue, 2–5 mestiços e 2–4 abominações) ou tribo (20–160 puro-sangue, 10–80 mestiços e 10–40 abominações)
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Geralmente Caótico e Mau
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +5

Esta criatura tem o corpo ágil de um ser humano, com aspectos faciais finos e olhos fendidos. Sua pele é recoberta de escamas brilhantes e tem uma cabeça de serpente com longas presas e língua bifurcada.

Assim como os puros-sangues, esta variação apresenta muitos aspectos humanos, mas tem características óbvias de cobras. Seus traços ofídios podem refletir uma grande variedade de víboras venenosas, portanto um mestiço pode ter uma cabeça de cobra ou um padrão de escamas notório. Estas características geralmente se repetem no mesmo grupo de mestiços e marcam o status da tropa dentro da tribo.

Os mestiços têm o mesmo tamanho e peso dos seres humanos.

Combate

Os mestiços não entram em combate até que os puros-sangues que os acompanham o façam. Eles utilizam o *poder do camaleão* para se esconderem enquanto usam suas habilidades similares à magia contra seus oponentes. Se todos puros-sangues forem derrotados, os mestiços entrarão em combate no seu lugar.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; Fortitude (CD 14); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Constituição. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

***Produzir Ácido* (SM):** O yuan-ti mestiço tem o poder psíquico de segregar ácido de seu corpo e causar 3d6 pontos de dano por ácido a qualquer coisa que tocar, incluindo as criaturas atingidas pela sua mordida. O yuan-ti também utiliza esse poder enquanto agarra uma criatura, causando 5d6 pontos de dano por ácido. O ácido perde o efeito quando se afasta do corpo da criatura. Os yuan-ti são imunes a esse efeito.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *causar medo* (CD 14), *constrição* (CD 14), *transe animal* (CD 15); 1/dia — *escuridão profunda*, *neutralizar veneno* (CD 17), *sugestão* (CD 16). Nível de Conjurador: 8º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

***Poder do Camaleão* (SM):** O mestiço é capaz de alterar psiquicamente a própria coloração (e de seus equipamentos) para mesclar-se ao ambiente, recebendo +10 de circunstância nos testes de Esconder-se.

Perícias: *Os yuan-ti sob efeito do *poder do camaleão* recebem +10 de bônus de circunstância em testes de Esconder-se.

Variações para Mestiços

As estatísticas acima refletem a variação mais comum de um yuan-ti mestiço, com a cabeça e pele de serpente e todos os outros traços humanóides. Contudo, a maldição dessas criaturas produz uma vasta quantidade de variações para os mestiços, manifestando sua natureza ofídia de diversas formas. Para criar um mestiço aleatório, jogue 1d% e consulte a tabela a seguir.

1d%	Variação de Mestiço
01–40	Como descrito acima
41–60	Cabeça humana, mas os braços são cobras (2 ataques de mordida em vez de um; dano: 1d4+2 mais veneno)
61–80	Cauda de cobra além das pernas (deslocamento de 9 m, natação 4,5 m; pode usar constrição contra criaturas Pequenas ou menores causando 1d4+3 pontos de dano)
81-00	Cauda de cobra no lugar das pernas (deslocamento de 6 m, escalada 4,5 m, natação 4,5 m; pode usar constrição contra criaturas Médias ou menores causando 1d6+3 pontos de dano)

Constrição (Ext): Um mestiço com cauda de cobra inflige dano adicional (1d4+3 se tiver pernas, caso contrário 1d6+3) caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar contra criaturas menores.

PURO SANGUE

Humanóide Monstruoso (Médio)
Dados de Vida: 4d8 (18 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (+1 Des, + 1 natural, +3 couro batido obra-prima, +2 escudo pesado obra-prima), toque 11, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +4/+4
Ataque: Corpo a corpo: cimitarra (obra-prima) +5 (dano: 1d6; dec. 18–20/x2); ou à distância: arco longo (obra-prima) +6 (dano: 1d8; dec. x3)
Ataque Total: Corpo a corpo: cimitarra (obra-prima) +5 (dano: 1d6; dec. 18–20/x2); ou à distância: arco longo (obra-prima) +6 (dano: 1d8; dec. x3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: *Alterar forma*, visão no escuro 18 m, detectar veneno, Resistência à Magia 14
Testes de Resistência: Fort +1, Ref +5, Von +4
Habilidades: For 11, Des 13, Con 11, Int 12, Sab 10, Car 12
Perícias: Concentração +7, Conhecimento (um qualquer) +5, Disfarces +4*, Esconder-se +3, Observar +4, Ouvir +4
Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Lutar ás Cegas[B], Prontidão[B]
Ambiente: Florestas quentes
Organização: Solitário, casal, gangue (3–4), tropa (2–13 puro-sangue, 2–5 mestiços e 2–4 abominações) ou tribo (20–160 puro-sangue, 10–80 mestiços e 10–40 abominações)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Geralmente Caótico e Mau
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +2

Estas criaturas parecem humanos esguios e ágeis, dotados de aspectos faciais finos e olhos fendidos. Entretanto, quando observados de perto, é possível distinguir uma língua bifurcada, presas pontiagudas e sinais de escamas no pescoço e membros.

Um yuan-ti puro-sangue assemelha-se a um humano à primeira vista. Em geral, seus aspectos ofídios são mais discretos.

Eles têm o mesmo tamanho e peso de um ser humano.

Combate

Os puros-sangues são a variação menos perspicaz dos yuan-ti, embora sejam orgulhosos de possuírem mais inteligência que os humanos. São responsáveis por assumirem disfarces como humanos e trabalharem como espiões para seus mestres, as abominações.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *causar medo* (CD 12), *constrição* (CD 12), *enfeitiçar pessoa* (CD 12), *escuridão*, *transe animal* (CD 13). Nível de Conjurador: 4º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Carisma.

Perícias: Um puro-sangue recebe +5 de bônus racial nos testes de Disfarces quando tenta se passar por um ser humano.

Yuan-ti Puro-Sangue Como Personagens

Os personagens yuan-ti puro-sangue possuem as seguintes características raciais.

— +2 Des, +2 Int, +2 Car.

— Tamanho Médio.

— O deslocamento básico terrestre de um yuan-ti puro-sangue é 9 m.

— Visão no escuro até 18 m.

— Dados de Vida Raciais: Um yuan-ti puro-sangue começa com quatro níveis de humanóide monstruoso, que fornecem 4d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +4 e e bônus base para os testes de resistência de Fort +1, Ref +4 e Von +4.

— Perícias Raciais: Os níveis como humanóide monstruoso de um yuan-ti lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 7 x (2 + modificador de Int). Suas perícias de classe são Concentração, Conhecimento (qualquer), Disfarces, Esconder-se, Observar e Ouvir.

— Talentos Raciais: Os níveis como humanóide monstruoso de um yuan-ti puro-sangue lhe concedem 2 talentos. Eles adquirem Prontidão e Lutar às Cegas como talentos adicionais.

— +1 de bônus de armadura natural

— Ataques Especiais (veja acima): Habilidades similares a magia.

— Qualidades Especiais (veja acima): *Alterar forma*, *detectar veneno*, RM igual a 14 + níveis de classe.

— Idiomas Automáticos: Yuan-ti e Comum. Idiomas Adicionais: Abissal e Dracônico.

— Classe Favorecida: Ranger.

— Ajuste de Nível: +2.

ZUMBI

Os zumbis são cadáveres reanimados através de mágicas sombrias e sinistras. Esses autômatos irracionais cambaleiam e cumprem as ordens de seu criador, sem medo ou hesitação.

Os zumbis não são agradáveis de se ver. Retirados de suas covas, muito decompostos e parcialmente consumidos pelos vermes, eles vestem os farrapos que restam de suas roupas de sepultamento. Um enorme e pesado cheiro de morte paira no ar ao seu redor.

Em função de sua absoluta falta de inteligência, as instruções fornecidas para um zumbi recém-criado devem ser muito simples, como "mate qualquer criatura que entrar nesta sala."

COMO CRIAR UM ZUMBI

"Zumbi" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea (exceto mortos-vivos) que tenha um esqueleto (daqui por diante denominada "criatura-base").

Tipo e Tamanho: O tipo da criatura muda para "morto-vivo". Ela conserva todos seus subtipos que não sejam relacionados com tendência como Bem, Caos ou Mal, por exemplo) ou com um subgrupo (como goblinóide, orc ou réptil). Ela não adquire o subtipo Avançado. O zumbi apresentará todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações a seguir.

Dado de Vida: Elimine todos os DV provenientes de classes de personagem (até 1, no mínimo) e substitua os Dados de Vida remanescentes por d12. Se a criatura-base tiver mais de 10 DV (sem considerar os DV recebidos por experiência), ela não pode ser transformada num zumbi através da magia *criar mortos-vivos menores*.

Deslocamento: Os zumbis de criaturas aladas serão capazes de voar, mas sua capacidade de manobra é reduzida para (desajeitado).

Classe de Armadura: A armadura natural da criatura-base aumenta conforme o tamanho do zumbi.

Miúdo ou menor	+0
Pequeno	+1
Médio	+2
Grande	+3
Enorme	+4
Imenso	+7
Colossal	+11

Base de Ataque: O bônus base de ataque de um zumbi equivale a metade da sua quantidade de Dados de Vida.

Ataques: Um zumbi conserva todos os ataques com armas naturais e manufaturadas da criatura-base. Ele também saberá usar as mesmas armas que a criatura-base. Um zumbi também adquire um ataque de pancada.

Dano: As armas naturais e manufaturadas causam o dano normal. O dano causado pela pancada depende do tamanho do zumbi (caso a criatura-base possua ataques de pancada, ela só causará o dano indicado na tabela a seguir caso seja superior ao dano original).

Minúsculo	1
Mínimo	1d2
Miúdo	1d3
Pequeno	1d4
Médio	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Imenso	2d8
Colossal	4d6

Ataques Especiais: O zumbi conserva todos os ataques especiais da criatura-base.

Qualidades Especiais: O zumbi perderá quase todas as qualidades especiais da criatura-base.

Ele conserva todas as qualidades especiais extraordinárias que aprimoram seus ataques corpo a corpo ou à distância. Eles também adquirem as seguintes qualidades especiais:

Somente Ações Parciais (Ext): Os zumbis têm péssimos reflexos e são capazes de realizar apenas uma ação (de movimento ou ataque) a cada rodada. Desta maneira, eles podem se mover ou atacar, mas somente conseguirão realizar ambos na mesma rodada se executarem uma Investida.

Testes de Resistência: Os bônus base de resistência dos zumbis são Fort +1/3 DV, Ref +1/3 DV e Von +1/3 DV +2.

Habilidades: A Força do zumbi aumenta +2, sua Destreza diminui –2 e eles não possuem valores de Constituição e Inteligência. A Sabedoria muda para 10 e seu Carisma será sempre 1.

Perícias: Estas criaturas não possuem perícias.

Talentos: Um zumbi perde todos os talentos da criatura-base e adquire Vitalidade.

Ambiente: Qualquer terrestre ou subterrâneo.

Organização: Qualquer.

Nível de Desafio: Depende da quantidade de DV, veja a seguir:

Dados de Vida	Nível de Desafio
1/2	1/8
1	1/4
2	1/2
4	1
6	2
8–10	3
12–14	4
15–16	5
18–20	6

Tesouro: Nenhum.

Tendência: Sempre Neutro e Mau

Progressão: Mesma da criatura-base, mas duplique os DV (máximo 20 DV), ou "—" se ela progredir conforme a classe de personagem.

Ajuste de Nível: —

	Zumbi de Kobold Morto-vivo (Pequeno)	Zumbi de Plebeu Humano Morto-vivo (Médio)	Zumbi de Troglodita Morto-vivo (Médio)
Dados de Vida:	2d12+3 (16 PV)	2d12+3 (16 PV)	4d12+3 (29 PV)
Iniciativa:	+0	–1	–2
Deslocamento:	9 m (6 quadrados; incapaz de correr)	9 m (6 quadrados; incapaz de correr)	9 m (6 quadrados; incapaz de correr)
Classe de Armadura:	13 (+1 tamanho, +2 natural), toque 11, surpresa 13	11 (–1 Des, +2 natural), toque 8, surpresa 11	16 (–2 Des, +8 natural), toque 8, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+1/–4	+1/+2	+2/+3
Ataque:	Corpo a corpo: lança +1 (dano: 1d6–1; dec. x3) ou pancada +1 (dano: 1d4–1); ou à distância: besta leve +2 (dano: 1d6; dec. 19–20)	Corpo a corpo: pancada +2 (dano: 1d6+1) ou clava +2 (dano: 1d6+1)	Corpo a corpo: clava grande +3 (dano: 1d10+1) ou mordida +3 (dano: 1d4+1) ou pancada +3 (dano: 1d6+1); ou à distância: azagaia +0 (dano: 1d6+1)
Ataque Total:	Corpo a corpo: lança +0 (dano: 1d6–1; dec. x3) ou pancada +0 (dano: 1d4–1); ou à distância: besta leve +1 (dano: 1d6; dec. 19–20)	Corpo a corpo: pancada +2 (dano: 1d6+1) ou clava +2 (dano: 1d6+1)	Corpo a corpo: clava grande +3 (dano: 1d10+1) ou mordida +3 (dano: 1d4+1) ou pancada +3 (dano: 1d6+1); ou à distância: azagaia +0 (dano: 1d6+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	—	—	—
Qualidades Especiais:	Somente ações parciais, Redução de Dano 5/cortante, visão no escuro 18 m, características de morto-vivo	Somente ações parciais, Redução de Dano 5/cortante, visão no escuro 18 m, características de morto-vivo	Somente ações parciais, Redução de Dano 5/cortante, visão no escuro 18 m, características de morto-vivo
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +0, Von +3	Fort +0, Ref –1, Von +3	Fort +1, Ref –1, Von +4
Habilidades:	For 8, Des 11, Con —, Int —, Sab 10, Car 1	For 12, Des 8, Con —, Int —, Sab 10, Car 1	For 12, Des 7, Con —, Int —, Sab 10, Car 1
Perícias:	—	—	—
Talentos:	Vitalidade	Vitalidade	Vitalidade
Ambiente:	Florestas temperadas	Qualquer	Subterrâneo
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	1/2	1/2	1
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	—	—	—
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Zumbi de Bugbear Morto-vivo (Médio)	Zumbi de Ogro Morto-vivo (Grande)	Zumbi de Minotauro Morto-vivo (Grande)
Dados de Vida:	6d12+3 (42 PV)	8d12+3 (55 PV)	12d12+3 (81 PV)
Iniciativa:	+0	–2	–1
Deslocamento:	9 m (6 quadrados; incapaz de correr)	12 m (8 quadrados; incapaz de correr)	9 m (6 quadrados; incapaz de correr)
Classe de Armadura:	16 (+5 natural, +1 escudo leve de madeira), toque 10, surpresa 16	15 (–1 tamanho, –2 Des, +8 natural), toque 7, surpresa 15	16 (–1 tamanho, –1 Des, +8 natural), toque 8, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+3/+6	+4/+14	+6/+15
Ataque:	Corpo a corpo: maça estrela +6 (dano: 1d8+3) ou pancada +6 (dano: 1d6+3); ou à distância: azagaia +3 (dano: 1d6+2)	Corpo a corpo: clava grande +9 (dano: 2d8+9) ou pancada +9 (dano: 1d8+9); ou à distância: azagaia +1 (dano: 1d8+6)	Corpo a corpo: machado grande +10 (dano: 3d6+7; dec. x3) ou chifrada +10 (dano: 1d8+5) ou pancada +10 (dano: 1d8+5)
Ataque Total:	Corpo a corpo: maça estrela +6 (dano: 1d8+3) ou pancada +6 (dano: 1d6+3); ou à distância: azagaia +3 (dano: 1d6+2)	Corpo a corpo: clava grande +9 (dano: 2d8+9) ou pancada +9 (dano: 1d8+9); ou à distância: azagaia +1 (dano: 1d8+6)	Corpo a corpo: machado grande +10 (dano: 3d6+7; dec. x3) ou chifrada +10 (dano: 1d8+5) ou pancada +10 (dano: 1d8+5)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	—	—	—
Qualidades Especiais:	Somente ações parciais, Redução de Dano 5/cortante, visão no escuro 18 m, características de morto-vivo	Somente ações parciais, Redução de Dano 5/cortante, visão no escuro 18 m, características de morto-vivo	Somente ações parciais, Redução de Dano 5/cortante, visão no escuro 18 m, características de morto-vivo
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +2, Von +5	Fort +2, Ref +0, Von +6	Fort +4, Ref +3, Von +8
Habilidades:	For 17, Des 10, Con —, Int —, Sab 10, Car 1	For 23, Des 6, Con —, Int —, Sab 10, Car 1	For 21, Des 8, Con —, Int —, Sab 10, Car 1
Perícias:	—	—	—
Talentos:	Vitalidade	Vitalidade	Vitalidade
Ambiente:	Montanhas temperadas	Colinas temperadas	Subterrâneo
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	2	3	4
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	—	—	—
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Zumbi de Wyvern Morto-vivo (Grande)	Zumbi de Tríbulo Brutal Morto-vivo (Grande)	Zumbi de Dilacerador Cinzento Morto-vivo (Grande)
Dados de Vida:	14d12+3 (94 PV)	16d12+3 (107 PV)	20d12+3 (133 PV)
Iniciativa:	+0	+0	–1
Deslocamento:	6 m (4 quadrados; incapaz de correr), vôo 18 m (pobre)	6 m (4 quadrados; incapaz de correr), escavar 6 m	9 m (6 quadrados; incapaz de correr)
Classe de Armadura:	21 (–1 tamanho, +12 natural), toque 9, surpresa 21	19 (–1 tamanho, +10 natural), toque 10, surpresa 19	16 (–1 tamanho, –1 Des, +8 natural), toque 8, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+7/+16	+8/+19	+10/+21
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +12 (dano: 2d6+7) ou garra +12 (dano: 2d6+5)	Corpo a corpo: garra +14 (dano: 2d4+7) ou mordida +14 (dano: 2d8+3)	Corpo a corpo: mordida +16 (dano: 2d6+7) ou pancada +16 (dano: 1d8+10)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +12 (dano: 2d6+7) ou garra +12 (dano: 2d6+5)	Corpo a corpo: garra +14 (dano: 2d4+7) ou mordida +14 (dano: 2d8+3)	Corpo a corpo: mordida +16 (dano: 2d6+7) ou pancada +16 (dano: 1d8+10)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m	3 m/3 m	3 m/3 m
Ataques Especiais:	—	—	—
Qualidades Especiais:	Somente ações parciais, Redução de Dano 5/cortante, visão no escuro 18 m, características de morto-vivo	Somente ações parciais, Redução de Dano 5/cortante, visão no escuro 18 m, características de morto-vivo	Somente ações parciais, Redução de Dano 5/cortante, visão no escuro 18 m, características de morto-vivo
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +4, Von +9	Fort +5, Ref +5, Von +10	Fort +6, Ref +5, Von +12
Habilidades:	For 21, Des 10, Con —, Int —, Sab 10, Car 1	For 25, Des 11, Con —, Int —, Sab 10, Car 1	For 25, Des 8, Con —, Int —, Sab 10, Car 1
Perícias:	—	—	—
Talentos:	Vitalidade	Vitalidade	Vitalidade
Ambiente:	Colinas quentes	Subterrâneo	Pântanos temperados
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	4	5	6
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	16–20 DV (Enorme)	18–20 DV (Grande)	—
Ajuste de Nível:	—	—	—

Zumbi

CAPÍTULO 2: ANIMAIS

Este capítulo fornece todas as estatísticas e informações básicas para muitos tipos de animais comuns. Estas criaturas geralmente agem por instinto, levados pela simples necessidade de alimento e reprodução. A maior parte dos animais, inclusive os predadores, não ataca a menos que seus filhotes sejam ameaçados.

Os animais são incapazes de raciocinar, mas a perícia Adestrar Animais permite domá-los, ensinando-os a executar determinados truques.

Alguns herbívoros não usam suas armas naturais para atacar. Nesse caso, elas serão consideradas ataques secundários e as estatísticas de ataque e dano desses animais terá uma nota explicativa.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um animal terá as características a seguir.

— Inteligência 1 ou 2 (nenhuma criatura com Inteligência 3 ou mais pode ser um animal).

— Visão na penumbra.

— *Tendência:* Sempre Neutro. Os animais ignoram o senso de moralidade dos humanos.

— *Tesouro:* Nenhum. Eles nunca acumulam riquezas.

ÁGUIA

Animal (Pequeno)
Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 3 m (2 quadrados), vôo 24 m (médio)
CA: 14 (+1 tamanho, +2 Des, +1 natural), toque 13, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +0/–4
Ataque: Corpo a corpo: garra +3 (dano: 1d4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +3 (dano: 1d4) e bicada +2 (dano: 1d4)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +4, Von +2
Habilidades: For 10, Des 15, Con 12, Int 2, Sab 14, Car 6
Perícias: Ouvir +2, Observar +14
Talentos: Acuidade com Arma
Ambiente: Montanhas temperadas
Organização: Solitário ou casal
Nível de Desafio: 1/2
Progressão: 2–3 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

Essas aves de rapina habitam qualquer terreno e clima, mas preferem locais altos e isolados para seus ninhos.

Uma águia tem 1,5 de comprimento e a envergadura de suas asas atinge 2,1 m. Os valores do bloco de estatísticas representam qualquer ave de rapina de tamanho similar e de hábitos diurnos.

COMBATE

As águias mergulham, rasgando com suas poderosas garras.

Perícias: As águias recebem +8 de bônus racial em testes de Observar.

ARMINHO

Animal (Miúdo)
Dados de Vida: 1/2d8 (2 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), escalada 6 m
CA: 14 (+2 tamanho, +2 Des), toque 14, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +0/–12
Ataque: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d3–4)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d3–4)
Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m
Ataques Especiais: Adesão
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +1
Habilidades: For 3, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 5
Perícias: Equilíbrio +10, Escalar +10, Esconder-se +11, Furtividade +8, Observar +3
Talentos: Acuidade com Arma
Ambiente: Colinas temperadas
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 1/4
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Esses pequenos mamíferos são agressivos, mas geralmente se contentam com presas menores que eles. Os valores do bloco de estatísticas também podem ser utilizados para furões e doninhas.

Combate

Adesão (Ext): Caso o arminho atinja o oponente com sua mordida, poderá cravar sua poderosa mandíbula na vítima, causando o dano da mordida automaticamente a cada rodada, até a vítima se libertar. Um arminho nessa situação perde seu bônus de Destreza na CA, que será reduzida para CA 12.

Um arminho preso a uma vítima pode ser agarrado ou atingido com uma arma. Para removê-lo através da manobra Agarrar, o oponente deve obter sucesso em um teste resistido de Agarrar.

Perícias: Os arminhos recebem +4 de bônus racial em testes de Furtividade e +8 de bônus racial em testes de Equilíbrio e Escalar. Eles aplicam seu modificador de Destreza (no lugar da Força) em testes de Escalar. Um arminho sempre pode 'escolher 10' nos testes desta perícia, mesmo se estiver com pressa ou sob ameaça.

ARRAIA

Animal (Grande — Aquático)
Dados de Vida: 4d8 (18 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: Natação 9 m (6 quadrados)
CA: 12 (–1 tamanho, +3 natural), toque 9, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +3/+9
Ataque: Corpo a corpo*: encontrão –1 (dano: 1d6+1)
Ataque Total: Corpo a corpo*: encontrão –1 (dano: 1d6+1)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +4, Von +2
Habilidades: For 15, Des 11, Con 10, Int 1, Sab 12, Car 2
Perícias: Ouvir +7, Observar +6, Natação +10
Talentos: Prontidão, Tolerância
Ambiente: Águas quentes
Organização: Solitário ou cardume (2–5)
Nível de Desafio: 1
Progressão: 5–6 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

Estes peixes são pacíficos e geralmente evitam o contato com outras criaturas. Eles filtram o plâncton e outros organismos similares da água usando suas mandíbulas desdentadas.

Combate

* Quando é ameaçada, uma arraia pode usar o peso de seu corpo para ferir os oponentes. Isso é considerado um ataque secundário.

Perícias: Essas criaturas recebem +8 de bônus racial em todos os seus testes de Natação ao executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos. Elas sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídas ou ameaçadas. Também podem usar a ação de Corrida enquanto estiverem nadando, desde que se desloquem em linha reta.

BABUÍNO

Animal (Médio)
Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)
Iniciativa: +2

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escalada 9 m
CA: 13 (+2 Des, +1 natural), toque 12, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar: +0/+2
Ataque: Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d6+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d6+3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +4, Von +1
Habilidades: For 15, Des 14, Con 12, Int 2, Sab 12, Car 4
Perícias: Escalar +10, Ouvir +5, Observar +5
Talentos: Prontidão
Ambiente: Planícies quentes
Organização: Solitário ou tropa (10–40)
Nível de Desafio: 1/2
Progressão: 2–3 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

Os babuínos são macacos poderosos e agressivos, adaptados à vida no solo. Eles preferem espaços abertos, mas escalam as árvores para encontrar locais seguros para dormir.

Um babuíno comum tem o tamanho de um cachorro grande. Os machos medem de 60 cm a 1,2 m de comprimento e pesam até 45 kg.

Combate

Os babuínos geralmente atacam em grupos.

Perícias: Estes animais recebem +8 de bônus racial nos seus testes de Escalar e sempre podem 'escolher 10' nos testes desta perícia, mesmo se estiver com pressa ou sob ameaça.

BALEIA

Alguns espécimes destes mamíferos aquáticos estão entre os maiores animais conhecidos. As baleias relativamente menores (como a orca apresentada aqui) podem ser predadores hostis, atacando literalmente qualquer coisa que encontrarem.

Percepção às Cegas (Ext): As baleias podem "ver" emitindo sons em alta freqüência, inaudíveis para a maioria das criaturas, o que lhes permite localizar objetos e criaturas num raio de 36 metros. A magia silêncio anula essa habilidade e obriga a baleia a utilizar sua visão, muito parecida com a visão humana.

Prender a Respiração (Ext): Uma baleia pode prender sua respiração durante um número de rodadas equivalente a 8 x seu valor de Constituição sem risco de se afogar.

Perícias: Essas criaturas recebem +8 de bônus racial em todos os seus testes de Natação ao executar qualquer tipo de ação especial ou evitar ameaças. Elas sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídas ou ameaçadas. Também podem usar a ação de Corrida enquanto estiverem nadando, desde que se desloquem em linha reta.

* As baleias recebem +4 de bônus racial em testes de Observar e Ouvir. Esses bônus serão perdidos caso a Percepção às Cegas seja anulada.

Baleia Azul

Animal (Imenso)
Dados de Vida: 12d8+78 (132 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: Natação 12 m (8 quadrados)
CA: 16 (–4 tamanho, +1 Des, +9 natural), toque 7, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +9/+33
Ataque: Corpo a corpo: cauda +17 (dano: 1d8+18)
Ataque Total: Corpo a corpo: cauda +17 (dano: 1d8+18)
Espaço/Alcance: 6 m/4,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Percepção às cegas 36 m, prender a respiração, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +14, Ref +9, Von +5
Habilidades: For 35, Des 13, Con 22, Int 2, Sab 12, Car 6
Perícias: Ouvir +15*, Observar +14*, Natação +20
Talentos: Prontidão, Duro de Matar, Tolerância, Vitalidade (2)
Ambiente: Águas quentes
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 6
Progressão: 13–18 DV (Imenso); 19–36 DV (Colossal)
Ajuste de Nível: —

Os valores do bloco de estatísticas representam as baleias que se alimentam de plâncton e têm entre 9 m e 18 m de comprimento, como a baleia cinza, a baleia azul e as baleias brancas.

Essas criaturas enormes são muito gentis. Caso sejam provocadas ou atacadas, é mais provável que fujam em vez de reagirem.

Baleia Cachalote

Animal (Imenso)
Dados de Vida: 12d8+87 (141 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: Natação 12 m (8 quadrados)
CA: 16 (–4 tamanho, +1 Des, +9 natural), toque 7, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +9/+33
Ataque: Corpo a corpo: mordida +17 (dano: 4d6+12)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +17 (dano: 4d6+12) e cauda +12 (dano: 1d8+6)
Espaço/Alcance: 6 m/4,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Percepção às cegas 36 m, prender a respiração, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +15, Ref +9, Von +6
Habilidades: For 35, Des 13, Con 24, Int 2, Sab 14, Car 6
Perícias: Ouvir +15*, Observar +14*, Natação +20
Talentos: Prontidão, Duro de Matar, Tolerância, Arma Natural Aprimorada (mordida), Vitalidade
Ambiente: Águas temperadas
Organização: Solitário ou grupo (6–11)
Nível de Desafio: 7
Progressão: 13–18 DV (Imenso); 19–36 DV (Colossal)
Ajuste de Nível: —

Também chamadas de baleias corcundas, essas criaturas atingem 18 m de comprimento. Elas se alimentam de lulas gigantes.

Baleia Orca

Animal (Enorme)
Dados de Vida: 9d8+48 (88 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: Natação 15 m (10 quadrados)
CA: 16 (–2 tamanho, +2 Des, +6 natural), toque 10, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +6/+22
Ataque: Corpo a corpo: mordida +12 (dano: 2d6+12)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +12 (dano: 2d6+12)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Percepção às cegas 36 m, prender a respiração, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +11, Ref +8, Von +5
Habilidades: For 27, Des 15, Con 21, Int 2, Sab 14, Car 6
Perícias: Ouvir +14*, Observar +14*, Natação +16
Talentos: Prontidão, Tolerância, Corrida, Vitalidade
Ambiente: Águas frias
Organização: Solitário ou grupo (6–11)
Nível de Desafio: 5
Progressão: 10–13 DV (Enorme); 14–27 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Essas criaturas atingem 9 m de comprimento e devoram peixes, lulas, focas e outras baleias.

BISÃO

Animal (Grande)
Dados de Vida: 5d8+15 (37 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

CA: 13 (–1 tamanho, +4 natural), toque 9, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +3/+13
Ataque: Corpo a corpo: chifrada +8 (dano: 1d8+9)
Ataque Total: Corpo a corpo: chifrada +8 (dano: 1d8+9)'
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Estouro da manada
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +4, Von +1
Habilidades: For 22, Des 10, Con 16, Int 2, Sab 11, Car 4
Perícias: Ouvir +7, Observar +5
Talentos: Prontidão, Tolerância
Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Solitário ou rebanho (6–30)
Nível de Desafio: 2
Progressão: 6–7 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Esses animais ruminantes podem ser muito agressivos quando tentam proteger seus filhotes ou durante a época de acasalamento, mas geralmente preferem fugir a lutar.

Os bisões atingem quase 2 metros de altura quando estão nas quatro patas e têm entre 2,7 m e 3,3 m de comprimento. Seu peso varia entre 900 kg e 1,2 t. As estatísticas do bisão podem ser utilizadas para qualquer animal ruminante grande.

Combate

Estouro da Manada (Ext): Um rebanho de bisões apavorado foge como um grupo numa direção aleatória (mas sempre se afasta da fonte de perigo). Eles literalmente atropelam qualquer coisa de tamanho Grande ou menor que estiver em seu caminho, causando 1d12 pontos de dano para cada cinco animais do rebanho. Um teste bem-sucedido de Reflexos (CD 16) reduz o dano à metade. A CD do teste de resistência é baseada em Força.

CACHORRO

Animal (Pequeno)
Dados de Vida: 1d8+2 (6 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
CA: 15 (+1 tamanho, +3 Des, +1 natural), toque 14, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +0/–3
Ataque: Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d4+1)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d4+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +5, Von +1
Habilidades: For 13, Des 17, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6
Perícias: Saltar +7, Ouvir +5, Observar +5, Sobrevivência +1*
Talentos: Prontidão, Rastrear B
Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Solitário ou matilha (5–12)
Nível de Desafio: 1/3
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Os valores do bloco de estatísticas representam um cachorro pequeno, pesando entre 10 e 25 kg. Esses valores também podem ser usados para canídeos pequenos como coiotes, chacais e cachorros selvagens.

Combate

Os cães costumam caçar em matilhas, perseguindo e cansando sua vítima antes de subjugá-la.

Perícias: * Um cachorro recebe +4 de bônus nos seus testes de Saltar .
* Eles também recebem +4 de bônus racial em testes de Sobrevivência se estiverem rastreando através do Faro.

CACHORRO DE MONTARIA

Animal (Médio)
Dados de Vida: 2d8+4 (13 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
CA: 16 (+2 Des, +4 natural), toque 12, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +1/+3
Ataque: Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d6+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d6+3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +5, Von +1
Habilidades: For 15, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6
Perícias: Saltar +8, Ouvir +5, Observar +5, Natação +3, Sobrevivência +1*
Talentos: Prontidão, Rastrear B
Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Solitário ou matilha (5–12)
Nível de Desafio: 1
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Essa categoria abrangente inclui as raças collie, huskie, fila e são bernardo.

Capacidade de Carga: A carga leve para um cachorro de montaria é 50 kg; a carga média varia entre 51–100 kg; a carga pesada varia entre 101–150 kg. Um cachorro de montaria consegue arrastar 750 kg.

Combate

Caso sejam treinados para o combate, esses animais são capazes de executar a manobra Imobilização contra seus adversários de modo similar aos lobos (veja Lobos). Um cachorro de montaria é capaz de combater enquanto carrega um cavaleiro, mas este não conseguirá atacar, a menos que obtenha sucesso em um teste de Cavalgar.

Perícias: * Os cachorros de montaria recebem +4 de bônus nos seus testes de Saltar .
* Eles também recebem +4 de bônus racial em testes de Sobrevivência se estiverem rastreando através do Faro.

CAMELO

Animal (Grande)
Dados de Vida: 3d8+6 (19 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 15 m (10 quadrados)
CA: 13 (–1 tamanho, +3 Des, +1 natural), toque 12, surpresa 10
Ataque Base/Agarrar: +2/+10
Ataque: Corpo a corpo: mordida +0 (dano: 1d4+2*)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +0 (dano: 1d4+2*)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +6, Von +1
Habilidades: For 18, Des 16, Con 14, Int 2, Sab 11, Car 4
Perícias: Ouvir +5, Observar +5
Talentos: Tolerância
Ambiente: Desertos quentes
Organização: Domesticado ou cáfila (6–30)
Nível de Desafio: 1
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Os camelos são conhecidos por sua capacidade de cruzar longas distâncias sem água ou comida.

Os valores apresentados no bloco de estatísticas representam um dromedário, um animal com apenas uma corcova, que sobrevive nos desertos. Os dromedários atingem 2,7 m na altura dos ombros e têm uma corcunda de 30 cm.

O camelo, que tem duas corcovas, é mais adaptado a um clima ameno e às regiões rochosas. Ele é mais robusto, mais lento (deslocamento 12 m) e tem um valor de Constituição maior (16).

Capacidade de Carga: A carga leve para um camelo é de 150 kg; a carga média varia entre 151–300 kg; a carga pesada varia entre 301–450 kg. Um camelo consegue arrastar 2.250 kg.

Combate

* A mordida do camelo é considerada um ataque secundário e recebe somente metade do bônus de Força no dano.

CARCAJÚ

Animal (Médio)
Dados de Vida: 3d8+15 (28 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escavar 3 m, escalada 3 m
CA: 14 (+2 Des, +2 natural), toque 12, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +2/+4
Ataque: Corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d4+2)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +4 (dano: 1d4+2) e mordida –1 (dano: 1d6+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Fúria
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +5, Von +2
Habilidades: For 14, Des 15, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 10
Perícias: Escalar +10, Ouvir +6, Observar +6
Talentos: Prontidão, Vitalidade, Rastrear[B]
Ambiente: Florestas frias
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 2
Progressão: 4–5 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Essas criaturas são parentes dos texugos, mas são maiores, mais fortes e muito mais ferozes.

Combate

Fúria (Ext): Se um carcajú sofrer dano em combate, entrará imediatamente em um estado de fúria destruidora, com efeitos no seu turno subseqüente, golpeando e mordendo sem controle até que morra ou elimine seu oponente. Ele recebe +4 de Força, +4 de Constituição e –2 na CA. A criatura é incapaz de interromper sua fúria voluntariamente.

Perícias: Um carcajú recebe +8 de bônus racial nos seus testes de Escalar e sempre pode 'escolher 10' nos testes desta perícia, mesmo se estiver com pressa ou sob ameaça.

CAVALO

Os cavalos são amplamente domesticados para servirem como montaria ou animais de carga.

Combate

Um cavalo sem treinamento para a guerra não costuma usar seus cascos para atacar. Seus cascos são considerados ataques secundários e recebem apenas metade do bônus de Força no dano (estes ataques estão indicados com um asterisco nos blocos de estatística dos cavalos pesado e leve).

Cavalo Pesado

Animal (Grande)
Dados de Vida: 3d8+6 (19 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 15 m (10 quadrados)
CA: 13 (–1 tamanho, +1 Des, +3 natural), toque 10, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +2/+9
Ataque: Corpo a corpo: casco –1 (dano: 1d6+1*)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 cascos –1 (dano: 1d6+1*)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +4, Von +2
Habilidades: For 16, Des 13, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6
Perícias: Ouvir +4, Observar +4
Talentos: Tolerância, Corrida
Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Domesticado
Nível de Desafio: 1
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Os valores do bloco de estatísticas representam animais de grande porte, como os Clydesdales. Em geral, esses cavalos estão aptos ao trabalho pesado com três anos de idade. Um cavalo pesado é incapaz de lutar enquanto transporta um cavaleiro.

Capacidade de Carga: A carga leve para um cavalo pesado é de 100 kg; a carga média varia entre 101–200 kg; a carga pesada varia entre 201–300 kg. Um cavalo pesado consegue arrastar 1.500 kg.

Cavalo Leve

Animal (Grande)
Dados de Vida: 3d8+6 (19 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 18 m (12 quadrados)
CA: 13 (–1 tamanho, +1 Des, +3 natural), toque 10, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +2/+8
Ataque: Corpo a corpo: casco –2 (dano: 1d4+1*)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 cascos –2 (dano: 1d4+1*)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +4, Von +2
Habilidades: For 14, Des 13, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6
Perícias: Ouvir +4, Observar +4
Talentos: Tolerância, Corrida
Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Domesticado ou cavalhada (6–30)
Nível de Desafio: 1
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Os valores do bloco de estatísticas representam animais de pequeno porte, como os pangarés, cavalos árabes e selvagens. Em geral, esses cavalos estão aptos ao trabalho pesado com dois anos de idade. Um cavalo leve é incapaz de lutar enquanto transporta um cavaleiro.

Capacidade de Carga: A carga leve para um cavalo leve é de 75 kg; a carga média varia entre 76–150 kg; a carga pesada varia entre 151–225 kg. Um cavalo leve consegue arrastar 1.125 kg.

Cavalo de Guerra Pesado

Animal (Grande)
Dados de Vida: 4d8+12 (30 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 15 m (10 quadrados)
CA: 14 (–1 tamanho, +1 Des, +4 natural), toque 10, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +3/+11
Ataque: Corpo a corpo: casco +6 (dano: 1d6+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 cascos +6 (dano: 1d6+4) e mordida +1 (dano: 1d4+2)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +5, Von +2
Habilidades: For 18, Des 13, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 6
Perícias: Ouvir +5, Observar +4
Talentos: Tolerância, Corrida
Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Domesticado
Nível de Desafio: 2
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Esses animais são similares aos cavalos pesados, mas foram treinados para desenvolver a agressividade. Um cavalo pesado é capaz de atacar enquanto transporta um cavaleiro, mas este não conseguirá atacar, a menos que obtenha sucesso em um teste de Cavalgar.

Capacidade de Carga: A carga leve para um cavalo de guerra pesado é de 150 kg; a carga média varia entre 151–300 kg; a carga pesada varia entre 301–450 kg. Um cavalo pesado consegue arrastar 2.250 kg.

Cavalo de Guerra Leve

Animal (Grande)
Dados de Vida: 3d8+9 (22 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 18 m (12 quadrados)
CA: 14 (–1 tamanho, +1 Des, +4 natural), toque 10, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +2/+9
Ataque: Corpo a corpo: casco +4 (dano: 1d4+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 cascos +4 (dano: 1d4+3) e mordida –1 (dano: 1d3+1)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +4, Von +2
Habilidades: For 16, Des 13, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 6
Perícias: Ouvir +4, Observar +4
Talentos: Tolerância, Corrida
Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Domesticado
Nível de Desafio: 1
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Esses animais são similares aos cavalos leves, mas foram treinados para desenvolver a agressividade. Em geral, não estão preparados para o combate até seu terceiro aniversário. Um cavalo de guerra leve é capaz de atacar enquanto transporta um cavaleiro, mas este não conseguirá atacar, a menos que obtenha sucesso em um teste de Cavalgar.

Capacidade de Carga: A carga leve para um cavalo de guerra leve é de 115 kg; a carga média varia entre 116–230 kg; a carga pesada varia entre 231–345 kg. Um cavalo de guerra leve consegue arrastar 1.725 kg.

COBRA

Em geral, as cobras não são agressivas e fogem quando são confrontadas.

Perícias: As cobras recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se, Ouvir e Observar e +8 de bônus racial em testes de Equilíbrio e Escalar. Elas sempre podem 'escolher 10' nos testes desta última perícia, mesmo se estiver com pressa ou sob ameaça e podem aplicar seu modificador de Destreza ou Força para os testes de Escalar (o que for maior).

Essas criaturas recebem +8 de bônus racial em todos os seus testes de Natação ao executar qualquer tipo de ação especial ou evitar ameaças. Elas sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídas ou ameaçadas. Também podem usar a ação de Corrida enquanto estiverem nadando, desde que se desloquem em linha reta.

Constritora (Cobra)

Animal (Médio)
Dados de Vida: 3d8+6 (19 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), escalada 6 m, natação 6 m
CA: 15 (+3 Des, +2 natural), toque 13, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +2/+5
Ataque: Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d3+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d3+4)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Constrição 1d3+4, agarrar aprimorado
Qualidades Especiais: Faro
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +6, Von +2
Habilidades: For 17, Des 17, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2
Perícias: Equilíbrio +11, Escalar +14, Esconder-se +10, Ouvir +7, Observar +7, Natação +11
Talentos: Prontidão, Vitalidade
Ambiente: Florestas quentes
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 2
Progressão: 4–5 DV (Médio); 6–10 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

As cobras constritoras (como a jibóia) geralmente não são agressivas e fogem sob ameaça. Elas caçam para se alimentar. mas não tentarão se alimentar de presas grandes demais para usar a constrição.

Combate

Estas cobras caçam agarrando suas vítimas com as mandíbulas e então enrolam seus corpos musculosos para matá-la.

Constrição (Ext): Uma cobra causa 1d3+4 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste de Agarrar.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a cobra precisa atingir um oponente com sua mordida. Ela poderá tentar iniciar uma manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ela prende a criatura e pode usar a constrição.

Constritora Gigante (Cobra)

Animal (Enorme)
Dados de Vida: 11d8+14 (63 PV)
Iniciativa: +3

	Víbora Miúda Animal (Miúdo)	Víbora Pequena Animal (Pequeno)
Dados de Vida:	1/4d8 (1 PV)	1d8 (4 PV)
Iniciativa:	+3	+3
Deslocamento:	4,5 m (3 quadrados), escalada 4,5 m, natação 4,5 m	6 m (4 quadrados), escalada 6 m, natação 6 m
CA:	17 (+2 tamanho, +3 Des, +2 natural), toque 15, surpresa 14	17 (+1 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 14, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+0/–11	+0/–6
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d2–2 mais veneno)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d2–2 mais veneno)
Espaço/Alcance:	0,75 m/0 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Veneno	Veneno
Qualidades Especiais:	Faro	Faro
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +5, Von +1	Fort +2, Ref +5, Von +1
Habilidades:	For 4, Des 17, Con 11, Int 1, Sab 12, Car 2	For 6, Des 17, Con 11, Int 1, Sab 12, Car 2
Perícias:	Equilíbrio +11, Escalar +11, Esconder-se +15, Ouvir +6, Observar +6, Natação +5	Equilíbrio +11, Escalar +11, Esconder-se +11, Ouvir +7, Observar +7, Natação +6
Talentos:	Acuidade com Arma	Acuidade com Arma
Ambiente:	Pântanos temperados	Pântanos temperados
Organização:	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	1/3	1/2
Progressão:	—	—
Ajuste de Nível:	—	—

Deslocamento: 6 m (4 quadrados), escalada 6 m, natação 6 m
CA: 15 (–2 tamanho, +3 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +8/+23
Ataque: Corpo a corpo: mordida +13 (dano: 1d8+10)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +13 (dano: 1d8+10)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Constrição 1d8+10, agarrar aprimorado
Qualidades Especiais: Faro
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +10, Von +4
Habilidades: For 25, Des 17, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2
Perícias: Equilíbrio +11, Escalar +17, Esconder-se +10, Ouvir +9, Observar +9, Natação +16
Talentos: Prontidão, Tolerância, Foco em Perícia (Esconder-se) Vitalidade
Ambiente: Florestas quentes
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 5
Progressão: 12–16 DV (Enorme); 17–33 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Essas criaturas são mais agressivas que suas primas menores, principalmente por necessitarem de uma quantidade maior de comida para sobreviver.

Víbora (Cobra)

O tamanho destas serpentes varia bastante. Elas não são particularmente agressivas, mas podem morder antes de fugir.

Combate

Essas criaturas utilizam suas mordidas venenosas para matar suas presas e se defender.

Veneno (Ext): As víboras tem uma picada venenosa que causa dano inicial e secundário de 1d6 Con. A CD do testes de resistência varia conforme o tamanho da serpente, conforme indicado na tabela a seguir. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Tamanho	CD Fort
Miúdo	10
Pequeno	10
Médio	11
Grande	11
Enorme	14

	Víbora Média Animal (Médio)	Víbora Grande Animal (Grande)	Víbora Enorme Animal (Enorme)
Dados de Vida:	2d8 (9 PV)	3d8 (13 PV)	6d8+6 (33 PV)
Iniciativa:	+3	+7	+6
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), escalada 6 m, natação 6 m	6 m (4 quadrados), escalada 6 m, natação 6 m	6 m (4 quadrados), escalada 6 m, natação 6 m
CA:	16 (+3 Des, +3 natural), toque 13, surpresa 13	15 (–1 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 12, surpresa 12	15 (–2 tamanho, +2 Des, +5 natural), toque 10, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar:	+1/+0	+2/+6	+5/+15
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d4–1 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d4 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d6+4 mais veneno)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d4–1 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d4 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d6+4 mais veneno)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Veneno	Veneno	Veneno
Qualidades Especiais:	Faro	Faro	Faro
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +6, Von +1	Fort +3, Ref +6, Von +2	Fort +6, Ref +7, Von +3
Habilidades:	For 8, Des 17, Con 11, Int 1, Sab 12, Car 2	For 10, Des 17, Con 11, Int 1, Sab 12, Car 2	For 16, Des 15, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2
Perícias:	Equilíbrio +11, Escalar +11, Esconder-se +12, Ouvir +5, Observar +5, Natação +7	Equilíbrio +11, Escalar +11, Esconder-se +8, Ouvir +5, Observar +6, Natação +8	Equilíbrio +10, Escalar +11, Esconder-se +3, Ouvir +7, Observar +7, Natação +11
Talentos:	Acuidade com Arma	Iniciativa Aprimorada, Acuidade com Arma	Iniciativa Aprimorada, Corrida, Foco em Arma (mordida)
Ambiente:	Pântanos temperados	Pântanos temperados	Pântanos temperados
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	1	2	3
Progressão:	—	—	7–18 (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—	—

CORUJA

Animal (Miúdo)
Dados de Vida: 1d8 (4 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 3 m (2 quadrados), vôo 12 m (médio)
CA: 17 (+2 tamanho, +3 Des, +2 natural), toque 15, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +0/–11
Ataque: Corpo a corpo: garras +5 (dano: 1d4–3)
Ataque Total: Corpo a corpo: garras +5 (dano: 1d4–3)
Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +5, Von +2
Habilidades: For 4, Des 17, Con 10, Int 2, Sab 14, Car 4
Perícias: Ouvir +14, Furtividade +17, Observar +6*
Talentos: Acuidade com Arma
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 1/4
Progressão: 2 DV (Pequeno)
Ajuste de Nível: —

Os valores do bloco de estatísticas representam aves de rapina noturnas entre 30 cm e 60 cm de comprimento. Elas utilizam as duas garras num único ataque.

Combate

As corujas mergulham silenciosamente sobre suas vítimas, atacando com suas garras poderosas.

Perícias: As corujas recebem +8 de bônus racial em testes de Ouvir e +14 de bônus racial em testes de Furtividade. *Elas recebem +8 de bônus racial em testes de Observar sob a penumbra e a escuridão.

CORVO

Animal (Miúdo)
Dados de Vida: 1/4d8 (1 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 3 m (2 quadrados), vôo 12 m (médio)
CA: 14 (+2 tamanho, +2 Des), toque 14, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +0/–13
Ataque: Corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d2–5)
Ataque Total: Corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d2–5)
Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +2
Habilidades: For 1, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 14, Car 6
Perícias: Ouvir +3, Observar +5
Talentos: Acuidade com Arma
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 1/6
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Esses pássaros negros e robustos têm 60 cm de comprimento e a envergadura de suas asas atinge 1,2 m. Eles utilizam as duas garras num único ataque.

Os valores do bloco de estatísticas representam qualquer pássaro (exceto os de rapina) de tamanho similar.

CROCODILO

Animal (Médio)
Dados de Vida: 3d8+9 (22 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), natação 9 m
CA: 15 (+1 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +2/+6
Ataque: Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d8+6) ou cauda +6 (1d12+6)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d8+6) ou cauda +6 (1d12+6)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado
Qualidades Especiais: Prender a respiração, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +4, Von +2
Habilidades: For 19, Des 12, Con 17, Int 1, Sab 12, Car 2
Perícias: Esconder-se +7*, Ouvir +4, Observar +4, Natação +12
Talentos: Prontidão, Foco em Perícia (Esconder-se)
Ambiente: Pântanos quentes
Organização: Solitário ou colônia (6–11)
Nível de Desafio: 2
Progressão: 4–5 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

Esses predadores aquáticos são agressivos e têm entre 3 m e 3,5 m. Eles espreitam parcialmente submersos em rios e pântanos, com apenas seus olhos e narinas visíveis, e esperam suas vítimas se aproximarem.

Combate

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o crocodilo precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá tentar iniciar uma manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, prenderá a vítima em sua mandíbula e poderá tentar submergi-la e afogá-la.

Prender a Respiração (Ext): Um crocodilo pode prender sua respiração durante um número de rodadas equivalente a 4 x seu valor de Constituição sem risco de se afogar.

Perícias: Essas criaturas recebem +8 de bônus racial em todos os seus testes de Natação ao executar qualquer tipo de ação especial ou evitar ameaças. Elas sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídas ou ameaçadas. Também podem usar a ação de Corrida enquanto estiverem nadando, desde que se desloquem em linha reta.

* Um crocodilo recebe +4 de bônus racial em testes de Esconder-se quando está na água. Além disso, ele é capaz de permanecer submerso, deixando somente seus olhos e narinas para fora d'água. Isso concede +10 de bônus de cobertura nos testes de Esconder-se.

CROCODILO GIGANTE

Animal (Enorme)
Dados de Vida: 7d8+28 (59 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), natação 9 m
CA: 16 (–2 tamanho, +1 Des, +7 natural), toque 9, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +5/+21
Ataque: Corpo a corpo: mordida +11 (dano: 2d8+12) ou cauda +11 (1d12+12)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +11 (dano: 2d8+12) ou cauda +11 (1d12+12)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado
Qualidades Especiais: Prender a respiração, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +6, Von +3
Habilidades: For 27, Des 12, Con 19, Int 1, Sab 12, Car 2
Perícias: Esconder-se +1*, Ouvir +5, Observar +5, Natação +16
Talentos: Prontidão, Tolerância, Foco em Perícia (Esconder-se)
Ambiente: Pântanos quentes
Organização: Solitário ou colônia (6–11)
Nível de Desafio: 4
Progressão: 8–14 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

Essas criaturas enormes vivem na água salgada e podem atingir mais de 6 m de comprimento.

Os crocodilos gigantes lutam e se comportam como o crocodilo descrito acima.

ELEFANTE

Animal (Enorme)
Dados de Vida: 11d8+55 (104 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
CA: 15 (–2 tamanho, +7 natural), toque 8, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +8/+26
Ataque: Corpo a corpo: presas +16 (dano: 2d8+15)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +16 (dano: 2d6+10) 2 patadas +11 (dano: 2d6+5); ou presas +16 (dano: 2d8+15)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Atropelar 2d8+15
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +12, Ref +7, Von +6
Habilidades: For 30, Des 10, Con 21, Int 2, Sab 13, Car 7
Perícias: Ouvir +12, Observar +10
Talentos: Prontidão, Tolerância, Vontade de Ferro, Foco em Perícia (Ouvir)
Ambiente: Planícies quentes
Organização: Solitário ou manada (6–30)
Nível de Desafio: 7
Progressão: 12–22 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Os elefantes são herbívoros tropicais enormes e imprevisíveis, mas algumas vezes são usados como montaria ou animais de carga.

Os valores do bloco de estatísticas representam um elefante africano. Os elefantes indianos são menores e mais fracos (Força 28), mas aceitam o treinamento com mais facilidade (Sabedoria 15). Essas estatísticas podem ser usadas para elefantes pré-históricos, como mamutes e mastodontes.

Combate

Os elefantes investem contra as criaturas ameaçadoras.

Atropelar (Ext): Teste de resistência de Reflexos (CD 25) reduz o dano à metade. A CD do teste de resistência é baseada em Força.

FALCÃO

Animal (Miúdo)
Dados de Vida: 1d8 (4 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 3 m (2 quadrados), vôo 18 m (médio)
CA: 17 (+2 tamanho, +3 Des, +2 natural), toque 15, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +0/–10
Ataque: Corpo a corpo: garra +5 (dano: 1d4–2)
Ataque Total: Corpo a corpo: garra +5 (dano: 1d4–2)
Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +5, Von +2
Habilidades: For 6, Des 17, Con 10, Int 2, Sab 14, Car 6
Perícias: Ouvir +2, Observar +14
Talentos: Acuidade com Arma
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário ou casal
Nível de Desafio: 1/3
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Os falcões são parecidos com as águias, embora um pouco menores: entre 40 e 60 cm e envergadura das asas de 60 cm ou menos.

Combate

Os falcões utilizam as duas garras num único ataque.

Perícias: Os falcões recebem +8 de bônus racial em testes de Observar.

GATO

Animal (Miúdo)
Dados de Vida: 1/2d8 (2 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
CA: 14 (+2 tamanho, +2 Des), toque 14, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +0/–12
Ataque: Corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d2–4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +4 (dano: 1d2–4) e mordida –1 (dano: 1d3–4)
Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +1
Habilidades: For 3, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 7
Perícias: Equilíbrio +10, Escalar +6, Esconder-se +14*, Saltar +10, Ouvir +3, Furtividade +6, Observar +3
Talentos: Acuidade com Arma
Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Domesticado ou solitário
Nível de Desafio: 1/4
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Os valores do bloco de estatísticas representam um gato doméstico.

Combate

Os gatos preferem espreitar e surpreender suas presas.

Perícias: Os gatos recebem +4 de bônus racial em testes de Escalar, Esconder-se e Furtividade e +8 de bônus racial em testes de Saltar e Equilíbrio. Eles aplicam seu modificador de Destreza em testes de Escalar e Saltar.

* Em áreas de grama alta ou relva espessa, o bônus de Esconder-se aumenta para +8.

GOLFINHO

Animal (Médio)
Dados de Vida: 2d8+2 (11 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: Natação 24 m (16 quadrados)
CA: 15 (+3 Des, +2 natural), toque 13, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +1/+1
Ataque: Corpo a corpo: pancada +4 (dano: 2d4)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +4 (dano: 2d4)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Percepção às cegas 36 m, prender a respiração visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +6, Von +1
Habilidades: For 11, Des 17, Con 13, Int 2, Sab 12, Car 6
Perícias: Ouvir +8*, Observar +7*, Natação +8
Talentos: Acuidade com Arma
Ambiente: Águas temperadas
Organização: Solitário, casal ou cardume (3–20)
Nível de Desafio: 1/2
Progressão: 3–4 DV (Médio); 6–5 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Os golfinhos são mamíferos aquáticos brincalhões, amigáveis e cordiais.

Um golfinho tem entre 1,2 m e 1,8 m de comprimento e pesa entre 55 kg e 80 kg. Os valores do bloco de estatísticas representam qualquer baleia pequena de forma e tamanho similar.

Combate

Percepção às Cegas (Ext): Os golfinhos podem "ver" emitindo sons em alta freqüência, inaudíveis para a maioria das criaturas, o que lhes permite localizar objetos e criaturas num raio de 36 metros. A magia silêncio anula essa habilidade e obriga o golfinho a utilizar sua visão, muito parecida com a visão humana.

Prender a Respiração (Ext): Um golfinho pode prender sua respiração durante um número de rodadas .equivalente a 6 x seu valor de Constituição sem risco de se afogar.

Perícias: Essas criaturas recebem +8 de bônus racial em todos os seus testes de Natação ao executar qualquer tipo de ação especial ou evitar ameaças. Elas sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídas ou ameaçadas. Também podem usar a ação de Corrida enquanto estiverem nadando, desde que se desloquem em linha reta.

* Os golfinhos recebem +4 de bônus racial em testes de Observar e Ouvir. Esses bônus serão perdidos caso a Percepção às Cegas seja anulada.

GORILA

Animal (Grande)
Dados de Vida: 4d8+11 (29 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escalada 9 m
CA: 11 (–1 tamanho, +2 Des, +3 natural), toque 11, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +3/+12
Ataque: Corpo a corpo: garra +7 (dano: 1d6+5)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +7 (dano: 1d6+5) e mordida +2 (dano: 1d6+2)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +6, Von +2
Habilidades: For 21, Des 15, Con 14, Int 2, Sab 12, Car 7
Perícias: Escalar +14, Ouvir +6, Observar +6
Talentos: Prontidão, Vitalidade
Ambiente: Florestas quentes
Organização: Solitário, casal ou companhia (3–5)
Nível de Desafio: 2
Progressão: 5–8 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Esses onívoros poderosos lembram macacos africanos, mas são muito mais agressivos. Eles matam e devoram qualquer coisa que encontram. Um gorila macho e adulto mede de 1,5 a 1,8 m de altura e pesa de 150 a 200 kg.

Combate

Um gorila quase sempre ataca usando demonstrações de agressividade, na esperança de intimidar os adversários em potencial.

Perícias: Os gorilas recebem +8 de bônus racial nos seus testes de Escalar e sempre podem 'escolher 10' nos testes desta perícia, mesmo se estiverem com pressa ou sob ameaça.

GUEPARDO

Animal (Médio)
Dados de Vida: 3d8+6 (19 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 15 m (10 quadrados)
CA: 15 (+4 Des, +1 natural), toque 14, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar: +2/+5
Ataque: Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d6+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d6+3) e 2 garras +1 (dano: 1d2+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Imobilização
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro, impulso
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +7, Von +2
Habilidades: For 16, Des 19, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6
Perícias: Esconder-se +6, Ouvir +4, Furtividade +6, Observar +4
Talentos: Prontidão, Acuidade com Arma
Ambiente: Planícies quentes
Organização: Solitário, casal ou família (3–5)
Nível de Desafio: 2
Progressão: 4–5 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

Os guepardos são predadores ágeis que habitam as planícies. Eles têm entre 90 cm e 1,5 m e pesam entre 55 kg e 65 kg.

Combate

Os guepardos investem repentinamente para derrubar sua presa.

Imobilização (Ext): Um guepardo que atinja um oponente com suas garras ou mordida pode iniciar a manobra Imobilização como uma ação livre (+3 de modificador no teste) sem a necessidade do ataque de toque e sem provocar ataques de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode reagir e tentar imobilizar o guepardo.

Impulso (Ext): Uma vez por hora, um guepardo pode percorrer dez vezes seu deslocamento normal (150 m) durante a manobra Investida.

HIENA

Animal (Médio)
Dados de Vida: 2d8+4 (13 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 15 m (10 quadrados)
CA: 14 (+2 Des, +2 natural), toque 12, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +1/+3
Ataque: Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d6+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d6+3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Imobilização
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +5, Von +1
Habilidades: For 14, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 13, Car 6
Perícias: Esconder-se +3*, Ouvir +6, Observar +4
Talentos: Prontidão
Ambiente: Desertos quentes
Organização: Solitário, casal ou matilha (7–16)
Nível de Desafio: 1
Progressão: 3 DV (Médio); 4–5 (Grande)
Ajuste de Nível: —

As hienas são animais que caçam em grupo, infames pela sua astúcia e pelos ruídos irritantes que emitem. As estatísticas acima representam uma hiena listrada, que mede quase 1 m de comprimento e pesa cerca de 60 kg.

Combate

A tática preferida das hienas é enviar alguns indivíduos para o combate frontal, enquanto o restante da matilha cerca e flanqueia o inimigo.

Imobilização (Ext): Uma hiena que atinja um oponente com sua ou mordida pode iniciar a manobra Imobilização como uma ação livre (+2 de modificador no teste) sem a necessidade do ataque de toque e sem provocar ataques de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode reagir e tentar imobilizar a hiena.

Perícias: * As hienas recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se em áreas de grama alta ou relva espessa.

JAVALI

Animal (Médio)
Dados de Vida: 3d8+12 (25 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
CA: 16 (+6 natural), toque 10, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +2/+4
Ataque: Corpo a corpo: chifrada +4 (dano: 1d8+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: chifrada +4 (dano: 1d8+3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Ferocidade
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +3, Von +2
Habilidades: For 15, Des 10, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 4
Perícias: Ouvir +7, Observar +5
Talentos: Prontidão, Vitalidade
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário ou manada (5–8)
Nível de Desafio: 2
Progressão: 4–5 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

Embora não sejam carnívoros, esses suínos são muito mal humorados e geralmente investem contra qualquer criatura que perturbe sua paz.

Um javali é recoberto por pêlos espessos e acinzentados. Os machos têm 1,20 m de comprimento e atingem 90 cm de altura.

Combate

Ferocidade (Ext): Um javali é um combatente tenaz que continua a lutar sem penalidades mesmo que esteja incapacitado ou morrendo.

JUMENTO

Animal (Médio)
Dados de Vida: 2d8+2 (11 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
CA: 13 (+1 Des, +2 natural), toque 11, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +1/+1
Ataque: Corpo a corpo: mordida +1 (dano: 1d2)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +1 (dano: 1d2)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +4, Von +0
Habilidades: For 10, Des 13, Con 12, Int 2, Sab 11, Car 4
Perícias: Equilíbrio +3, Ouvir +3, Observar +2
Talentos: Tolerância
Ambiente: Desertos temperados
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 1/6
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Esses eqüinos de orelhas longas são estáveis e robustos. Os valores do bloco de estatísticas também podem ser usados para burros.

Capacidade de Carga: A carga leve para um jumento é de 25 kg; a carga média varia entre 26–50 kg; a carga pesada varia entre 51–75 kg. Um jumento consegue arrastar 375 kg.

Combate

Um jumento só usa a mordida quando não há nenhuma outra maneira de escapar.

Perícias: Os jumentos recebem +2 de bônus racial em testes de Equilíbrio.

LAGARTO

Animal (Miúdo)
Dados de Vida: 1/2d8 (2 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), escalada 6 m
CA: 14 (+2 tamanho, +2 Des), toque 14, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +0/–12
Ataque: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d4–4)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d4–4)
Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +1
Habilidades: For 3, Des 15, Con 10, Int 1, Sab 12, Car 2
Perícias: Equilíbrio +10, Escalar +12, Esconder-se +10, Ouvir +3, Observar +3
Talentos: Acuidade com Arma
Ambiente: Florestas quentes
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 1/6
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Os valores do bloco de estatísticas representam animais pequenos, sem veneno, com 30 cm a 60 cm de comprimento, como as iguanas.

Combate

Os lagartos preferem fugir do combate, mas podem usar suas mordidas caso não haja outra opção.

Perícias: Os lagartos recebem +8 de bônus racial em testes de Equilíbrio e Escalar e sempre pode 'escolher 10' nos testes de Escalar, mesmo se estiverem com pressa ou sob ameaça. Eles aplicam seu modificador de Destreza (no lugar da Força) para os testes de Escalar.

LAGARTO GIGANTE

Animal (Médio)
Dados de Vida: 3d8+9 (22 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), natação 9 m
CA: 15 (+2 Des, +3 natural), toque 12, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +2/+5
Ataque: Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d8+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d8+4)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +5, Von +2
Habilidades: For 17, Des 15, Con 17, Int 1, Sab 12, Car 2
Perícias: Escalar +7, Esconder-se +6*, Ouvir +4, Furtividade +6, Observar +4, Natação +11
Talentos: Prontidão, Grande Fortitude
Ambiente: Florestas quentes
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 2
Progressão: 4–5 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

Essa categoria inclui animais grandes, carnívoros, que atingem entre 90 cm e 1,5 m de comprimento, como os dragões de Komodo e os lagartos monitores.

Combate

Os lagartos gigantes podem se tornar agressivos, usando suas mandíbulas poderosas para dilacerar sua caça e seus inimigos.

Perícias: Os lagartos gigantes recebem +8 de bônus racial em testes de Natação ao executar qualquer tipo de ação especial ou evitar ameaças. Eles sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídos ou ameaçados. Também podem usar a ação de Corrida enquanto estiverem nadando, desde que se desloquem em linha reta.

Os lagartos gigantes recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade. *Em áreas de floresta ou matagal, o bônus de Esconder-se aumenta para +8.

LEÃO

Animal (Grande)
Dados de Vida: 5d8+10 (32 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
CA: 15 (–1 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 12, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +3/+12
Ataque: Corpo a corpo: garra +7 (dano: 1d4+5)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +7 (dano: 1d4+5) e mordida +2 (dano: 1d8+2)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Bote, agarrar aprimorado, rasgar 1d4+2
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +7, Von +2
Habilidades: For 21, Des 17, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6
Perícias: Equilíbrio +7, Esconder+3*, Ouvir +5, Furtividade +11, Observar +5
Talentos: Prontidão, Corrida
Ambiente: Planícies quentes
Organização: Solitário, casal ou manada (6–10)
Nível de Desafio: 3
Progressão: 6–8 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Os valores do bloco de estatísticas representam um leão africano, que tem entre 1,5 m e 2,10 m de comprimento e pesa entre 115 kg e 225 kg. As leoas são um pouco menores, mas usam as mesmas estatísticas.

Combate

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o leão precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá tentar iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar seu ataque de rasgar.

Bote (Ext): Se um leão usar a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada, incluindo seus dois ataques de Rasgar.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +7, dano 1d4+2.

Perícias: Os leões recebem +4 de bônus racial em testes de Equilíbrio, Esconder-se e Furtividade. * Em áreas de grama alta ou matagal, o bônus de Esconder-se aumenta para +12.

LEOPARDO

Animal (Médio)
Dados de Vida: 3d8+6 (19 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escalada 6 m
CA: 15 (+4 Des, +1 natural), toque 14, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar: +2/+5
Ataque: Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d6+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d6+3) e 2 garras +1 (dano: 1d3+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, bote, rasgar 1d3+1
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +7, Von +2
Habilidades: For 16, Des 18, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6
Perícias: Equilíbrio +12, Escalar +11, Esconder+8*, Saltar +11, Ouvir +6, Furtividade +8, Observar +6
Talentos: Prontidão, Acuidade com Arma
Ambiente: Florestas quentes
Organização: Solitário ou casal
Nível de Desafio: 2

Progressão: 4–5 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

Esses felinos selvagens atingem 1,2 m de comprimento e pesam 60 kg. Em geral, caçam durante a noite.

Os valores do bloco de estatísticas representam qualquer felino de tamanho similar, como os jaguares, panteras e leões da montanha.

Combate

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o leopardo precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele poderá tentar iniciar uma manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar seu ataque de rasgar.

Bote (Ext): Caso um leopardo use a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada, incluindo seus dois ataques de Rasgar.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +6, dano 1d3+1.

Perícias: Os leopardos recebem +8 de bônus racial em testes de Saltar e +4 de bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade.

Estes animais recebem +8 de bônus racial em testes de Equilíbrio e Escalar e sempre pode 'escolher 10' nos testes de Escalar, mesmo se estiverem com pressa ou sob ameaça.

LOBO

Animal (Médio)
Dados de Vida: 2d8+4 (13 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 15 m (10 quadrados)
CA: 14 (+2 Des, +2 natural), toque 12, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +1/+2
Ataque: Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d6+1)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d6+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Imobilização
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +5, Von +1
Habilidades: For 13, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6
Perícias: Esconder-se +2, Ouvir +3, Furtividade +3, Observar +3, Sobrevivência +1*
Talentos: Rastrear[B], Foco em Arma (mordida)
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário, casal ou matilha (7–16)
Nível de Desafio: 1
Progressão: 3 DV (Médio); 4–6 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Os lobos caçam em matilhas e são famosos por suas persistência e astúcia.

Combate

A tática preferida dos lobos é enviar alguns indivíduos para o combate frontal, enquanto o restante da matilha cerca e flanqueia o inimigo.

Imobilização (Ext): Um lobo que atinja o oponente com sua mordida pode iniciar a manobra Imobilização como uma ação livre (+1 de modificador no teste) sem a necessidade do ataque de toque e sem provocar ataques de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode reagir e tentar imobilizar o lobo.

Perícias: *Os lobos recebem +4 de bônus racial em testes de Sobrevivência se estiver rastreando através do Faro.

LULA

Animal (Médio — Aquático)
Dados de Vida: 3d8 (13 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: Natação 18 m (12 quadrados)
CA: 16 (+3 Des, +3 natural), toque 13, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +2/+8*
Ataque: Corpo a corpo: tentáculos +4 (dano: 0)
Ataque Total: Corpo a corpo: tentáculos +4 (dano: 0) e mordida –1 (dano: 1d6+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado
Qualidades Especiais: Nuvem de tinta, propulsão, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +2
Habilidades: For 14, Des 17, Con 11, Int 1, Sab 12, Car 2
Perícias: Ouvir +7, Observar +7, Natação +10
Talentos: Prontidão, Tolerância
Ambiente: Águas temperadas
Organização: Solitário ou cardume (6–11)
Nível de Desafio: 1
Progressão: 4–6 DV (Médio); 7–11 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Esses moluscos são capazes de nadar rapidamente e são muito agressivos. Em alguns locais, eles são mais temidos que os tubarões.

Combate

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a lula precisa atingir um oponente de qualquer tamanho com seus tentáculos. Ela poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ela prende a vítima e causa o dano da mordida automaticamente.

Nuvem de Tinta (Ext): Uma lula pode expelir uma nuvem de tinta preta com 3 m de diâmetro e 3 m de comprimento, uma vez por minuto, como uma ação livre. A nuvem concede camuflagem total, que a lula normalmente usa para escapar de uma batalha perdida. As criaturas dentro da nuvem sofrem os efeitos da escuridão total.

Propulsão (Ext): Uma lula pode se arremessar para trás como uma ação de rodada completa, com deslocamento de 72 m. Ela precisa se deslocar em linha reta, mas não provoca ataques de oportunidade quando usa a propulsão.

Perícias: Essas criaturas recebem +8 de bônus racial em todos os seus testes de Natação ao executar qualquer tipo de ação especial ou evitar ameaças. Elas sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídas ou ameaçadas. Também podem usar a ação de Corrida enquanto estiverem nadando, desde que se desloquem em linha reta.

LULA GIGANTE

Animal (Enorme — Aquático)
Dados de Vida: 12d8+18 (72 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: Natação 24 m (16 quadrados)
CA: 17 (–2 tamanho, +3 Des, +6 natural), toque 11, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +9/+29
Ataque: Corpo a corpo: tentáculos +15 (dano: 1d6+8)
Ataque Total: Corpo a corpo: 10 tentáculos +15 (dano: 1d6+8) e mordida +10 (dano: 2d8+4)
Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m (9 m c/ tentáculo)
Ataques Especiais: Constrição 1d6+8, agarrar aprimorado
Qualidades Especiais: Nuvem de tinta, propulsão, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +11, Von +5
Habilidades: For 26, Des 17, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2
Perícias: Ouvir +10, Observar +11, Natação +16
Talentos: Prontidão, Duro de Matar, Tolerância, Vitalidade (2)
Ambiente: Águas temperadas
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 9
Progressão: 13–18 DV (Enorme); 19–36 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Os corpos dessas criaturas vorazes atingem mais de 6 m de comprimento; elas atacam qualquer criatura que encontram.

Combate

Um oponente pode atacar os tentáculos de uma lula gigante usando a manobra Separar como se eles fossem armas. Cada um dos tentáculos tem 10 PV. Se a lula gigante estiver agarrando uma vítima quando o tentáculo for golpeado, ela geralmente utiliza outro tentáculo para desferir um ataque de oportunidade contra o adversário que realizou a manobra Separar. Decepar um dos tentáculos causa 5 pontos de dano à criatura. Estes ani-

mais geralmente fogem do combate se perderem cinco ou mais tentáculos e regeneram seus membros perdidos em 1d10+10 dias.

Constrição (Ext): Uma lula gigante causa 1d6+8 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste de Agarrar.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a lula gigante precisa atingir um oponente de qualquer tamanho com um dos seus tentáculos. Ela poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ela prende a criatura e pode usar a constrição.

* A lula gigante recebe +4 de bônus racial nos testes de Agarrar.

Nuvem de Tinta (Ext): Uma lula gigante pode expelir uma nuvem de tinta preta com 6 m de diâmetro e 6 m de comprimento, uma vez por minuto, como uma ação livre. A nuvem concede camuflagem total, que a lula gigante normalmente usa para escapar de uma batalha perdida. As criaturas dentro da nuvem sofrem os efeitos da escuridão total.

Propulsão (Ext): Uma lula gigante pode se arremessar para trás como uma ação de rodada completa, com deslocamento de 96 m. Ela precisa se deslocar em linha reta, mas não provoca ataques de oportunidade quando usa a propulsão.

Perícias: Essas criaturas recebem +8 de bônus racial em todos os seus testes de Natação ao executar qualquer tipo de ação especial ou evitar ameaças. Elas sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídas ou ameaçadas. Também podem usar a ação de Corrida enquanto estiverem nadando, desde que se desloquem em linha reta.

MACACO

Animal (Miúdo)
Dados de Vida: 1d8 (4 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escalada 9 m
CA: 14 (+2 tamanho, +2 Des), toque 14, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +0/–12
Ataque: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d3–4)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d3–4)
Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +1
Habilidades: For 3, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 5
Perícias: Equilíbrio +10, Escalar +10, Esconder-se +10, Ouvir +3, Observar +3
Talentos: Acuidade com Arma
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário ou bando (10–40)
Nível de Desafio: 1/6
Progressão: 2–3 DV (Pequeno)
Ajuste de Nível: —

Os valores do bloco de estatísticas representam macacos do tamanho de um gato doméstico, como os micos.

Combate

Estes animais sempre preferem fugir para a segurança das árvores, mas caso sejam encurralados lutarão com ferocidade.

Perícias: Os macacos recebem +8 de bônus racial em testes de Equilíbrio e Escalar. Eles sempre podem 'escolher 10' nos testes de Escalar, mesmo que estejam distraídos ou ameaçados e aplicam seu modificador de Destreza (no lugar da Força) em testes de Escalar.

MORCEGO

Animal (Mínimo)
Dados de Vida: 1/4d8 (1 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 1,5 m (1 quadrados), vôo 12 m (bom)
CA: 16 (+4 tamanho, +2 Des), toque 16, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +0/–17
Ataque: —
Ataque Total: —
Espaço/Alcance: 0,3 m/0 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Sentido Cego, Visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +2
Habilidades: For 1, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 14, Car 4
Perícias: Esconder-se +14, Ouvir +8*, Furtividade +6, Observar +8*
Talentos: Prontidão
Ambiente: Desertos temperados
Organização: Colônia (10–40) ou turba (10–50)
Nível de Desafio: 1/10
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Os morcegos são mamíferos alados e notívagos. Os valores do bloco de estatísticas representam um pequeno insetívoro.

Combate

Sentido Cego (Ext): Os morcegos podem localizar todas as criaturas num raio de 6 metros. Os adversários ainda recebem camuflagem total contra as criaturas com sentido cego.

Perícias: *Os morcegos recebem +4 de bônus racial em testes de Observar e Ouvir. Esses bônus serão perdidos caso o Sentido Cego seja anulado.

MULA

Animal (Grande)
Dados de Vida: 3d8+9 (22 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
CA: 13 (–1 tamanho, +1 Des, +3 natural), toque 10, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +2/+9
Ataque: Corpo a corpo: casco +4 (dano: 1d4+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 cascos +4 (dano: 1d4+3)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +4, Von +1
Habilidades: For 16, Des 13, Con 17, Int 2, Sab 11, Car 6
Perícias: Ouvir +6, Observar +6
Talentos: Prontidão, Tolerância
Ambiente: Planícies quentes
Organização: Domesticado
Nível de Desafio: 1
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

As mulas são o cruzamento estéril entre cavalos e jumentos. Uma mula é similar a um cavalo leve, porém é mais estável e forte.

Combate

O coice da mula pode ser perigoso.

Capacidade de Carga: A carga leve para uma mula é 115 kg; a carga média varia entre 116–230 kg; a carga pesada varia entre 231–345 kg. Uma mula consegue arrastar 1.725 kg.

Perícias: As mulas recebem +2 de bônus racial em testes de Destreza para não escorregar ou cair.

POLVO

Animal (Pequeno — Aquático)
Dados de Vida: 2d8 (9 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), natação 9 m
CA: 16 (+1 tamanho, +3 Des, +2 natural), toque 14, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +1/+2
Ataque: Corpo a corpo: tentáculos +5 (dano: 0)
Ataque Total: Corpo a corpo: tentáculos +5 (dano: 0) e mordida +0 (dano: 1d3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado

Qualidades Especiais: Nuvem de tinta, propulsão, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +1
Habilidades: For 12, Des 17, Con 11, Int 2, Sab 12, Car 3
Perícias: Arte da Fuga +13, Esconder-se +11, Ouvir +2, Observar +5, Natação +9
Talentos: Acuidade com Arma
Ambiente: Águas quentes
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 1
Progressão: 3–6 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

Essas criaturas submarinas são perigosas apenas para suas presas. Caso sejam perturbadas, sempre tentarão fugir.

Combate

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o polvo precisa atingir um oponente com seus tentáculos. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e causará o dano da mordida automaticamente a cada rodada.

Nuvem de Tinta (Ext): Um polvo pode expelir uma nuvem de tinta preta com 3 m de diâmetro e 3 m de comprimento, uma vez por minuto, como uma ação livre. A nuvem concede camuflagem total, que o polvo normalmente usa para escapar de uma batalha perdida. As criaturas dentro da nuvem sofrem os efeitos da escuridão total.

Propulsão (Ext): Um polvo pode se arremessar para trás como uma ação de rodada completa, com deslocamento de 60 m. Ele precisa se deslocar em linha reta, mas não provoca ataques de oportunidade quando usa a propulsão.

Perícias: Os polvos podem alterar suas cores e recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se.

Um polvo é capaz de contorcer e espremer seu corpo e recebe +10 de bônus racial em testes de Arte da Fuga.

Essas criaturas recebem +8 de bônus racial em todos os seus testes de Natação ao executar qualquer tipo de ação especial ou evitar ameaças. Elas sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídas ou ameaçadas. Também podem usar a ação de Corrida enquanto estiverem nadando, desde que se desloquem em linha reta.

POLVO GIGANTE

Animal (Grande — Aquático)
Dados de Vida: 8d8+11 (47 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), natação 9 m
CA: 18 (–1 tamanho, +2 Des, +7 natural), toque 11, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +6/+15
Ataque: Corpo a corpo: tentáculo +10 (dano: 1d4+5)
Ataque Total: Corpo a corpo: 8 tentáculos +10 (dano: 1d4+5) e mordida +5 (dano: 1d8+2)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m (6 m c/ tentáculo)
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, constrição
Qualidades Especiais: Nuvem de tinta, propulsão, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +8, Von +3
Habilidades: For 20, Des 15, Con 13, Int 2, Sab 12, Car 3
Perícias: Arte da Fuga +12, Esconder-se +12, Ouvir +4, Observar +6, Natação +13
Talentos: Prontidão, Foco em Perícia (Esconder-se), Vitalidade
Ambiente: Águas quentes
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 8
Progressão: 9–12 DV (Grande); 13–24 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Essas criaturas são caçadores agressivos e territoriais; seus tentáculos atingem 3 metros de comprimento ou mais, e são recobertos por ventosas e farpas afiadas.

Combate

Um oponente pode atacar os tentáculos de um polvo gigante usando a manobra Separar como se eles fossem armas. Cada um dos tentáculos tem 10 PV. Se o polvo gigante estiver agarrando uma vítima quando o tentáculo for atacado, ele geralmente usa outro tentáculo para desferir um ataque de oportunidade contra o adversário que realizou a manobra Separar. Decepar um dos tentáculos causa 5 pontos de dano à criatura. Estes animais geralmente fogem do combate se perderem quatro ou mais tentáculos e regeneram seus membros perdidos em 1d10+10 dias.

Constrição (Ext): Um polvo gigante causa 2d8+6 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste de Agarrar.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o polvo gigante precisa atingir um oponente de qualquer tamanho com um dos seus tentáculos. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e pode usar a constrição.

Nuvem de Tinta (Ext): Um polvo gigante pode expelir uma nuvem de tinta preta com 6 m de diâmetro e 6 m de comprimento, uma vez por minuto, como uma ação livre. A nuvem concede camuflagem total, que o polvo gigante normalmente usa para escapar de uma batalha perdida. As criaturas dentro da nuvem sofrem os efeitos da escuridão total.

Propulsão (Ext): Um polvo gigante pode se arremessar para trás como uma ação de rodada completa, com deslocamento de 60 m. Ele precisa se deslocar em linha reta, mas não provoca ataques de oportunidade quando usa a propulsão.

Perícias: Os polvos gigantes podem alterar as cores de seu corpo e recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se.

Um polvo gigante é capaz de contorcer e espremer seu corpo e recebe +10 de bônus racial em testes de Arte da Fuga.

Essas criaturas recebem +8 de bônus racial em todos os seus testes de Natação ao executar qualquer tipo de ação especial ou evitar ameaças. Elas sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídas ou ameaçadas. Também podem usar a ação de Corrida enquanto estiverem nadando, desde que se desloquem em linha reta.

PÔNEI

Animal (Médio)
Dados de Vida: 2d8+2 (11 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
CA: 13 (+1 Des, +2 natural), toque 11, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +1/+2
Ataque: Corpo a corpo: casco –3 (dano: 1d3*)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 cascos –3 (dano: 1d3*)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +4, Von +0
Habilidades: For 13, Des 13, Con 12, Int 2, Sab 11, Car 4
Perícias: Ouvir +5, Observar +5
Talentos: Tolerância
Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 1/4
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Os valores do bloco de estatísticas representam cavalos pequenos, com 1,5 m na altura dos ombros. Em todos os demais aspectos, os pôneis são semelhantes aos cavalos leves e não podem lutar enquanto transportam um cavaleiro.

Combate

Um pônei sem treinamento para a guerra não costuma usar seus cascos para atacar. Seus cascos são considerados ataques secundários e recebem apenas metade do bônus de Força no dano.

Capacidade de Carga: A carga leve para um pônei é 37,5 kg; a carga média varia entre 38–75 kg; a carga pesada varia entre 76–112 kg. Um pônei consegue arrastar 562 kg.

PÔNEI DE GUERRA

Animal (Médio)
Dados de Vida: 2d8+4 (13 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
CA: 13 (+1 Des, +2 natural), toque 11, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +1/+3
Ataque: Corpo a corpo: casco +3 (dano: 1d3+2)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 cascos +3 (dano: 1d3+2)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +4, Von +0
Habilidades: For 15, Des 13, Con 14, Int 2, Sab 11, Car 4
Perícias: Ouvir +5, Observar +5
Talentos: Tolerância
Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Domesticado
Nível de Desafio: 1/2
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Esses animais foram treinados para desenvolver a agressividade e são semelhantes aos cavalos de guerra leves.

Combate

Um pônei de guerra é capaz de atacar enquanto transporta um cavaleiro, mas este não conseguirá atacar, a menos que obtenha sucesso em um teste de Cavalgar.

Capacidade de Carga: A carga leve para um pônei de guerra é 50 kg; a carga média varia entre 51–100 kg; a carga pesada varia entre 101–150 kg. Um pônei de guerra consegue arrastar 750 kg.

RATO

Animal (Miúdo)
Dados de Vida: 1/4d8 (1 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 4,5 m (3 quadrados), escalar 4,5 m, natação 4,5
CA: 14 (+2 tamanho, +2 Des), toque 14, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +0/–12
Ataque: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d3–4)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d3–4)
Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +1
Habilidades: For 2, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 2
Perícias: Equilíbrio +10, Escalar +12, Esconder-se +14, Furtividade +10, Natação +10
Talentos: Acuidade com Arma
Ambiente: Qualquer
Organização: Praga (10–100)
Nível de Desafio: 1/8
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Esses roedores onívoros vivem em quase todos os lugares.

Combate

Os ratos quase sempre fogem. Eles só mordem como último recurso.

Perícias: Os ratos recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade, +8 de bônus racial em testes de Equilíbrio, Escalar e Natação.

Eles sempre podem 'escolher 10' nos testes de Escalar, mesmo se estiverem com pressa ou sob ameaça. Os ratos aplicam seu modificador de Destreza (no lugar da Força) nos testes de Escalar e Natação.

Essas criaturas recebem +8 de bônus racial em todos os seus testes de Natação ao executar qualquer tipo de ação especial ou evitar ameaças. Elas sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídas ou ameaçadas. Também podem usar a ação de Corrida enquanto estiverem nadando, desde que se desloquem em linha reta.

RINOCERONTE

Animal (Grande)
Dados de Vida: 8d8+40 (76 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
CA: 16 (–1 tamanho, +7 natural), toque 9, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +6/+18
Ataque: Corpo a corpo: chifrada +13 (dano: 2d6+12)
Ataque Total: Corpo a corpo: chifrada +13 (dano: 2d6+12)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Investida poderosa
Qualidades Especiais: Visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +11, Ref +6, Von +3
Habilidades: For 26, Des 10, Con 21, Int 2, Sab 13, Car 2
Perícias: Ouvir +14, Observar +3
Talentos: Prontidão, Tolerância, Arma Natural Aprimorada (chifrada)
Ambiente: Planícies quentes
Organização: Solitário ou manada (2–12)
Nível de Desafio: 4
Progressão: 9–12 DV (Grande); 13–24 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

O rinoceronte é famoso por seu péssimo temperamento e sua disposição para investir contra invasores.

Os valores do bloco de estatísticas representam o rinoceronte negro africano, que tem entre 1,80 m e 4,20 m de comprimento, entre 90 cm e 1,80 m na altura dos ombros e pesam quase 6 toneladas. Elas podem descrever qualquer herbívoro de tamanho similar e com armas naturais parecidas (chifres, cornos, presas, etc.).

Combate

Quando é molestado ou se irrita, um rinoceronte abaixa sua cabeça e usa a Investida.

Investida Poderosa (Ext): Um rinoceronte causa 4d6+24 pontos de dano quando usa a manobra Investida.

SAPO

Animal (Mínimo)
Dados de Vida: 1/4d8 (1 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 1,5 m (1 quadrado)
CA: 15 (+4 tamanho, +1 Des), toque 15, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +0/–17
Ataque: —
Ataque Total: —
Espaço/Alcance: 0,3 m/0 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Anfíbio, Visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +3, Von +2
Habilidades: For 1, Des 12, Con 11, Int 1, Sab 14, Car 4
Perícias: Esconder-se +21, Ouvir +4, Observar +4
Talentos: Prontidão
Ambiente: Pântanos temperados
Organização: Brejo (10–100)
Nível de Desafio: 1/10
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Esses pequeninos anfíbios são inofensivos e benéficos, já que se alimentam de insetos.

Perícias: A coloração do sapo lhe concede +4 de bônus racial em testes de Esconder-se.

TEXUGO

Animal (Pequeno)
Dados de Vida: 1d8+2 (6 PV)

Iniciativa: +3
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escavar 3 m
CA: 15 (+1 tamanho, +3 Des, +1 natural), toque 14, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +0/–5
Ataque: Corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d2–1)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +4 (dano: 1d2–1) e mordida –1 (dano: 1d3–1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Fúria
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +5, Von +1
Habilidades: For 8, Des 17, Con 15, Int 2, Sab 2, Car 6
Perícias: Arte da Fuga +7, Ouvir +3, Observar +3
Talentos: Rastrear B, Acuidade com Arma
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário, casal ou conjunto (3–5)
Nível de Desafio: 1/2
Progressão: 2 DV (Pequeno)
Ajuste de Nível: —

Os texugos são roedores que têm corpos redondos e poderosos. Suas patas dianteiras são dotadas de garras, usadas principalmente para cavar.

Um texugo adulto mede de 60 a 90 cm de comprimento e pesa de 12 a 14 kg.

Combate

Os texugos atacam com suas garras e presas afiadas.

Fúria (Ext): Se um texugo sofrer dano em combate, entrará imediatamente em um estado de fúria destruidora, com efeitos no seu turno subseqüente, golpeando e mordendo sem controle até que morra ou elimine seu oponente. Ele recebe +4 de Força, +4 de Constituição e –2 na CA. A criatura é incapaz de interromper sua fúria voluntariamente.

Perícias: Um texugo recebe +4 de bônus racial nos seus testes de Arte da Fuga.

TIGRE

Animal (Grande)
Dados de Vida: 6d8+18 (45 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
CA: 14 (–1 tamanho, +2 Des, +3 natural), toque 11, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +4/+14
Ataque: Corpo a corpo: garra +9 (dano: 1d8+6)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +9 (dano: 1d8+6) e mordida +4 (dano: 2d6+3)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, bote, rasgar 1d8+3
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +7, Von +3
Habilidades: For 23, Des 15, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 6
Perícias: Equilíbrio +6, Esconder-se +3*, Ouvir +3, Furtividade +9, Observar +3, Natação +11
Talentos: Prontidão, Arma Natural Aprimorada (mordida e garra)
Ambiente: Florestas quentes
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 4
Progressão: 7–12 DV (Grande); 13–18 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Esses grandes felinos atingem 90 cm na altura dos ombros e têm 2,7 m de comprimento. Eles pesam entre 200 kg e 300 kg.

Combate

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o tigre precisa atingir um oponente com sua garra ou mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar seu ataque de rasgar.

Bote (Ext): Caso um tigre use a manobra Investida contra um oponente, ele poderá executar um Ataque Total na mesma rodada, incluindo seus dois ataques de Rasgar.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +9, dano 1d8+3.

Perícias: Os tigres recebem +4 de bônus racial em testes de Equilíbrio, Esconder-se e Furtividade. *Em áreas de grama alta ou matagal, o bônus de Esconder-se aumenta para +8.

TUBARÃO

Esses peixes carnívoros são agressivos e capazes de atacar sem provocação qualquer criatura que se aproxime.

Os tubarões menores têm entre 1,5 m e 2,40 m de comprimento e não representam ameaça, exceto para suas presas normais. Os tubarões maiores atingem 4,5 m de comprimento e são uma ameaça considerável. Os

	Tubarão Médio Animal (Médio — Aquático)	Tubarão Grande Animal (Grande — Aquático)	Tubarão Enorme Animal (Enorme — Aquático)
Dados de Vida:	3d8+3 (16 PV)	7d8+7 (38 PV)	10d8+20 (65 PV)
Iniciativa:	+2	+6	+6
Deslocamento:	Natação 18 m (12 quadrados)	Natação 18 m (12 quadrados)	Natação 18 m (12 quadrados)
CA:	15 (+2 Des, +3 natural), toque 12, surpresa 13	15 (–1 tamanho, +2 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 13	15 (–2 tamanho, +2 Des, +5 natural), toque 10, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar:	+2/+3	+5/+12	+7/+20
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d6+1)	Corpo a corpo: mordida +7 (dano: 1d8+4)	Corpo a corpo: mordida +10 (dano: 2d6+7)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d6+1)	Corpo a corpo: mordida +7 (dano: 1d8+4)	Corpo a corpo: mordida +10 (dano: 2d6+7)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	—	—	—
Qualidades Especiais:	Sentido cego, faro aprimorado	Sentido cego, faro aprimorado	Sentido cego, faro aprimorado
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +5, Von +2	Fort +8, Ref +7, Von +3	Fort +11, Ref +9, Von +4
Habilidades:	For 13, Des 15, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2	For 17, Des 15, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2	For 21, Des 15, Con 15, Int 1, Sab 12, Car 2
Perícias:	Ouvir +6, Observar +6, Natação +9	Ouvir +8, Observar +7, Natação +11	Ouvir +10, Observar +10, Natação +13
Talentos:	Prontidão, Acuidade com Arma	Prontidão, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada	Prontidão, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro
Ambiente:	Águas frias	Águas frias	Águas frias
Organização:	Solitário, cardume (2–5) ou grupo (6–11)	Solitário, cardume (2–5) ou grupo (6–11)	Solitário, cardume (2–5) ou grupo (6–11)
Nível de Desafio:	1	2	4
Progressão:	4–6 DV (Médio)	8–9 DV (Grande)	11–17 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—	—

espécimes enormes são verdadeiros monstros (como o grande tubarão branco) e atingem mais de 6 m de comprimento.

Combate

O tubarão cerca e observa a presa em potencial, então se aproxima e morde com suas mandíbulas poderosas.

Sentido Cego (Ext): Os tubarões podem localizar todas as criaturas submersas num raio de 9 metros. Essa habilidade só funciona enquanto o tubarão está dentro d'água.

Faro Aprimorado (Ext): Um tubarão é capaz de identificar criaturas através do olfato num raio de 60 m e detectar o odor de sangue na água num raio de 1,5 km.

Perícias: Essas criaturas recebem +8 de bônus racial em todos os seus testes de Natação ao executar qualquer tipo de ação especial ou evitar ameaças. Elas sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídas ou ameaçadas. Também podem usar a ação de Corrida enquanto estiverem nadando, desde que se desloquem em linha reta.

URSO MARROM

Animal (Grande)
Dados de Vida: 6d8+24 (51 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
CA: 15 (–1 tamanho, +1 Des, +5 natural), toque 10, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +4/+16
Ataque: Corpo a corpo: garra +11 (dano: 1d8+8)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +11 (dano: 1d8+8) e mordida +8 (dano: 2d6+4)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +6, Von +3
Habilidades: For 27, Des 13, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 3
Perícias: Ouvir +4, Observar +7, Natação +12
Talentos: Tolerância, Corrida, Rastrear
Ambiente: Florestas frias
Organização: Solitário ou casal
Nível de Desafio: 4
Progressão: 7–10 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Esse carnívoro musculoso pesa mais de 600 kg e atinge mais de 3 m de altura quando fica sobre as patas traseiras. Eles são mal humorados e territoriais. As estatísticas do urso marrom podem ser usadas para qualquer urso grande, incluindo o urso cinza.

Combate

Um urso marrom ataca e dilacera seus oponentes com suas garras.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o urso precisa atingir o oponente com sua garra. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Perícias: Um urso recebe +4 de bônus racial nos seus testes de Natação.

URSO NEGRO

Animal (Médio)
Dados de Vida: 3d8+6 (19 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
CA: 13 (+1 Des, +2 natural), toque 11, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +2/+6
Ataque: Corpo a corpo: garra +6 (dano: 1d4+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +6 (dano: 1d4+4) e mordida +1 (dano: 1d6+2)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +4, Von +2
Habilidades: For 19, Des 13, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6
Perícias: Escalar+4, Ouvir +4, Observar +4, Natação +8
Talentos: Tolerância, Corrida
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário ou casal
Nível de Desafio: 2
Progressão: 4–5 DV (Médio)
Ajuste de Nível: —

O urso negro é um onívoro que habita as florestas e, em geral, não é perigoso até que seus filhotes ou sua fonte de alimento sejam ameaçados.

Os ursos negros podem ter os pêlos pretos, castanhos ou canela e raramente medem mais de 1,5 m de comprimento.

Combate

Os ursos rasgam suas vítimas usando as garras e presas.

Perícias: Um urso recebe +4 de bônus racial nos seus testes de Natação.

URSO POLAR

Animal (Grande)
Dados de Vida: 8d8+32 (68 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), natação 9 m
CA: 15 (–1 tamanho, +1 Des, +5 natural), toque 10, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +6/+18
Ataque: Corpo a corpo: garra +13 (dano: 1d8+8)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +13 (dano: 1d8+8) e mordida +8 (dano: 2d6+4)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +10, Ref +7, Von +3
Habilidades: For 27, Des 13, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 6
Perícias: Esconder-se –2*, Ouvir +5, Observar +7, Natação +16
Talentos: Tolerância, Corrida, Rastrear
Ambiente: Planícies frias
Organização: Solitário ou casal
Nível de Desafio: 4
Progressão: 9–12 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Esses carnívoros grandes e lentos são um pouco maiores que os ursos marrons.

Combate

Os ursos polares lutam de forma idêntica aos ursos marrons.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o urso precisa atingir o oponente com sua garra. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Perícias: Essas criaturas recebem +8 de bônus racial em todos os seus testes de Natação ao executar qualquer tipo de ação especial ou evitar ameaças. Elas sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídas ou ameaçadas. Também podem usar a ação de Corrida enquanto estiverem nadando, desde que se desloquem em linha reta.

*Um urso polar recebe +12 de bônus racial em testes de Esconder-se quando está em áreas nevadas, devido a sua pelagem branca.

CAPÍTULO 3: INSETOS

Este capítulo fornece todas as estatísticas e informações básicas para diversos tipos de insetos e vermes monstruosos. Estas criaturas geralmente agem por instinto, guiados pela simples necessidade de alimento e reprodução.

Exceto se especificado o contrário, os insetos atacam quando estão famintos ou são ameaçados.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um inseto terá as características a seguir.

— Irracional: Não apresenta valor de Inteligência e é imune a todos os efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasma, padrões e efeitos de moral).

— Visão no escuro: 18 m.

— *Tendência:* Sempre Neutro. Os insetos ignoram o senso de moralidade dos humanos.

— *Tesouro:* Nenhum. Eles quase nunca acumulam riquezas. Quando apresentam tesouros, significa que suas vítimas anteriores carregavam esses valores.

ABELHA GIGANTE

Inseto (Médio)
Dados de Vida: 3d8 (13 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), vôo 24 m (bom)
CA: 14 (+2 Des, +2 natural), toque 12, surpresa 12
Base de Ataque/Agarrar: +2/+2
Ataque: Corpo a corpo: ferrão +2 (dano: 1d4 mais veneno)
Ataque Total: Corpo a corpo: ferrão +2 (dano: 1d4 mais veneno)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Veneno
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de inseto
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +3, Von +2
Habilidades: For 11, Des 14, Con 11, Int —, Sab 12, Car 9
Perícias: Observar +5, Sobrevivência +1*
Talentos: —
Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Solitário, enxame (2-5) e colméia (11–20)
Nível de Desafio: 1
Tesouro: Nenhuma moeda; 1/4 bens (apenas mel); Nenhum item
Progressão: 4–6 DV (Médio); 7–9 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Embora existam versões maiores, com até 1,5 m de comprimento, as abelhas gigantes se comportam exatamente como suas primas menores.

Em geral, as abelhas gigantes não são agressivas, exceto para se defenderem ou defender sua colméia.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 11); dano inicial e secundário: 1d4 pontos de dano temporário de Constituição. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Uma abelha que aferroe com sucesso outra criatura fugirá, largando seu ferrão no corpo do oponente, e morrerá logo em seguida.

Perícias: As abelhas gigantes recebem +4 de bônus racial nos seus testes de Observar. * Elas também adquirem +4 de bônus racial nos testes de Sobrevivência para se orientar.

ARANHA MONSTRUOSA

Todas as aranhas monstruosas são predadoras agressivas que usam suas picadas venenosas para subjugar suas presas.

Existem dois tipos de aranhas monstruosas: caçadoras e tecelãs. As caçadoras vagam pelo solo, enquanto as tecelãs aprisionam suas vítimas em teias. As caçadoras fabricam teias para usarem como abrigo ou em seus covis, mas não são capazes de usar sua teia como armas, da forma que as tecelãs fazem. Uma aranha caçadora apresenta um deslocamento 3 m mais elevado do que o valor indicado no bloco de estatísticas.

Veneno (Ext): Uma aranha monstruosa tem uma picada venenosa. Os detalhes variam de acordo com o tamanho do inseto, conforme indicado na tabela a seguir. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição. O dano indicado é inicial e secundário.

Tamanho	CD Fort	Dano	Tamanho	CD Fort	Dano
Miúdo	10	1d2 For	Enorme	16	1d8 For
Pequeno	10	1d3 For	Imenso	20	2d6 For
Médio	12	1d4 For	Colossal	28	2d8 For
Grande	13	1d6 For			

Teia (Ext): Em geral, os dois tipos de aranhas esperam a presa em suas teias ou sobre as árvores. Então, aproximam-se silenciosamente por fios de seda e saltam sobre a vítima desatenta. Um único fio é forte o suficiente para agüentar o peso da aranha e de outra criatura da mesma categoria de tamanho.

ARANHA MONSTRUOSA

	Aranha Miúda Inseto (Miúda)	Aranha Pequena Inseto (Pequeno)	Aranha Média Inseto (Médio)
Dados de Vida:	1/2d8 (2 PV)	1d8 (4 PV)	2d8+2 (11 PV)
Iniciativa:	+3	+3	+3
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), escalada 3 m	9 m (6 quadrados), escalada 6 m	9 m (6 quadrados), escalada 6 m
CA:	15 (+2 tamanho, +3 Des), toque 15, surpresa 12	14 (+1 tamanho, +3 Des), toque 14, surpresa 11	14 (+3 Des, +1 natural), toque 13, surpresa 11
Base de Ataque/Agarrar:	+0/–12	+0/–6	+1/+1
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d3–4 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d4–2 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d6 mais veneno)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d3–4 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d4–2 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d6 mais veneno)
Espaço/Alcance:	0,75 m/0 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Veneno, teia	Veneno, teia	Veneno, teia
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, características de inseto	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, características de inseto	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, características de inseto
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +3, Von +0	Fort +2, Ref +3, Von +0	Fort +4, Ref +3, Von +0
Habilidades:	For 3, Des 17, Con 10, Int —, Sab 10, Car 2	For 7, Des 17, Con 10, Int —, Sab 10, Car 2	For 11, Des 17, Con 12, Int —, Sab 10, Car 2
Perícias:	Escalar +11, Esconder-se +15*, Saltar –4*, Observar +4*	Escalar +11, Esconder-se +11*, Saltar –2*, Observar +4*	Escalar +11, Esconder-se +7*, Saltar +0*, Observar +4*
Talentos:	Acuidade com Arma B	Acuidade com Arma B	Acuidade com Arma B
Ambiente:	Florestas temperadas	Florestas temperadas	Florestas temperadas
Organização:	Colônia (8–16)	Colônia (2-5) ou enxame (6–11)	Solitário ou colônia (2-5)
Nível de Desafio:	1/4	1/2	1
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	1/10 moedas; 50% bens; 50% itens
Progressão:	—	—	3 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	—	—	—

ARANHA MONSTRUOSA (CONTINUAÇÃO)

	Aranha Grande Inseto (Grande)	Aranha Enorme Inseto (Enorme)
Dados de Vida:	4d8+4 (22 PV)	8d8+16 (52 PV)
Iniciativa:	+3	+3
Deslocamento:	9 m (6 quadrados), escalada 6 m	9 m (6 quadrados), escalada 6 m
CA:	14 (–1 tamanho, +3 Des, +2 natural), toque 12, surpresa 11	16 (–2 tamanho, +3 Des, +5 natural), toque 11, surpresa 13
Base de Ataque/Agarrar:	+3/+9	+6/+18
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d8+3 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +9 (dano: 2d6+6 mais veneno)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d8+3 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +9 (dano: 2d6+6 mais veneno)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Veneno, teia	Veneno, teia
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, características de inseto	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, características de inseto
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +4, Von +1	Fort +8, Ref +5, Von +2
Habilidades:	For 15, Des 17, Con 12, Int —, Sab 10, Car 2	For 19, Des 17, Con 12, Int —, Sab 10, Car 2
Perícias:	Escalar +11, Esconder-se +3*, Saltar +2*, Observar +4*	Escalar +12, Esconder-se –1*, Saltar +4*, Observar +4*
Talentos:	—	—
Ambiente:	Florestas temperadas	Florestas temperadas
Organização:	Solitário ou colônia (2-5)	Solitário ou colônia (2-5)
Nível de Desafio:	2	5
Tesouro:	1/10 moedas; 50% bens; 50% itens	1/10 moedas; 50% bens; 50% itens
Progressão:	5–7 DV (Grande)	9–15 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—
	Aranha Imensa Inseto (Imenso)	**Aranha Colossal Inseto (Colossal)**
Dados de Vida:	16d8+32 (104 PV)	32d8+64 (208 PV)
Iniciativa:	+3	+2
Deslocamento:	9 m (6 quadrados), escalada 6 m	9 m (6 quadrados), escalada 6 m
CA:	19 (–4 tamanho, +3 Des, +10 natural), toque 9, surpresa 16	22 (–8 tamanho, +2 Des, +18 natural), toque 4, surpresa 20
Base de Ataque/Agarrar:	+15/+31	+24/+50
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +15 (dano: 2d8+10 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +26 (dano: 4d6+15 mais veneno)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +15 (dano: 2d8+10 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +26 (dano: 4d6+15 mais veneno)
Espaço/Alcance:	6 m/4,5 m	12 m/9 m
Ataques Especiais:	Veneno, teia	Veneno, teia
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, características de inseto	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, características de inseto
Testes de Resistência:	Fort +12, Ref +8, Von +5	Fort +20, Ref +12, Von +10
Habilidades:	For 25, Des 17, Con 14, Int —, Sab 10, Car 2	For 31, Des 15, Con 14, Int —, Sab 10, Car 2
Perícias:	Escalar +14, Esconder-se –5*, Saltar +7*, Observar +4*	Escalar +16, Esconder-se –10*, Saltar +10*, Observar +7*
Talentos:	—	—
Ambiente:	Florestas temperadas	Florestas temperadas
Organização:	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	8	11
Tesouro:	1/10 moedas; 50% bens; 50% itens	1/10 moedas; 50% bens; 50% itens
Progressão:	17–31 DV (Imenso)	33–60 DV (Colossal)
Ajuste de Nível:	—	—

As aranhas tecelãs são capazes de lançar sua teia oito vezes por dia. Isso equivale a um ataque com uma rede, mas o alcance máximo será 15 m e o incremento de distância será de 3 m. A teia somente é eficaz contra alvos de uma categoria de tamanho menor que a aranha.

Uma criatura enredada conseguirá escapar se obtiver sucesso num teste de Arte da Fuga ou quebrar a teia com um teste de Força. Em ambos os casos, é preciso usar uma ação padrão; as Classes de Dificuldade estão descritas na tabela a seguir. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +4 de bônus racial.

As aranhas tecelãs criam círculos de teia, entre 1,5 m e 18 m, conforme o tamanho da aranha. Geralmente, essas teias são posicionadas de forma a capturar criaturas voadoras, mas é possível tecê-las sobre o solo. As criaturas que se aproximarem da teia precisam obter sucesso num teste de Observar (CD 20) para percebê-la. Caso fracassem, esbarrarão no círculo e estarão enredadas, conforme descrito no ataque de teia, acima. As tentativas de escapar ou rasgar a teia recebem +5 de bônus caso a criatura aprisionada tenha onde pisar ou agarrar enquanto se liberta. Cada espaço de 1,5 m de teia possui os pontos de vida indicados na tabela; os fios de seda têm redução de dano 5/—.

Uma aranha monstruosa é capaz de caminhar em sua própria teia, usando seu deslocamento de escalada, e consegue determinar a posição exata de qualquer criatura enredada.

Sentido Sísmico (Ext): As aranhas conseguem sentir automaticamente a localização de qualquer criatura que estiver em contato com o solo num raio de 18 m ou em contato com sua teia a qualquer distância.

Tamanho	CD de Arte da Fuga	CD para Quebrar	PV
Miúdo	10	14	2
Pequeno	10	14	4
Médio	12	16	6
Grande	13	17	12
Enorme	16	20	14
Imenso	20	24	16
Colossal	28	32	18

Perícias: As aranhas monstruosas recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se e Observar e +8 de bônus racial para Escalar. Elas sempre podem 'escolher 10' nos testes desta última perícia, mesmo se estiverem com pressa ou sob ameaça e podem utilizar seu modificador de Destreza ou de Força (o que for maior) para Escalar.

*As aranhas caçadoras recebem +10 de bônus racial em testes de Saltar e +8 de bônus racial em testes de Observar. Elas recebem +8 de bônus de competência em testes de Esconder-se e Furtividade quando estiverem usando suas teias.

BESOURO GIGANTE

Inseto (Médio)
Dados de Vida: 2d8+4 (13 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

CA: 16 (+6 natural), toque 10, surpresa 16
Base de Ataque/Agarrar: +1/+2
Ataque: Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d4+1)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d4+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Espirrar ácido
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de inseto
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +0, Von +0
Habilidades: For 13, Des 10, Con 14, Int —, Sab 10, Car 9
Perícias: —
Talentos: —
Ambiente: Florestas quentes
Organização: Grupo (2-5) ou enxame (6–11)
Nível de Desafio: 2
Progressão: 3–4 DV (Médio); 5–6 DV (Grande)
Ajuste de Nível: —

Essas criaturas se alimentam principalmente de carniça e estrume, reunindo montes desses materiais para construir ninhos e depositar seus ovos. Um besouro gigante tem quase 2 m de comprimento.

Estes insetos atacam somente para se defender ou defender seus ninhos e ovos.

Espirrar Ácido (Ext): Quando é atacado ou perturbado, o besouro é capaz de expelir um cone de vapor ácido com 3 m de comprimento, uma vez por rodada. Qualquer criatura na área afetada deve ser bem-sucedida num teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou sofrerá 1d4+2 pontos de dano por ácido. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

CENTOPÉIA MONSTRUOSA

As centopéias monstruosas costumam a atacar qualquer coisa semelhante a alimento, mordendo com suas peçonhas e injetando seu veneno.

Veneno (Ext): Uma centopéia monstruosa tem uma picada venenosa. Os detalhes variam de acordo com o tamanho do inseto, conforme indicado na tabela acima. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição. O dano indicado é inicial e secundário.

Tamanho	CD Fort	Dano	Tamanho	CD Fort	Dano
Miúdo	10	1 Des	Enorme	14	1d6 Des
Pequeno	10	1d2 Des	Imenso	17	1d8 Des
Médio	10	1d3 Des	Colossal	23	2d6 Des
Grande	11	1d4 Des			

Perícias: As centopéias monstruosas recebem +4 de bônus racial em testes de Observar e +8 de bônus racial nos testes de Escalar e Esconder-se. Elas podem utilizar seu modificador de Destreza ou de Força para Escalar (o que for maior). Estes insetos sempre podem 'escolher 10' nos testes desta perícia, mesmo se estiverem com pressa ou sob ameaça.

CENTOPÉIA MONSTRUOSA

	Centopéia Miúda Inseto (Miúdo)	Centopéia Pequena Inseto (Pequeno)	Centopéia Média Inseto (Médio)
Dados de Vida:	1/4d8 (1 PV)	1/2d8 (2 PV)	1d8 (4 PV)
Iniciativa:	+2	+2	+2
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), escalada 6 m	9 m (6 quadrados), escalada 9 m	12 m (8 quadrados), escalada 12 m
CA:	14 (+2 tamanho, +2 Des), toque 14, surpresa 12	14 (+1 tamanho, +2 Des, +1 natural), toque 13, surpresa 12	14 (2+ Des, +2 natural), toque 12, surpresa 12
Base de Ataque/Agarrar:	+0/–13	+0/–7	+0/–1
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d3-5 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d4–3 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d6–1 mais veneno)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d3-5 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d4–3 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +2 (dano: 1d6–1 mais veneno)
Espaço/Alcance:	0,75 m/0 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Veneno	Veneno	Veneno
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, características de inseto	Visão no escuro 18 m, características de inseto	Visão no escuro 18 m, características de inseto
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +2, Von +0	Fort +2, Ref +2, Von +0	Fort +2, Ref +2, Von +0
Habilidades:	For 1, Des 15, Con 10, Int —, Sab 10, Car 2	For 5, Des 15, Con 10, Int —, Sab 10, Car 2	For 9, Des 15, Con 10, Int —, Sab 10, Car 2
Perícias:	Escalar +10, Esconder-se +18, Observar +4	Escalar +10, Esconder-se +14, Observar +4	Escalar +10, Esconder-se +10, Observar +4
Talentos:	Acuidade com Arma B	Acuidade com Arma B	Acuidade com Arma B
Ambiente:	Subterrâneo	Subterrâneo	Subterrâneo
Organização:	Colônia (8–16)	Colônia (2-5) ou enxame (6–11)	Solitário ou colônia (2-5)
Nível de Desafio:	1/8	1/4	1/2
Progressão:	—	—	—
Ajuste de Nível:	—	—	—

	Centopéia Grande Inseto (Grande)	Centopéia Enorme Inseto (Enorme)
Dados de Vida:	3d8 (13 PV)	6d8 (33 PV)
Iniciativa:	+2	+2
Deslocamento:	12 m (8 quadrados), escalada 12 m	12 m (8 quadrados), escalada 12 m
CA:	14 (–1 tamanho, +2 Des, +3 natural), toque 11, surpresa 12	16 (–2 tamanho, +2 Des, +6 natural), toque 10, surpresa 14
Base de Ataque/Agarrar:	+2/+7	+4/+15
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d8+1 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 2d6+4 mais veneno)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d8+1 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 2d6+4 mais veneno)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Veneno	Veneno
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, características de inseto	Visão no escuro 18 m, características de inseto
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +3, Von +1	Fort +6, Ref +4, Von +2
Habilidades:	For 13, Des 15, Con 10, Int —, Sab 10, Car 2	For 17, Des 15, Con 12, Int —, Sab 10, Car 2
Perícias:	Escalar +10, Esconder-se +6, Observar +4	Escalar +11, Esconder-se +2, Observar +4
Talentos:	Acuidade com Arma B	—
Ambiente:	Subterrâneo	Subterrâneo
Organização:	Solitário ou colônia (2-5)	Solitário ou colônia (2-5)
Nível de Desafio:	1	2
Progressão:	4-5 DV (Grande)	7–11 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—

CENTOPÉIA MONSTRUOSA (CONTINUAÇÃO)

	Centopéia Imensa Inseto (Imensa)	Centopéia Colossal Inseto (Colossal)
Dados de Vida:	12d8+12 (66 PV)	24d8+24 (132 PV)
Iniciativa:	+2	+1
Deslocamento:	12 m (8 quadrados), escalada 12 m	12 m (8 quadrados), escalada 12 m
CA:	18 (–4 tamanho, +2 Des, +10 natural), toque 8, surpresa 16	20 (–8 tamanho, +2 Des, +16 natural), toque 4, surpresa 18
Base de Ataque/Agarrar:	+9/+27	+18/+42
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +11 (dano: 2d8+9 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +18 (dano: 4d6+12 mais veneno)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +11 (dano: 2d8+9 mais veneno)	Corpo a corpo: mordida +18 (dano: 4d6+12 mais veneno)
Espaço/Alcance:	6 m/4,5 m	9 m/6 m
Ataques Especiais:	Veneno	Veneno
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, características de inseto	Visão no escuro 18 m, características de inseto
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +6, Von +4	Fort +15, Ref +9, Von +8
Habilidades:	For 23, Des 15, Con 12, Int —, Sab 10, Car 2	For 27, Des 13, Con 12, Int —, Sab 10, Car 2
Perícias:	Escalar +14, Esconder-se –2, Observar +4	Escalar +16, Esconder-se –7, Observar +4
Talentos:	—	—
Ambiente:	Subterrâneo	Subterrâneo
Organização:	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	6	9
Progressão:	17–23 DV (Imenso)	25–48 DV (Colossal)
Ajuste de Nível:	—	—

ESCORPIÃO MONSTRUOSO

Os escorpiões monstruosos tendem a atacar qualquer criatura que se aproxime e costumam investir quando estão atacando uma presa.

Constrição (Ext): Um escorpião gigante causa o dano da tenaz automaticamente caso obtenha sucesso num teste de Agarrar.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o escorpião precisa atingir um oponente com sua tenaz. Eles podem utilizar seu modificador de Destreza ou de Força nos testes de Agarrar (o que for maior).

Veneno (Ext): Um escorpião monstruoso tem um ferrão venenoso. Os detalhes variam de acordo com o tamanho do inseto, conforme indicado na tabela a seguir. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição. O dano indicado é inicial e secundário.

Tamanho	CD Fort	Dano	Tamanho	CD Fort	Dano
Miúdo	12	1 Con	Enorme	18	1d6 Con
Pequeno	12	1d2 Con	Imenso	23	1d8 Con
Médio	13	1d3 Con	Colossal	33	1d10 Con
Grande	14	1d4 Con			

Perícias: Os escorpiões monstruosos recebem +4 de bônus racial em testes de Escalar, Esconder-se e Observar.

FORMIGA GIGANTE

As formigas gigantes talvez sejam os insetos mais resistentes e adaptáveis que existem. Os soldados e as operárias têm quase 2 m de comprimento, enquanto as rainhas alcançam 3 m de comprimento.

Ferroada Ácida (Ext): O soldado formiga possui um ferrão e uma glândula produtora de ácido em seu abdome. Caso agarre um oponente, poderá tentar ferroá-lo a cada rodada subseqüente (+3 de bônus de ataque). Um golpe com o ferrão causa 1d4+1 pontos de dano mais 1d4 pontos de dano de ácido.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a formiga precisa atingir um oponente com sua mordida. Caso um soldado obtenha sucesso em um teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e pode usar a ferroada.

Perícias: * As formigas gigantes recebem +4 de bônus racial enquanto estiverem rastreando através do Faro e +8 de bônus racial nos seus testes

ESCORPIÃO MONSTRUOSO

	Escorpião Miúdo Inseto (Miúdo)	Escorpião Pequeno Inseto (Pequeno)	Escorpião Médio Inseto (Médio)
Dados de Vida:	1/2d8+2 (4 PV)	1d8+2 (6 PV)	2d8+2 (13 PV)
Iniciativa:	+0	+0	+0
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)	9 m (6 quadrados)	12 m (8 quadrados)
CA:	14 (+2 tamanho, +2 natural), toque 12, surpresa 14	14 (+1 tamanho, +3 natural), toque 11, surpresa 14	14 (+4 natural), toque 10, surpresa 14
Base de Ataque/Agarrar:	+0/–8	+0/–4	+1/+2
Ataque:	Corpo a corpo: tenaz +2 (dano: 1d2–4)	Corpo a corpo: tenaz +1 (dano: 1d3–1)	Corpo a corpo: tenaz +2 (dano: 1d4+1)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 tenazes +2 (dano: 1d2–4) e ferrão –3 (dano: 1d2–4 mais veneno)	Corpo a corpo: 2 tenazes +1 (dano: 1d3–1) e ferrão –4 (dano: 1d3–1 mais veneno)	Corpo a corpo: 2 tenazes +2 (dano: 1d4–1) e ferrão –3 (dano: 1d4 mais veneno)
Espaço/Alcance:	0,75 m/0 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Constrição 1d2–4, agarrar aprimorado, veneno	Constrição 1d3–1, agarrar aprimorado, veneno	Constrição 1d4+1, agarrar aprimorado, veneno
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, características de inseto	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, características de inseto	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, características de inseto
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +0, Von +0	Fort +4, Ref +0, Von +0	Fort +5, Ref +0, Von +0
Habilidades:	For 3, Des 10, Con 14, Int —, Sab 10, Car 2	For 9, Des 10, Con 14, Int —, Sab 10, Car 2	For 13, Des 10, Con 14, Int —, Sab 10, Car 2
Perícias:	Escalar +0, Esconder-se +12, Observar +14	Escalar +3, Esconder-se +8, Observar +4	Escalar +5, Esconder-se +4, Observar +4
Talentos:	Acuidade com Arma B	Acuidade com Arma B	—
Ambiente:	Desertos quentes	Desertos quentes	Desertos quentes
Organização:	Colônia (8–16)	Colônia (2-5) ou enxame (6–11)	Solitário ou colônia (2-5)
Nível de Desafio:	1/4	1/2	1
Tendência	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	—	—	3–4 (Médio)
Ajuste de Nível:	—	—	—

ESCORPIÃO MONSTRUOSO (CONTINUAÇÃO)

	Escorpião Grande Inseto (Grande)	Escorpião Enorme Inseto (Enorme)
Dados de Vida:	5d8+10 (32 PV)	10d8+30 (75 PV)
Iniciativa:	+0	+0
Deslocamento:	15 m (10 quadrados)	15 m (10 quadrados)
CA:	16 (–1 tamanho, +7 natural), toque 9, surpresa 16	20 (–2 tamanho, +12 natural), toque 8, surpresa 20
Base de Ataque/Agarrar:	+3/+11	+7/+21
Ataque:	Corpo a corpo: tenaz +6 (dano: 1d6+4)	Corpo a corpo: tenaz +11 (dano: 1d8+6)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 tenazes +6 (dano: 1d6+4) e ferrão +1 (dano: 1d6+2 mais veneno)	Corpo a corpo: 2 tenazes +11 (dano: 1d8+6) e ferrão +6 (dano: 2d4+3 mais veneno)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Constrição 1d6+4, agarrar aprimorado, veneno	Constrição 1d8+6, agarrar aprimorado, veneno
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, características de inseto	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, características de inseto
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +1, Von +1	Fort +10, Ref +3, Von +3
Habilidades:	For 19, Des 10, Con 14, Int —, Sab 10, Car 2	For 23, Des 10, Con 16, Int —, Sab 10, Car 2
Perícias:	Escalar +8, Esconder-se +0, Observar +4	Escalar +10, Esconder-se –4, Observar +4
Talentos:	—	—
Ambiente:	Desertos quentes	Desertos quentes
Organização:	Solitário ou colônia (2-5)	Solitário ou colônia (2-5)
Nível de Desafio:	3	7
Tesouro:	1/10 moedas; 50% bens; 50% itens	1/10 moedas; 50% bens; 50% itens
Progressão:	6–9 (Grande)	11–19 (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—

	Escorpião Imenso Inseto (Imenso)	Escorpião Colossal Inseto (Colossal)
Dados de Vida:	20d8+60 (150 PV)	40d8+120 (300 PV)
Iniciativa:	+0	–1
Deslocamento:	15 m (10 quadrados)	15 m (10 quadrados)
CA:	24 (–4 tamanho, +18 natural), toque 6, surpresa 24	26 (–8 tamanho, –1 Des, +25 natural), toque 1, surpresa 26
Base de Ataque/Agarrar:	+15/+37	+30/+58
Ataque:	Corpo a corpo: tenaz +21 (dano: 2d6+10)	Corpo a corpo: tenaz +34 (dano: 2d8+12)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 tenazes +21 (dano: 2d6+10) e ferrão +16 (dano: 2d6+5 mais veneno)	Corpo a corpo: 2 tenazes +34 (dano: 2d8+12) e ferrão +29 (dano: 2d8+6 mais veneno)
Espaço/Alcance:	6 m/4,5 m	12 m/9 m
Ataques Especiais:	Constrição 2d6+10, agarrar aprimorado, veneno	Constrição 2d8+12, agarrar aprimorado, veneno
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, características de inseto	Visão no escuro 18 m, sentido sísmico 18 m, características de inseto
Testes de Resistência:	Fort +15, Ref +6, Von +6	Fort +25, Ref +12, Von +13
Habilidades:	For 31, Des 10, Con 16, Int —, Sab 10, Car 2	For 35, Des 8, Con 16, Int —, Sab 10, Car 2
Perícias:	Escalar +14, Esconder-se –8, Observar +4	Escalar +16, Esconder-se –12, Observar +4
Talentos:	—	—
Ambiente:	Desertos quentes	Desertos quentes
Organização:	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	10	12
Tesouro:	1/10 moedas; 50% bens; 50% itens	1/10 moedas; 50% bens; 50% itens
Progressão:	21–39 (Imenso)	41–60 (Colossal)
Ajuste de Nível:	—	—

de Escalar; elas sempre podem 'escolher 10' nos testes desta perícia, mesmo se estiverem com pressa ou sob ameaça.

GAFANHOTO GIGANTE

Inseto (Grande)
Dados de Vida: 7d8+21 (58 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
CA: 19 (–1 tamanho, +10 natural), toque 9, surpresa 19
Base de Ataque/Agarrar: +5/+15
Ataque: Corpo a corpo: mordida +10 (dano: 4d6+9)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +10 (dano: 4d6+9)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Atropelar 2d8+3
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de inseto
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +2, Von +2
Habilidades: For 23, Des 10, Con 17, Int —, Sab 10, Car 9
Perícias: —
Talentos: —
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Nuvem (2-5) ou praga (6–11)
Nível de Desafio: 4
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 8–10 DV (Grande); 11–21 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Essas criaturas são uma séria praga que consomem vorazmente as plantações: um único gafanhoto poderia consumir uma fazenda inteira com facilidade. Um inseto adulto tem quase 3 m de comprimento.

Atropelar (Ext): Teste de resistência de Reflexos (CD 19). A CD do teste de resistência é baseada em Força.

LOUVA-A-DEUS GIGANTE

Inseto (Grande)
Dados de Vida: 4d8+8 (26 PV)
Iniciativa: –1
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), vôo 12 m (pobre)
CA: 14 (–1 tamanho, –1 Des, +6 natural), toque 8, surpresa 14
Base de Ataque/Agarrar: +3/+11
Ataque: Corpo a corpo: garras +6 (dano: 1d8+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: garras +6 (dano: 1d8+4) e mordida +1 (dano: 1d6+2)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de inseto
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +0, Von +3

FORMIGA GIGANTE

	Formiga Gigante — Operária Inseto (Médio)	Formiga Gigante — Soldado Inseto (Médio)	Formiga Gigante — Rainha Inseto (Grande)
Dados de Vida:	2d8 (9 PV)	2d8+2 (11 PV)	4d8+4 (22 PV)
Iniciativa:	+0	+0	–1
Deslocamento:	15 m (10 quadrados), escalada 6 m	15 m (10 quadrados), escalada 6 m	12 m (8 quadrados)
CA:	17 (+7 natural), toque 10, surpresa 17	17 (+7 natural), toque 10, surpresa 17	17 (–1 tamanho, –1 Des, +9 natural), toque 8, surpresa 17
Base de Ataque/Agarrar:	+1/+1	+1/+3	+3/+10
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +1 (dano: 1d6)	Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 2d4+3)	Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 2d6+4)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +1 (dano: 1d6)	Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 2d4+3)	Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 2d6+4)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Agarrar aprimorado	Agarrar aprimorado, ferroada ácida	Agarrar aprimorado
Qualidades Especiais:	Faro, características de inseto	Faro, características de inseto	Faro, características de inseto
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +0, Von +0	Fort +4, Ref +0, Von +1	Fort +5, Ref +0, Von +2
Habilidades:	For 10, Des 10, Con 10, Int —, Sab 11, Car 9	For 14, Des 10, Con 13, Int —, Sab 13, Car 11	For 16, Des 9, Con 13, Int —, Sab 13, Car 11
Perícias:	Escalar +8	Escalar +10	—
Talentos:	Rastrear B	Rastrear B	Rastrear B
Ambiente:	Planícies temperadas	Planícies temperadas	Planícies temperadas
Organização:	Cordão (2–6) ou destacamento (6–11 mais 1 soldado)	Solitário ou cordão (2–4)	Formigueiro (1 mais 10–100 operárias e 5–20 soldados)
Nível de Desafio:	1	2	2
Tesouro	Nenhum	Nenhum	1/10 moedas; 50% bens; 50% itens
Progressão:	3–4 DV (Médio); 5–6 DV (Grande)	3–4 DV (Médio); 5–6 DV (Grande)	5–6 DV (Grande); 7–8 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—	—	—

Habilidades: For 19, Des 8, Con 15, Int —, Sab 14, Car 11
Perícias: Esconder-se –1*, Observar +6
Talentos: —
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 3
Progressão: 5–8 DV (Grande); 9–12 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Esse carnívoro paciente permanece imóvel enquanto aguarda a aproximação de sua presa.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o louva-a-deus precisa atingir um oponente com seus ataques de garra. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e morde usando seu bônus de ataque primário (+6 de bônus de ataque).

Perícias: O louva-a-deus gigante recebe +4 de bônus racial em seus testes de Esconder-se e Observar. * Em função de sua camuflagem, o bônus de Esconder-se de um louva-a-deus cercado de folhagem aumenta para +12.

VAGA-LUME GIGANTE

Inseto (Pequeno)
Dados de Vida: 1d8 (4 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
CA: 16 (+1 tamanho, +5 natural), toque 11, surpresa 16
Base de Ataque/Agarrar: +0/–4
Ataque: Corpo a corpo: mordida +1 (dano: 2d4)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +1 (dano: 2d4)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de inseto
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +0, Von +0
Habilidades: For 10, Des 11, Con 11, Int —, Sab 10, Car 7
Perícias: —
Talentos: —
Ambiente: Planícies quentes
Organização: Grupo (2–5) ou colônia (6–11)
Nível de Desafio: 1/3
Progressão: 2–3 DV (Pequeno)
Ajuste de Nível: —

Esses insetos noturnos e brilhantes são muito valorizados pelos mineiros e aventureiros. Eles possuem duas glândulas, uma sobre cada olho, que produzem um brilho avermelhado. A luminosidade da glândula persiste durante 1d6 dias depois de sua remoção; elas são capazes de iluminar uma área quase circular de 3 m de raio. Os vaga-lumes gigantes têm pouco mais de 0,5 metro.

VESPA GIGANTE

Inseto (Grande)
Dados de Vida: 5d8+10 (32 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), vôo 18 m (bom)
CA: 14 (–1 tamanho, +1 Des, +4 natural), toque 10, surpresa 13
Base de Ataque/Agarrar: +3/+11
Ataque: Corpo a corpo: ferrão +6 (dano: 1d3+6 mais veneno)
Ataque Total: Corpo a corpo: ferrão +6 (dano: 1d3+6 mais veneno)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Veneno
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, características de inseto
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +2, Von +2
Habilidades: For 18, Des 12, Con 14, Int —, Sab 13, Car 11
Perícias: Observar +9, Sobrevivência +1*
Talentos: —
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário, enxame (2–5) ou ninho (11–20)
Nível de Desafio: 3
Progressão: 6–8 DV (Grande); 9–15 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

As vespas gigantes atacam quando estão famintas ou são ameaçadas, picando seus adversários até matá-los. Elas carregam os mortos (ou incapacitados) para suas tocas para servir de comida aos filhotes que estão para nascer.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 14); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Destreza. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: As vespas gigantes recebem +8 de bônus racial nos seus testes de Observar. * Elas também adquirem +4 de bônus racial nos testes de Sobrevivência para se orientar.

CAPÍTULO 4: MONSTROS COM PROGRESSÃO

Todos os monstros apresentados nos Capítulos de 1 a 3 são os espécimes mais fracos e comuns de cada tipo de criatura. No entanto, existem diversos métodos para criar monstros extraordinários ou únicos usando as criaturas típicas como base: atribuir níveis de classe de personagem, aumentar os Dados de Vida do monstro ou adicionar um modelo à criatura. Estes procedimentos não são mutuamente exclusivos — é possível criar um monstro com um modelo (um meio-dragão lammasu, por exemplo) com mais Dados de Vida e alguns níveis de classe.

Níveis de Classe: Normalmente, as criaturas inteligentes e que apresentam formas razoavelmente humanóides avançam adquirindo níveis de classe. Os seres que se encaixam nessa categoria possuem a referência "Conforme a classe de personagem" na sua linha de Progressão. Quando um monstro obtém um nível de classe, isso geralmente significa um acréscimo de experiência e o aprendizado de perícias e habilidades.

Aumento de Dados de Vida: As criaturas inteligentes que não possuem forma humanóide e os monstros que não sejam muito inteligentes avançam aumentando seus Dados de Vida. Em geral, as criaturas com DV aprimorados representam espécimes superiores de sua raça, maiores e mais poderosos que o restante dos membros comuns.

Modelos: Tanto as criaturas inteligentes quanto as irracionais que tenham uma herança incomum (pertencem a uma linhagem dracônica ou abissal) ou sofreram uma mudança na sua essência natural (mortos-vivos ou licantropos) podem ser modificadas através de um modelo. Na sua maioria, os modelos geram monstros mais resistentes, com capacidades que os separam dos outros seres da sua espécie.

Esses três métodos para o aprimoramento dos monstros são discutidos com mais detalhes a seguir.

VALORES DE HABILIDADE PADRÃO

Assume-se que os monstros possuem valores de habilidade totalmente regulares (ou padrão) — um 10 ou 11 em cada habilidade, modificados pelos seus ajustes raciais. Entretanto, as criaturas aprimoradas são especiais e muitas vezes possuem valores de habilidade acima do normal. Elas costumam usar os valores de habilidade de elite ou apresentam os valores ordinários.

Os monstros aprimorados através de um modelo ou pelo aumento da quantidade de Dados de Vida podem usar qualquer um desses três conjuntos de valores de habilidade (padrão, ordinário ou de elite). Qualquer monstro singular a ponto de ser aprimorado pode ser facilmente considerado uma criatura de elite.

Valores de Elite: Este conjunto de valores é formado por 15, 14, 13, 12, 10 e 8. Estes números resultam da modificação dos valores padrão com bônus +4, +4, +2, +2, +0 e –2. Embora apresente uma fraqueza quando comparada a um membro típico de sua raça, a criatura será globalmente muito superior. Os valores de elite são mais adequados para as criaturas que recebem níveis nas classes de personagem. Um jogador que deseje utilizar um monstro deste livro como seu personagem e não queira jogar dados para determinar suas habilidades deve usar os valores de elite.

Valores Ordinários: Os valores ordinários são 13, 12, 11, 10, 9 e 8. Em relação ao conjunto padrão de habilidades, as modificações atribuídas a estes números são +2, +2, +0, +0, –2 e –2. Os valores ordinários não criam um monstro necessariamente superior ao normal, mas personalizam a criatura, individualizando suas vantagens e fraquezas comparadas a um membro típico da raça. Estes valores são mais apropriados para os monstros que adquirem níveis nas classes de PdM, como combatente ou adepto.

Aprimoramento dos Valores de Habilidade: Sempre que um monstro atingir um número de DV divisível por 4, ele aumenta uma habilidade de qualquer em 1 ponto. Por exemplo, um lammasu avançado de 7 DV para 14 DV receberá 2 pontos de habilidade: 1 no 8º DV e outro no 12º DV. Os monstros não recebem aprimoramentos de habilidade pelos níveis que "já atingiram" com seus DV, visto que estes ajustes já estão inclusos nos seus valores de habilidade.

MONSTROS E NÍVEIS DE CLASSE

Quando uma criatura adquire uma classe de personagem, passará a obedecer às regras para personagens multiclasse (páginas 59–60 do *Livro do Jogador*). O total de DV de uma criatura equivale ao número de níveis de classe que ela possui, mais seus DV raciais. Por exemplo, um ogro normalmente tem 4 DV. Se adquirir um nível de bárbaro, se tornará uma criatura de 5 DV: 4d8 DV pelos seus "níveis" de ogro mais 1d12 DV pelo nível de bárbaro. A "classe de monstro" das criaturas sempre é considerada como se fosse uma classe favorecida e nunca causa penalidades de XP. Os Dados de Vida adicionais provenientes de níveis de classe de personagens nunca afetarão a categoria de tamanho de uma criatura.

Humanóides e Níveis de Classe: As criaturas desse tipo com 1 DV ou menos substituem seus níveis de monstro pelos níveis de classe de personagem. Por exemplo, um feiticeiro goblin perde seu bônus de ataque, testes de resistência, perícias e talento de humanóide e recebe o bônus de ataque, testes de resistência, perícias, talentos e todas as outras habilidades de classe de um feiticeiro de 1º nível.

Ajuste de Nível e Nível Efetivo de Personagem: Para determinar o nível efetivo de personagem (NEP) de um monstro, adicione seu ajuste de nível aos Dados de Vida raciais e níveis de classe. Considera-se que o monstro tenha um total de pontos de experiência equivalente ao mínimo necessário para ser um personagem pertencente ao seu NEP. Por exemplo, um bárbaro minotauro de 4º nível tem NEP 12 (6 por seus DV de minotauro, 4 por seus níveis de classe e 2 pelo ajuste de nível). Semelhante a um personagem que acaba de atingir o 12º nível, ele terá 66.000 XP e precisa acumular um total de 78.000 XP para chegar ao 13º NEP e adquirir mais um nível de classe.

Quando desejar fornecer equipamento a um monstro, considere seu NEP no lugar do nível de personagem para determinar sua quantidade

TABELA 4-1: PROGRESSÃO DAS CRIATURAS POR TIPO

Tipo	DV	Bônus de Ataque	Melhores Resistências	Pontos de Perícia
Aberração	d8	DV x 3/4 (clérigo)	Von	(2 + modificador de Int) por DV
Animal	d8	DV x 3/4 (clérigo)	Fort, Ref (às vezes Von)	(2 + modificador de Int) por DV
Besta Mágica	d10	DV (guerreiro)	Fort, Ref	(2 + modificador de Int) por DV
Constructo	d10	DV x 3/4 (clérigo)	—	(2 + modificador de Int) por DV**
Dragão	d12	DV (guerreiro)	Fort, Ref, Von	(6 + modificador de Int) por DV
Elemental	d8	DV x 3/4 (clérigo)	Ref (Ar, Fogo) ou Fort (Terra Água)	(2 + modificador de Int) por DV
Extra-Planar	d8	DV (guerreiro)	Fort, Ref, Von	(8 + modificador de Int) por DV
Fada	d6	DV x 1/2 (mago)	Ref, Von	(6 + modificador de Int) por DV
Gigante	d8	DV x 3/4 (clérigo)	Fort	(2 + modificador de Int) por DV
Humanóide	d8	DV x 3/4 (clérigo)	Varia (qualquer)	(2 + modificador de Int) por DV
Humanóide Monstruoso	d8	DV (guerreiro)	Ref, Von	(2 + modificador de Int) por DV
Inseto	d8	DV x 3/4 (clérigo)	Fort	(2 + modificador de Int) por DV**
Limo	d10	DV x 3/4 (clérigo)	—	(2 + modificador de Int) por DV**
Morto-vivo	d12	DV x 1/2 (mago)	Von	(4 + modificador de Int) por DV**
Planta	d8	DV x 3/4 (clérigo)	Fort	(2 + modificador de Int) por DV**

Todos os tipos de criatura possuem uma quantidade de talentos igual a 1 + 1 a cada 3 DV.

* Se uma criatura tiver um valor de Inteligência igual a 1 ou mais, ela recebe no mínimo 1 ponto de perícia por DV.

** As criaturas com Inteligência "-" não recebem pontos de perícia e talentos

inicial de recursos. Geralmente, apenas os monstros com a Progressão "Conforme a classe de personagem" recebem equipamento de PdM. As outras criaturas que adquirem níveis de personagem devem ser tratadas como monstros do Nível de Desafio correspondente e receberem o tesouros adequado, não equipamento.

Aquisição de Talentos e Aprimoramento dos Valores de Habilidade: O total de DV de um monstro (não seu NEP) determina sua aquisição de talentos e aprimoramentos nos valores de habilidades. Por exemplo, um bárbaro minotauro de 1º nível terá, ao todo, 7 DV. Ele tem 3 talentos (referentes ao 1º, 3º e 6º DV). Quando atingir o 2º nível de bárbaro, ele se tornará uma criatura com 8 DV e aumenta um de seus valores de habilidade em 1 ponto. Quando atingir o 3º nível de bárbaro, o minotauro será uma criatura com 9 DV e recebe seu quarto talento.

AUMENTO DE DADOS DE VIDA

Conforme a quantidade de Dados de Vida aumenta, os bônus de ataque e modificadores de testes de resistência da criatura também podem ser alterados e ela adquire novos talentos e pontos de perícia, conforme seu tipo, indicado na Tabela 4–1: Progressão das Criaturas por Tipo.

Os bônus de resistência constam da Tabela 3–1: Bônus Base de Resistência e Bônus Base de Ataque, pág. 22 do *Livro do Jogador*. Um teste de resistência "bom" usará os valores mais altos, indicados na linha equivalente aos Dados de Vida da criatura na Tabela 3–1.

Caso a criatura adquira um nível de classe de personagem, deverá progredir de acordo com a classe, não de acordo com seu tipo.

Consulte o texto da pág. 292 para obter um exemplo de ajustes das estatísticas de uma criatura que teve seus DV aprimorados.

AUMENTO DE TAMANHO

As criaturas ficarão maiores conforme sua quantidade de Dados de Vida aumentar (a nova categoria de tamanho estará indicada entre parênteses).

Um aumento de tamanho afeta todas as habilidades especiais que dependem disso (como Agarrar Aprimorado, por exemplo), assim como os valores de habilidade, a Classe de Armadura, os bônus de ataque e o dano causado pela criatura, de acordo com a Tabela 4–2 e 4–3.

MODELOS

Algumas criaturas são obtidas adicionando um modelo a um monstro já existente. Uma criatura com um modelo aplicado pode representar um indivíduo de natureza distorcida, a criação de um experimento único ou a primeira geração da prole de espécies diferentes.

MODELOS ADQUIRIDOS E INATOS

Alguns modelos podem ser aplicados nas criaturas a qualquer momento. Um monstro ou personagem pode se tornar um fantasma depois que morrer. Um conjurador de (no mínimo) 11º nível pode se tornar um lich e as vítimas com mais de 5 DV dos vampiros também se tornam mortos-vivos semelhantes. Estes modelos podem ser chamados de modelos adquiridos, indicando que a criatura nem sempre possuiu os atributos do modelo.

Outros modelos, conhecidos como modelos inatos, são parte da criatura desde o início da sua existência. Os exemplos incluem os modelos celestial, abissal, meio-celestial e meio-abissal — todos eles assumem que a criatura nasceu com o modelo.

É possível que um modelo pertença aos dois tipos. O modelo licantropo, por exemplo, é inato para as criaturas que nasceram com essa maldição e deve ser considerado adquirido para os seres que foram amaldiçoados após o ataque de um licantropo.

ANALISANDO UM MODELO

A descrição de um modelo fornece um conjunto de instruções sobre como alterar uma criatura existente, chamada de "criatura-base".

As alterações que um modelo pode ocasionar a cada uma das linhas do bloco de estatísticas de uma criatura são discutidas a seguir. Geralmente, se um modelo não altera uma determinada característica, essa referência estará ausente na sua descrição. Para um melhor entendimento, algumas das referências sobre as estatísticas que não mudam indicarão "Idêntico à criatura-base".

Tamanho e Tipo: É comum que um modelo altere o tipo do monstro. Muitas vezes, ele também altera o tamanho da criatura.

Se o modelo alterar o tipo básico da criatura, ela receberá o subtipo Avançado (pág. 308), exceto quando a descrição do modelo indicar o contrário. O subtipo avançado sempre estará relacionado ao tipo original da criatura. Por exemplo, um unicórnio com o modelo meio-celestial será um extra-planar com o subtipo besta mágica avançada. A menos que a descrição do modelo indique o contrário, a criatura agora possui as características raciais de seu novo tipo, mas conserva os aspectos originais da espécie. O unicórnio meio-celestial do exemplo teria as características raciais de um extra-planar (visão no escuro 18 m, sem alma.) e os aspectos básicos de uma besta mágica (d10 como DV, bônus base de ataque igual ao total de DV, Fortitude e Reflexos como seus melhores testes de resistência, etc).

Quando o modelo alterar o tamanho da criatura, use a Tabela 4–2 para calcular as modificações na armadura natural, CA, jogadas de ataque e modificadores de Agarrar.

Dados de Vida e PV: A maioria dos modelos não altera a quantidade de DV que um monstro possui, mas alguns deles podem fazê-lo.

Certos modelos alteram o tipo de DV da criatura (geralmente por causa da alteração no seu tipo). Outros mudam os DV previamente adquiridos e continuam alterando os DV obtidos futuramente através de classes de personagem, mas quase todos os modelos que afetam os Dados de Vida transformam apenas os DV originais do monstro, mas conservam inalterados os DV de classe de personagem.

Se essa referência não estiver presente na descrição do modelo, os DV e os PV da criatura não se alteram, a menos que seu valor de Constituição seja elevado ou reduzido.

Iniciativa: Essa estatística é alterada sempre que um modelo modifica o valor de Destreza da criatura ou quando concede ou remove o talento Iniciativa Aprimorada.

Deslocamento: Sempre que o modelo interferir no deslocamento da criatura, a descrição indica como isso acontece. Em geral, os modelos concedem novos tipos de deslocamento, como um deslocamento de vôo, por exemplo.

Classe de Armadura: Quando o modelo altera o tamanho da criatura-base, consulte a Tabela 4–2 para definir a nova CA e verificar se a armadura natural será afetada. Em alguns casos, como no modelo fantasma, a maneira de calcular a CA muda radicalmente; a descrição do modelo explica como ajustar a CA da criatura-base.

Ataque Base/Agarrar: Os modelos não costumam alterar o bônus base de ataque. Caso isso aconteça, a descrição do modelo determina como isso acontece. As alterações no valor de Força e no tamanho da cria-

Tabela 4–2: Mudanças de Estatísticas Conforme o Tamanho

Tamanho Anterior*	Tamanho Atual	For	Des	Cons	Armadura Natural	CA/ Ataque
Minúsculo	Diminuto	Idêntica	–2	Idêntica	Idêntica	–4
Diminuto	Miúdo	+2	–2	Idêntica	Idêntica	–2
Miúdo	Pequeno	+4	–2	Idêntica	Idêntica	–1
Pequeno	Médio	+4	–2	+2	Idêntica	–1
Médio	Grande	+8	–2	+4	+2	–1
Grande	Enorme	+8	–2	+4	+3	–1
Enorme	Imenso	+8	Idêntica	+4	+4	–2
Imenso	Colossal	+8	Idêntica	+4	+5	–4

* Repita o ajuste caso a criatura adquira mais de uma categoria de tamanho. Por exemplo, se a criatura avançasse do tamanho Médio para a categoria Enorme, receberia +16 de Força, –4 de Destreza e –2 de bônus de ataque e na CA.

Tabela 4–3: Aumento de Dano Conforme o Tamanho

Dano Anterior (cada)*	Dano Atual
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8	2d6
1d10	2d8
2d6	3d6
2d8	3d8

* Repita o ajuste caso a criatura adquira mais de uma categoria de tamanho. Por exemplo, se a criatura avançasse do tamanho Médio com 2 ataques de garra que causam 1d4 pontos de dano para a categoria Enorme, o dano infligido com cada uma de suas garras seria 1d8.

tura também podem alterar o modificador de Agarrar, consulte a Tabela 7–1, pág. 317.

Ataque e Ataque Total: A maior parte dos modelos não altera diretamente os bônus ou tipos de ataque da criatura, mesmo quando alteram o tipo de criatura (o bônus base de ataque permanece o mesmo do tipo original). Obviamente, qualquer mudança nos valores de habilidade pode afetar os bônus de ataque. Se a Força ou Destreza mudar, use o novo modificador para calcular os novos bônus de ataque. Quando o tamanho do monstro é alterado, ele também pode afetar os bônus de ataque; consulte a Tabela 4–2.

Dano: O dano muda conforme a Força. Se a criatura empunha uma arma com as duas mãos ou possui somente uma arma natural, adicione 1,5 vezes (+50%) o modificador de Força ao dano. Quando ela tiver mais de um ataque, como um personagem que combate com duas armas ou um monstro com ataques de garra e mordida, adicione o modificador de Força ao dano causado pelo ataque primário e metade do bônus de Força ao dano de todos os ataques secundários.

Espaço/Alcance: Um modelo pode alterar esta referência se mudar o tamanho da criatura. O espaço e alcance mais comuns para os monstros de vários tamanhos estão relacionados na Tabela 7–1: Tamanho das Criaturas (pág. 317). Lembre-se que essa tabela não considera os casos especiais, como os tentáculos de um estrangulador.

Ataques Especiais: Um modelo pode conceder ou remover ataques especiais. A descrição contém os detalhes dos ataques especiais que o modelo fornece, incluindo instruções sobre como determinar a CD (quando necessário).

Qualidades Especiais: Um modelo pode conceder ou remover qualidades especiais. A descrição contém os detalhes das qualidades especiais que o modelo fornece, incluindo instruções sobre como determinar a CD (quando necessário). Mesmo que esta referência esteja ausente na descrição do modelo, a criatura ainda recebe qualquer qualidade associada ao seu novo tipo (consulte o Capítulo 7: Glossário).

Testes de Resistência: Semelhante aos bônus de ataque, alterar o tipo da criatura nem sempre modifica seus bônus de testes de resistência. É necessário ajustar esses valores se houver modificações na Constituição, Destreza ou Sabedoria. Contudo, um modelo pode indicar mudanças nos testes de resistência "bons" do monstro — veja a Tabela 4–1.

Habilidades: Se o modelo interferir em um ou mais valores de habilidade, estas mudanças estarão indicadas nessa linha.

EXEMPLO DE PROGRESSÃO DE MONSTRO

Um otyugh é uma aberração Grande, que possui Progressão 7–8 DV (Grande) e 9–15 DV (Enorme). Para criar um otyugh mais poderoso que o normal (com 15 DV), são necessários os seguintes ajustes:

APRIMORANDO UM OTYUGH DE 6 DV PARA 15 DV

	Estatísticas Antigas	Estatísticas Atuais	Observações
Tipo (Tamanho):	Aberração (Grande)	Aberração (Enorme)	Novo tamanho devido aos 15 DV
Dados de Vida:	6d8+9 (36 PV)	15d8+48 (115 PV)	A Constituição aumentou de 13 para 17 devido ao tamanho (Enorme). Ele conserva seu talento Vitalidade
Iniciativa:	+0	+3	A Destreza foi reduzida de 10 para 8 (tamanho Enorme); a Iniciativa Aprimorada é um talento novo (entre os dois adquiridos em função dos 9 DV adicionais)
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)	6 m (4 quadrados)	Sem alterações
CA:	17 (–1 tamanho, +8 natural), toque 9, surpresa 17	19 (–2 tamanho, –1 Des, +12 natural), toque 7, surpresa 19	A armadura natural aumentou +4 pontos devido ao tamanho (Enorme), mas a CA também sofreu –1 pelo mesmo motivo
Ataque Base/Agarrar	+4/+8	+11/+23	O bônus de ataque para uma aberração de 15 DV é +11 (base). O bônus de Agarrar recebeu +4 (For 19) e +8 pelo tamanho (Enorme)
Ataque:	Corpo a corpo: tentáculo +4 (dano: 1d6)	Corpo a corpo: tentáculo +14 (dano: 1d8+4)	O bônus de ataque para uma aberração de 15 DV é 11 (base) + 4 (For 19) –2 (tamanho Enorme); o bônus de ataque primário é +13. O monstro conserva o talento Foco em Arma. O tamanho (Enorme) aumenta o dano: cada 1d6 de dano se torna 1d8, e a Força 19 concede +4 de bônus para o ataque primário
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 tentáculos +4 (dano: 1d6) e mordida –2 (dano: 1d4)	Corpo a corpo: 2 tentáculos +14 (dano: 1d8+4) e mordida +11 (dano: 1d6+2)	Conforme acima. Adicione o talento Ataques Múltiplos, portanto os ataques secundários sofrem secundários sofrem –2 em vez de –5. O tamanho (Enorme) aumenta o dano da mordida de 1d4 para 1d6 e ele pode somar metade de seu bônus de Força ao dano do ataque secundário
Face/Alcance:	3 m/3 m (4,5 m c/ tentáculos)	4,5 m/4,5 m (7,5 m c/ tentáculos)	Aumento devido ao tamanho (Enorme)
Ataques Especiais:	Constrição 1d6, doença, agarrar aprimorado	Constrição 1d8+4, doença, agarrar aprimorado	Capaz de agarrar e usar a constrição contra criaturas Grandes ou menores; a nova Constituição e os novos DV aumentam a CD da doença para 20
Qualidades Especiais:	Faro	Faro	Sem alterações
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +2, Von +6	Fort +10, Ref +4, Von +10	Com 15 DV, os testes de resistência normais recebem +5 de bônus e os testes "bons" recebem +9, sempre ajustados pelos valores de habilidade e talentos (Fortitude Maior)
Habilidades:	For 11, Des 10, Cons 13, Int 5, Sab 12, Car 6	For 19, Des 8, Cons 17, Int 5, Sab 12, Car 6	Força +8, Destreza –2, Constituição +4
Perícias:	Esconder-se –1*, Ouvir +6, Observar +6	Esconder-se –3*, Ouvir +9, Observar +9	Adicionar 9 DV eleva a graduação máxima para 18 e concede 9 pontos de perícia (+3 para Esconder-se, +3 para Ouvir, +3 para Observar). Esconder-se sofre –8 (Enorme) em vez de –4 (Grande) pelo tamanho. Todas as perícias são ajustadas pelos novos valores de habilidade
Talentos:	Prontidão, Vitalidade, Foco em Arma (tentáculo)	Prontidão, Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos, Vitalidade, Foco em Arma (tentáculo)	Adicionar 9 DV concede os três novos talentos: Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada e Ataques Múltiplos

Perícias: Semelhante aos bônus de ataque, alterar o tipo da criatura nem sempre modifica seus pontos de perícia. A maioria dos modelos não altera o número de Dados de Vida que um monstro possui, logo não é necessário ajustar as perícias, a menos que os valores das habilidades chave tenham sido alterados ou o modelo conceda um bônus em uma ou mais perícias (ou um talento que proporcione um bônus nos testes de perícia).

Determinados modelos alteram a quantidade de pontos de perícia recebidos, mas essa mudança costuma afetar somente os pontos recebidos depois da aplicação do modelo. Considere todas as perícias listadas na descrição da criatura como perícias de classe, assim como quaisquer perícias fornecidas pelo modelo.

Talentos: Como quase todos os modelos não alteram a quantidade de DV que a criatura possui, dificilmente a quantidade de talentos da criatura será afetada. Alguns modelos concedem um ou mais talentos.

Ambiente: Geralmente idêntico ao ambiente da criatura-base.

Organização: Geralmente idêntica à organização da criatura-base.

Nível de Desafio: A maioria dos modelos eleva o Nível de Desafio da criatura. Eles costumam indicar um modificador que será somado ao ND da criatura-base ou especificar uma variedade de modificadores que dependem dos DV ou ND original da criatura-base.

Tesouro: Geralmente idêntico ao tesouro da criatura-base.

Tendência: Em geral, idêntica à tendência da criatura-base, exceto quando o modelo estiver associado a uma determinada tendência (como os modelos celestial, abissal e todos os que alteram o tipo da criatura para "morto-vivo").

Progressão: Geralmente idêntica à progressão da criatura-base.

Ajuste de Nível: Esta referência indica um modificador para o ajuste de nível da criatura-base. Essa estatística é irrelevante, a menos que a criatura tenha um valor de Inteligência elevado o suficiente (mínimo 3) para adquirir níveis de classe depois da aplicação do modelo.

ADICIONANDO UM MODELO PASSO A PASSO

Todos os modelos apresentados neste livro incluem pelo menos um exemplo de sua aplicação a uma criatura. Para que o Mestre seja capaz de fazer isso sozinho, basta seguir os passos a seguir.

Caso o modelo mude o tipo da criatura, use a Tabela 4–2 para determinar as alterações na armadura natural, CA e jogadas de ataque. Confira a descrição do modelo para saber se deve ou não aplicar os modificadores de Força, Destreza e Constituição conforme o tamanho. Talvez a referência de habilidades já considere essas modificações.

Aplique todas as alterações relativas ao tamanho presentes na linha Habilidades do modelo à criatura-base.

Quando determinar o novo modificador de Constituição e um novo tipo de DV (se houver), recalcule os pontos de vida do monstro. Consulte Dados de Vida e PV, acima.

O novo valor de Constituição também afeta o teste de resistência de Fortitude e os testes da perícia Concentração. Verifique a existência do talento Fortitude Maior ou qualquer outro talento que altere esse teste de resistência e faça os ajustes pertinentes.

Quando determinar o novo modificador de Destreza, recalcule a Iniciativa e a CA da criatura. Aplique os modificadores de tamanho e armadura natural. Verifique a existência do talento Iniciativa Aprimorada ou qualquer outro talento que altere os testes de Iniciativa e faça os ajustes pertinentes.

Verifique se o modelo concede ou se a criatura-base já possui o talento Acuidade com Arma para um (ou mais) dos seus ataques. Em caso afirmativo, use o novo modificador de Destreza para obter os bônus de ataque. Aplique também os modificadores de tamanho.

O novo valor de Destreza também afeta o teste de resistência de Reflexos e os testes de todas as perícias que a tenham como habilidade chave. Verifique a existência do talento Reflexos Rápidos ou qualquer outro talento que altere esse teste de resistência e faça os ajustes pertinentes.

Quando determinar o novo modificador de Força, verifique se o modelo fornece ou se a criatura-base já possui o talento Acuidade com Arma. Para todos os ataques não usam os benefícios desse talento, aplique o novo modificador de Força para recalcular os bônus de ataque. Aplique também os modificadores de tamanho.

O novo valor de Força também afeta o dano e os testes de todas as perícias que a tenham como habilidade chave.

Quando determinar o novo modificador de Inteligência, recalcule os modificadores de todas as perícias que a tenham como habilidade chave.

Quando determinar o novo modificador de Sabedoria, recalcule o teste de resistência de Vontade e os modificadores de todas as perícias que a tenham como habilidade chave. Verifique a existência do talento Vontade de Ferro ou qualquer outro talento que altere esse teste de resistência e faça os ajustes pertinentes.

Determine as novas Classes de Dificuldade dos testes de resistência para todas as habilidades especiais que a criatura-base conservar (a descrição do modelo contém as instruções para definir as CDs das habilidades que o modelo concede). A fórmula para a maioria é CD 10 + metade dos DV da criatura + modificador da habilidade relevante da criatura. Cada habilidade especial está associada a um valor de habilidade diferente:

Força: Para as habilidades baseadas na força muscular como esmagamentos, aprisionamentos ou constrição.

Destreza: Quando se relaciona com deslocamento, restrição de movimento, disparo de projéteis ou enredamento.

Constituição: Quase todas as habilidades advindas do próprio corpo da criatura, como venenos ou sopros.

Inteligência: Efeitos ilusórios.

Sabedoria: Efeitos mentais ou de percepção (exceto feitiços e compulsões; veja Carisma).

Carisma: O modificador de Carisma da criatura afeta a CD do teste de resistência contra qualquer habilidade similar à magia que ela tenha. Ele deve ser aplicado a qualquer habilidade capaz de impor a vontade da criatura contra seus oponentes: ataques visuais, feitiços, compulsões e drenar energia. O Carisma também é relevante para qualquer CD que seria baseada num valor de habilidade que a criatura não tenha. Os mortos-vivos, por exemplo, não possuem valores de Constituição, portanto qualquer ataque venenoso que eles utilizarem terá sua CD baseada no Carisma.

Adicione quaisquer habilidades especiais concedidas pelo modelo.

Some os bônus nas perícias fornecidos pelo modelo.

Aplique os talentos concedidos pelo modelo que ainda não foram considerados.

Atualize o Nível de Desafio conforme indicado na descrição do modelo.

Adicionando mais de um Modelo

Teoricamente, não existe um limite para a quantidade de modelos que pode ser adicionada a uma mesma criatura. Para aplicar mais de um modelo, basta fazer as alterações correspondentes a cada um deles separadamente. Os modelos inatos devem ser aplicados antes dos adquiridos. Quando adicionar mais de um modelo a uma única criatura, esteja atento ao tipo da criatura — é possível que você escolha um modelo que a torne inapta a assumir outro. Por exemplo, um vampiro não pode se tornar um lich e vice-versa.

NÍVEL DE DESAFIO DE MONSTROS AVANÇADOS

Adicionar valores de habilidade maiores, níveis de classe, mais DV ou um modelo a um monstro tornará essa criatura um adversário mais desafiador para os personagens dos jogadores.

Sempre que conceder níveis de classe a uma criatura com 1 DV ou menos, você deverá tratá-la como se fosse um personagem. Caso contrário, siga as sugestões a seguir.

ATRIBUINDO NÍVEIS DE CLASSE

Antes de aprimorar um monstro com níveis de uma classe de personagem, analise se essa classe melhora diretamente as capacidades existentes da criatura.

Quando adicionar níveis de classe a uma criatura, você deve distribuir seus valores de habilidade de acordo com a classe. A maioria das criaturas deste livro foi construída usando os valores de habilidade padrão: 11, 11, 11, 10, 10 e 10, ajustados pelos modificadores raciais. Quando escolher uma classe de personagem (como guerreiro ou druida) para um monstro, use os valores de elite — 15, 14, 13, 12, 10 e 8 — em vez dos valores padrão e depois aplique os ajustes raciais. Por exemplo, o troll caçador (na referência do Troll) é um ranger e possui valores de habilidade de elite, modificados pelos seus ajustes raciais (For +12, Des +4, Con 12, Int –4, Sab –2 e Car –4). Para as criaturas com níveis nas classes de PdM (adepto ou combatente, por exemplo), use os valores ordinários: 13, 12, 11, 10, 9 e 8. O combatente orc apresentado neste livro é um exemplo desse método.

Definindo o ND: Determinar o Nível de Desafio exige um julgamento subjetivo e não existe uma fórmula exata — isso significa que o Mestre controla o ND de um monstro com níveis de classe. Caso encontre uma combinação de classe que melhore significativamente as capacidades de uma criatura — ou nem tanto, como a sugestão acima supõe — o Mestre deveria alterar o ND conforme achar mais lógico. Nunca subestime o Nível de Desafio de um monstro: caso você selecione um ND alto demais para o poder da criatura, será mais difícil ela aniquilar todo o grupo do que se você tivesse escolhido um ND baixo demais.

Níveis de Classe Associada

Os níveis de uma classe que aumentam as vantagens pré-existentes de uma criatura são conhecidos como níveis de classe associada. Cada um deles aumenta o ND do monstro em +1.

Os níveis de bárbaro, guerreiro, paladino e ranger são considerados níveis de classe associada para as criaturas que dependem das próprias habilidades de combate. Por exemplo, se você adicionar níveis de bárbaro, guerreiro, paladino ou ranger a um gigante do gelo, isso vai aumentar diretamente as suas capacidades naturais, portanto eles serão considerados níveis de uma classe associada.

Os níveis de ranger e ladino são considerados níveis de classe associada para as criaturas que confiam na furtividade para surpreender seus inimigos ou necessitam das perícias que lhes concedem maiores vantagens. O demônio babau, por exemplo, é "vigilante e astuto" e possui a habilidade de Ataque Furtivo como uma habilidade especial. A classe associada com essa criatura é ladino.

Os níveis nas classes de conjuradores são considerados níveis de classe associada para os monstros que já são capazes de lançar magias como um personagem da classe em questão, uma vez que os níveis do monstro nessa classe vão se acumular com sua capacidade inata de conjuração. Os rakshasa, por exemplo, conjuram magias como feiticeiros de 7º nível. Se um deles adquirir um nível como feiticeiro, lançará magias como se pertencesse ao 8º nível.

NÍVEIS DE CLASSE DIVERSA

Se um monstro adquirir níveis em uma classe que não aprimore diretamente as suas capacidades naturais (como um feiticeiro gigante do gelo, por exemplo), considera-se que essa é uma classe diversa das vantagens da criatura, tornando as coisas um pouco mais complicadas. Adicionar níveis de uma classe diversa a um monstro aumenta seu ND em +1/2 ponto por nível, até que seu total de níveis na classe diversa iguale seu total original de Dados de Vida. A partir desse ponto, cada nível adicional dessa mesma classe (ou qualquer classe similar) é considerado uma classe associada e aumenta o ND do monstro em +1.

Por exemplo, os gigantes do gelo têm 14 DV. Depois de acumular 14 níveis como feiticeiro (e +7 pontos no seu ND), um gigante do gelo que adquirir qualquer nível de feiticeiro deverá considerar a classe como associada. Logo, se esse gigante selecionasse mais um nível de feiticeiro, seu ND subiria em +1 ponto.

Os níveis nas classes de PdM sempre são tratados como classes diversas.

AUMENTANDO OS DADOS DE VIDA

Para aprimorar um monstro aumentando seus DV, use a Tabela 4–4 para determinar como isso afeta o ND da criatura. Lembre-se que muitos monstros que avançam através de Dados de Vida adicionais também sofrem alterações no tamanho. Estes aumentos de ND não se acumulam com os acréscimos pela aquisição de níveis nas classes de personagem.

Em geral, depois que tiver dobrado o ND da criatura, você deve tomar cuidado com qualquer aprimoramento adicional nas suas habilidades. Aumentar os DV de uma criatura também eleva várias das suas habilidades, mas acréscimos radicais podem não obedecer a esta progressão indefinidamente. Compare o bônus de ataque, de testes de resistência e as CDs das habilidades especiais do monstro que sofreu o avanço em DV com alguns personagens típicos do nível correspondente e a ajuste o ND de modo pertinente.

AUMENTANDO O TAMANHO

Na maioria dos casos, aumentar o tamanho de um monstro também favorece sua eficácia em combate. As criaturas maiores têm mais Força, alcances mais longos e diversas outras vantagens. Além dos outros modificadores, aplique este ajuste sempre que a criatura ficar maior que Média.

Tabela 4–4: Aumento de ND para Monstros Avançados

Tipo Original da Criatura	Aumento de ND
Aberração, constructo, elemental, fada, gigante, humanóide, inseto, limo, morto-vivo, planta	+1 a cada 4 DV adicionais
Animal, besta mágica, humanóide monstruoso	+1 a cada 3 DV adicionais
Dragão, extra-planar, níveis de classe diversa	+1 a cada 2 DV ou 2 níveis adicionais
Níveis de classes associadas	+1 por DV ou nível adicional
Outros Modificadores	
Aumento de tamanho para Grande ou maior	+1 no ND
Valores de habilidade de elite*	+1 no ND
Possui ataques ou qualidades especiais que aumentam significativamente a eficácia em combate	+2 no ND
Possui ataques ou qualidades especiais que aumentam limitadamente a eficácia em combate	+1 no ND
Modelo aplicado	+ modificador do modelo no ND

* Não aplique esse acréscimo se o monstro tiver níveis de classes de personagem (presume-se que os monstros que possuem níveis de classes usam valores de elite).

No entanto, seja cauteloso. Os monstros que obtêm vantagens com sua baixa estatura podem perder eficácia se aumentarem de tamanho. Um grig por exemplo, recebe bônus na CA e no ataque por ser Miúdo. A redução de Destreza que um aumento de tamanho causaria pode enfraquecer demais sua Acuidade com Arma. Os monstros que não obtêm vantagens com aumentos de tamanho não são aprimorados dessa maneira por essa razão.

ADICIONANDO HABILIDADES ESPECIAIS

É possível acrescentar qualquer tipo de habilidade similar à magia, sobrenatural ou extraordinária a uma criatura. Semelhante aos níveis de classe, é preciso definir quanto essa habilidade aprimora o repertório original da criatura. Um grupo de habilidades que funcionem em conjunto pode ser considerado como um único modificador para esse propósito. Se a habilidade (ou combinação de habilidades) aumenta significativamente a eficácia em combate do monstro, seu ND aumenta +2. As habilidades que não aprimoram muito as capacidades da criatura somam +1 ao ND e as habilidades realmente triviais nem sequer aumentariam o ND. Se as habilidades adquiridas pela criatura não estão relacionadas a um aumento de DV ou a níveis de classe, esses acréscimos de ND se acumulam.

Os ataques especiais significativos são aqueles que fornecem uma boa chance de incapacitar ou eliminar um personagem numa única rodada; a habilidade de dilacerar do troll, embora seja perigosa, não o torna muito mais perigoso do que ele realmente é, mas o olhar da confusão de um tríbulo brutal pode retirar alguns personagens do combate a cada rodada. As qualidades especiais significativas incluem as que diminuem seriamente as vulnerabilidades de um monstro contra ataques comuns, como a Resistência à Magia ou as imunidades de um morto-vivo. Não adicione esse fator duas vezes se o monstro possuir ataques e qualidades especiais.

Certifique-se do equilíbrio da sua avaliação sobre estas habilidades conforme o ND atual do monstro. Permitir que um monstro com ND 15, totalmente desenvolvido para o combate corporal, utilize *força do touro* uma vez por dia é trivial demais, isoladamente. Isso provavelmente não aumentaria o ND da criatura — no máximo, acrescentaria 1 ponto. Entretanto, conceder essa mesma habilidade para um monstro combatente de ND 1 é muito significativo: seu ND deveria aumentar em 2 pontos.

Adicionar muitas habilidades sempre causa problemas. Quase todos os monstros ficarão pouco tempo "em cena" durante qualquer aventura. Quando acrescenta mais habilidades do que o monstro é capaz de usar diretamente num único encontro, você pode estar complicando demais suas estatísticas em troca de nenhum aprimoramento efetivo.

CAPÍTULO 5: CRIANDO MONSTROS

Todos os monstros realmente grandiosos, tanto em D&D quanto na literatura, possuem uma característica em comum — é possível resumir tudo o que eles são em poucas palavras. Esse é o ingrediente primário e mais importante na receita de qualquer monstro — um embasamento sólido e ligeiramente simples do que a criatura representa.

O CONCEITO DO MONSTRO

Antes de começar a determinar as estatísticas e outras particularidades, pense um pouco sobre a natureza básica, ou conceito, do seu monstro.

Quando estiver desenvolvendo seu conceito reflita sobre o seguinte:

— O que você espera que a criatura faça no decorrer do jogo? Ele será um aliado ou um inimigo dos PJs? Ele depende principalmente de suas habilidades físicas ou mentais? Ele será encontrado apenas uma vez ou com uma certa freqüência?

— Onde ele vive? Um monstro que habita os subterrâneos pode apresentar características diferentes das criaturas que habitam as matas selvagens e vice-versa.

— Como ele vive? Trata-se de um predador que confia na sua própria força e agilidade ou é inteligente o suficiente para conseguir que outras criaturas ajam em seu lugar?

— Ele tem inimigos específicos ou presas favoritas?

Depois que tiver uma idéia de como seu monstro realmente é, será muito mais fácil definir o tipo de criatura, valores de habilidades, talentos, perícias e poderes especiais que melhor se encaixam no seu conceito. Também é possível criar o novo monstro com base em uma criatura que já existe no jogo — você terá menos trabalho e será mais fácil usar sua nova criação. Você perceberá que um leque mais estreito de habilidades especiais, intimamente ligadas ao seu conceito, conseguirá gerar um monstro mais verossímil e mais fácil de ser usado nos jogos.

DETERMINANDO O TIPO DO MONSTRO

Depois de definir o conceito do monstro, é preciso escolher o tipo de criatura que se encaixe melhor com ele. Utilize as informações a seguir para determinar o tipo de criatura mais apropriado para a sua criação (e talvez detalhar seu conceito conforme suas escolhas).

Aberração: Apresentam anatomia bizarra, habilidades estranhas, raciocínio alienígena ou qualquer combinação dos três. Esse tipo funciona melhor em criaturas completamente esquisitas. As aberrações possuem habilidades de combate e pontos de vida médios, mas costumam possuir bônus ruins nos testes de resistência.

Caso deseje que sua aberração seja poderosa em combate, será preciso conceder-lhe algum tipo de habilidade ou ataque especial. Por exemplo, um verme da carniça ataca com oito tentáculos paralisantes, enquanto um tríbulo brutal possui um ataque visual que causa confusão.

Animal: São seres vivos que não são humanóides. Geralmente tratam-se de vertebrados desprovidos de habilidades mágicas e sem capacidade inata para aprender idiomas ou desenvolver uma cultura. Os animais possuem habilidades em combate e pontos de vida médios e bônus intermediários nos testes de resistência.

Caso sua criatura tenha existido na Terra e não seja um inseto, ela provavelmente é um animal.

Besta Mágica: Semelhantes aos animais, mas podem apresentar valores de Inteligência superiores a 2. As bestas mágicas costumam possuir habilidades sobrenaturais e extraordinárias, porém, algumas vezes só apresentam aparência ou hábitos bizarros. Demonstram boas habilidades de combate e muitos pontos de vida, mas seus bônus nos testes de resistência são médios.

Caso a sua criatura se pareça com um animal, mas seja inteligente ou dotada de habilidades sobrenaturais ou similares à magia, ela provavelmente é uma besta mágica. Também é possível aplicar este tipo às criaturas animalescas que combinam aspectos de dois ou mais animais diferentes. As versões mais poderosas dos animais comuns também são bestas mágicas.

Constructo: Trata-se de um objeto animado ou de uma criatura fabricada artificialmente. Os constructos possuem habilidades de combate e pontos de vida médios. Eles têm baixos ruins nos testes de resistência, mas apresentam imunidade contra diversas formas de ataques.

Use este tipo para qualquer criatura que foi construída ou fabricada em vez de ter nascido naturalmente.

Dragão: Criaturas similares aos répteis, geralmente alados e dotados de habilidades mágicas ou incomuns. Esse tipo é excepcionalmente poderoso, combinando boas capacidades em combate, muitos pontos de vida e bônus elevados nos testes de resistência.

Use o tipo dragão para as variações dos dragões básicos (um réptil voador com habilidades sobrenaturais). Se sua criatura é, essencialmente, apenas um réptil alado (como um pterodáctilo), talvez os tipos animal ou besta mágica sejam mais apropriados.

Elemental: Seres compostos de um dos quatro elementos clássicos: ar, terra, fogo ou água. Eles possuem habilidades de combate médias, poucos pontos de vida e bônus ruins nos testes de resistência. Todavia, eles têm imunidade contra algumas formas de ataque.

Use o tipo elemental para as criaturas provenientes dos planos elementais ou que são compostas essencialmente pelos próprios elementos. Se a sua criação é nativa de um plano elemental, mas se parece mais com um ser vivo do que com a encarnação de um elemento, é provável que seja mais adequado utilizar o tipo extra-planar.

Fada: Representam criaturas dotadas de habilidades sobrenaturais e relações com a natureza ou com alguma outra força ou lugar. As fadas costumam assemelhar-se a humanóides. Elas apresentam uma habilidade de combate ruim, poucos pontos de vida e bônus médios nos testes de resistência. Se desejar criar uma fada poderosa em combate, você precisará selecionar valores formidáveis nas suas habilidades físicas e desenvolver ataques e defesas especiais para a criatura se tornar desafiadora.

As criaturas do desse tipo incluem seres feéricos e muitas criaturas silvestres. Elas podem, inclusive, tratar-se de criaturas malignas como as sidhe e as fadas unseelie.

Gigante: Similares aos humanóides, dotados de grande força e geralmente de tamanho Grande ou superior. Apresentam habilidade de combate e pontos de vida médios, mas possuem bônus ruins nos testes de resistência. Porém, seu tamanho e força física os transformam em combatentes muito perigosos.

Caso a criatura tenha forma humanóide e seja pelo menos tão grande quanto um ogro, ela provavelmente é um gigante, em especial se não possuir muitas habilidades especiais.

Humanóide: Geralmente, estas criaturas possuem dois braços, duas pernas e uma cabeça, ou então um torso humanóide, braços e uma cabeça. Os humanóides têm poucas (ou nenhuma) habilidades sobrenaturais ou extraordinárias, mas a maioria é capaz de falar e participa de sociedades bem desenvolvidas. Em geral, eles são Médios ou Pequenos. Toda criatura humanóide também pertence a um subtipo, como elfo, goblinóide ou réptil.

Os humanóides com apenas 1 Dado de Vida trocam as estatísticas do seu primeiro DV de humanóide pelas características de sua classe de personagem ou PdM. Os humanóides desse tipo são apresentados neste livro como combatentes de 1º nível, o que significa que eles detêm uma habilidade de combate média e bônus ruins nos testes de resistência.

Os humanóides com mais de 1 DV (gnoll e bugbear, por exemplo), são as únicas criaturas desse tipo que fazem uso das estatísticas do tipo humanóide. Eles possuem habilidade de combate e pontos de vida médios e bônus ruins nos testes de resistência.

Humanóide Monstruoso: Semelhantes aos humanóides, mas com aspectos monstruosos ou animalescos. É comum que também apresentem habilidades mágicas. Os humanóides monstruosos têm boas habilidades de combate, pontos de vida médios e bônus intermediários nos testes de resistência.

Aplique esse tipo a qualquer criatura que combine elementos da anatomia humana, animal e monstruosa — a menos que ela seja esquisita o suficiente para se qualificar como uma aberração. Os humanóides monstruosos também podem incluir qualquer outro tipo de criatura humanóide com vulnerabilidades graves ou habilidades que um humanóide comum não teria.

Inseto: Inclui todos os insetos, aracnídeos e outros artrópodes, vermes e invertebrados similares. Esse tipo apresenta habilidades de combate e pontos de vida médios e bônus ruins nos testes de resistência. Contudo, quase sempre são irracionais e imunes a efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas, padrões e efeitos morais).

Aplique esse tipo aos insetos gigantes e outros invertebrados desprovidos de raciocínio. Caso a criatura tenha um valor de Inteligência e foi inclusa no tipo inseto, na verdade ela certamente será uma besta mágica ou uma aberração.

Limo: São criaturas mutáveis e amorfas, geralmente irracionais. Os limos possuem habilidades de combate médias, muitos pontos de vida e bônus ruins nos testes de resistência, mas são imunes a diversas formas de ataque.

Caso sua criatura apresente uma fisiologia bizarra e o formato de uma bolha amorfa sem raciocínio, ela é um limo. Caso contrário, ela provavelmente é uma aberração.

Morto-vivo: Criaturas que eram seres vivos, mas morreram e foram reanimados por forças espirituais ou sobrenaturais. Os mortos-vivos têm habilidades de combate ruins, pontos de vida médios e bônus ruins nos testes de resistência, entretanto são imunes a diversas formas de ataque. Quando criar uma criatura desse tipo, mas que possua uma habilidade formidável de combate, será necessário conceder-lhe valores elevados de Força, Destreza ou formas de ataque perigosas e defesas especiais.

Caso esteja morta, mas continue a lutar, a criatura será um morto-vivo (embora possa se tratar de um constructo, caso seja um conjunto de partes animadas através de um processo arcano). Se a criatura tiver a capacidade de drenar energia ou causar dano de habilidade, ela tende mais ao tipo morto-vivo que ao tipo constructo.

Extra-Planar: Tratam-se de seres parcialmente compostos da essência (não necessariamente concreta) de algum plano de existência alheio ao Plano Material. Determinadas criaturas nascem com outro tipo e se tornam extra-planares quando atingem um estado superior (ou inferior) de existência espiritual. As criaturas extra-planares possuem uma boa habilidade de combate, muitos pontos de vida e bônus elevados nos testes de resistência.

Quando sua criatura é nativa de outro plano e não é um elemental, ela é um extra-planar.

Planta: Engloba todas as criaturas vegetais. Note que as plantas comuns, como aquelas que são encontradas crescendo nos campos e jardins, não possuem valores de Sabedoria e Carisma, portanto não são consideradas criaturas, mas objetos, mesmo estando vivas. As criaturas do tipo planta possuem habilidades médias de combate, poucos pontos de vida e bônus ruins nos testes de resistência, mas são imunes a diversas formas de ataque.

NÍVEL DE DESAFIO PRETENDIDO

Antes de continuar a criação do seu monstro, será preciso decidir quão resistente é a criatura que está sendo desenvolvida, selecionando seu Nível de Desafio. O Nível de Desafio indica o nível dos personagens que serão capazes de enfrentar o monstro de forma adequada. Conforme determina os Dados de Vida, Classe de Armadura, bônus de ataque, ataques especiais, CD dos testes de resistência e todas as outras características do monstro, será preciso manter seu ND sempre em mente.

Por exemplo, se deseja criar um monstro desafiador para um grupo de personagens de 2º nível, é muito provável que essa criatura não tenha CA 25. Um guerreiro poderoso e capaz de 2º nível teria +6 de bônus de ataque, o que significa que, em teoria, o combatente mais capaz do grupo só atingiria esse oponente em combate corporal com um resultado 19 ou 20 em 1d20. Os clérigos, ladinos e outros personagens certamente precisariam de um 20 natural para acertá-lo.

Se você está interessado em criar seus próprios monstros para uma aventura ou campanha específica, existe uma vantagem — você saberá exatamente quais personagens vão enfrentar sua criação. É possível examinar as planilhas dos jogadores e obter os bônus de ataque, CA e testes de resistência dos personagens que você espera que o novo monstro enfrente. Se não deseja construir uma nova criatura sob medida para um grupo de personagens específicos, também é possível usar as tabelas de PdM no Capítulo 4 do *Livro do Mestre* para analisar como os personagens de nível equivalente ao ND do monstro enfrentariam seus diferentes ataques e defesas.

Conforme você desenvolve as etapas de criação do monstro, use o ND pretendido para fundamentar suas decisões sobre os valores das estatísticas. No final, seu monstro poderá respeitar (ou não) o ND planejado, mas será menos provável que seja um inimigo incapaz de errar um ataque ou impossível de ser derrotado.

CRIANDO O MONSTRO

Todos os outros elementos da criação de um monstro adequado servirão para transformar seu conceito em regras e números para que ele possa ser usado no jogo. As etapas a seguir não obedecem à mesma ordem que os blocos de estatísticas das criaturas deste livro, pois alguns dos itens que aparecem no final dos blocos (como os valores de habilidade dos monstros) afetam decisões importantes sobre outras características que aparecem no início das estatísticas.

TIPO DE CRIATURA

O tipo da criatura define os aspectos do monstro e suas capacidades gerais, da mesma forma que a classe determina as habilidades de um personagem. Essa característica indica o tipo de Dado de Vida e como a magia afeta a criatura. Por exemplo, a magia *imobilizar animal* só afeta as criaturas do tipo animal.

O tipo, assim como o tamanho, ajudará a escolher os valores de habilidade e o dano que o monstro inflige. Analise o conceito do seu monstro e escolha o tipo de criatura mais adequado. As descrições completas de todas as características e aspectos de cada tipo de criatura podem ser encontradas no Capítulo 7: Glossário.

TAMANHO

O tamanho da criatura afeta suas habilidades de combate em diversos aspectos. Em geral, quanto maior a criatura, mais resistente ela será. Enquanto estiver selecionando um tamanho para o seu monstro, lembre-se do conceito original. A criatura realmente precisa ser forte e robusta? Ela tem um apetite voraz? Nesse caso, ela precisa ser maior. A criatura é furtiva, ágil e fácil de subestimar? Então ela deve ser menor.

É importante lembrar que a categoria de tamanho da criatura é determinado pelo seu volume total. Caso ela seja significativamente mais densa ou etérea do que algo do mesmo tamanho, então seu peso será um indicador precário para definir seu tamanho. O fantasma de um humano, por exemplo, não tem peso nenhum, mas é de tamanho Médio.

A categoria de tamanho de uma criatura pode influenciar seus valores de habilidade e sua quantidade de DV. A Tabela 5–1 apresenta os valores sugeridos para as habilidades, quantidade de Dados de Vida e dano causado pelas armas naturais dos monstros de qualquer tamanho. Estes números são sugestões, não pré-requisitos. Muitas criaturas apresentadas neste livro não obedecem às diretrizes da tabela.

As colunas presentes na Tabela 5–1 são explicadas a seguir.

ND Mínimo: Esta coluna indica o Nível de Desafio mínimo que você deve aplicar a uma criatura desse tamanho. Ele reflete a quantidade de DV, os valores de Força e o dano sugerido para essa categoria. Por exem-

Tabela 5–1: Tamanho, Valores de Habilidade e Dano das Criaturas

Tamanho	ND Mínimo	For	Des	Cons	DV Mínimo	DV Máximo	Pancada ou Tentáculo	Mordida	Garra ou Ferrão	Chifres ou Cauda
Minúsculo	—	1	16–27	2–11	—	2	—	1	—	—
Diminuto	—	1	14–25	4–13	—	4	1	1d2	1	1
Miúdo	—	2–5	12–23	4–15	—	6	1	1d3	1d2	1d2
Pequeno	—	4–11	10–21	6–17	1/2	—	1d3	1d4	1d3	1d4
Médio	—	8–19	8–19	8–19	1	—	1d4	1d6	1d4	1d6
Grande	2	18–27	6–17	10–23	2	—	1d6	1d8	1d6	1d8
Enorme	4	24–33	4–15	12–27	4	—	1d8	2d6	1d8	2d6
Imenso	6	30–41	4–13	14–31	12	—	2d6	2d8	2d6	2d8
Colossal	10	36–49	2–11	18–39	24	—	2d8	4d6	2d8	4d6

plo, se estiver criando um ser Imenso, será preciso selecionar um ND final equivalente a 6 ou superior.

For, Des, Con: Estes números são os valores típicos para uma criatura do tamanho indicado. O tipo de criatura também influencia esse aspecto; por exemplo, como os gigantes quase sempre são muito fortes, a ponto de alcançarem o limite de Força para sua categoria de tamanho, espera-se que o valor de Força de um gigante Grande esteja mais próximo de 27 do que de 18.

Seguem abaixo algumas diretrizes para os valores de habilidade de certos tipos de criatura.

Elemental: Os elementais do fogo e do ar costumam possuir valores extraordinários de Destreza para seu tamanho. Os elementais da terra e da água geralmente têm valores elevados de Constituição.

Fada: Em geral, as fadas possuem valores altos de Destreza, comparados ao seu tamanho.

Gigante: Na maioria das vezes, os gigantes alcançam os limites de valores de Força e Constituição para seu tamanho.

Besta Mágica: Estas criaturas apresentam valores de Destreza formidáveis para seu tamanho.

Limo: Estes seres quase sempre demonstram valores baixos de Destreza, mas Constituição elevada para seu tamanho.

Extra-Planar: Os seres extra-planares possuem rapidez e agilidade sobrenaturais, independente do seu tamanho. Eles utilizam os limites de Destreza das criaturas pertencentes à categoria de tamanho imediatamente inferior (ou seja, extra-planares Médios consideram os limites de Destreza dos extra-planares Pequenos, e assim por diante).

Planta: As criaturas desse tipo possuem Destreza limitada e Constituição elevada.

Morto-vivo: É comum que estes seres apresentem valores de Força elevados e Destreza baixa, comparada ao seu tamanho.

DV Mínimo: Todas as criaturas Pequenas ou maiores deveriam possuir uma quantidade de DV mínima pré-definida, de modo a refletir a sua massa corporal. Uma criatura Imensa com 2 DV seria maior que um elefante, mas teria os pontos de vida de um lobo.

DV Máximo: Os seres Miúdos ou menores não devem apresentar uma quantidade elevada de DV, pelo simples fato de não possuírem massa corporal suficiente para sustentar a resistência que um número maior de Dados de Vida representa. Caso seu objetivo seja uma criatura muito pequena com muitos Dados e Vida, talvez seja melhor limitar seus DV raciais e adicionar alguns níveis de classe para substituí-los.

Pancada ou Tentáculo: Esse é o dano sugerido para qualquer ataque de concussão que a criatura seja capaz de realizar (socos, constrição, patadas e similares).

Mordida: Trata-se do dano recomendado para qualquer ataque realizado com a boca ou presas da criatura.

Garra ou Ferrão: Esse valor é indicado para o dano causado por qualquer ataque que rasgue, dilacere, arranhe ou perfure usando um apêndice.

Chifres ou Cauda: Aconselhamos que este seja o dano causado pelos ataques que a criatura desfere usando os chifres ou a cabeça. Os golpes com uma cauda ou os acoites com um rabo também se encaixam nessa categoria.

SUBTIPO

Todos os monstros associados a um elemento, tipo de energia ou qualquer outra especificidade semelhante também possuem um subtipo (entre parênteses, depois do tamanho). A seleção de um subtipo indica um subgrupo dentro de um tipo de criatura mais amplo, como os mortos-vivos (incorpóreos).

Alguns subtipos relacionam as criaturas que compartilham aspectos similares, como no caso dos humanóides (goblinóides). Outros subtipos vinculam os membros de diferentes espécies que apresentam características semelhantes. Por exemplo, os dragões brancos e os gigantes do gelo pertencem, respectivamente, aos tipos dragão e gigante, mas ambos também pertencem ao subtipo frio.

Alguns subtipos comuns que afetam as habilidades das criaturas estão descritos resumidamente a seguir. Mais detalhes no Capítulo 7: Glossário.

Água: Esta criatura (geralmente um elemental ou extra-planar) tem uma ligação inata com o Plano Elemental da Água.

Anjo: Este ser pertence a uma das raças celestiais que compartilham as características comuns aos demais anjos.

Aquático: Os membros deste subtipo respiram água e não ar.

Ar: Esta criatura (geralmente um elemental ou extra-planar) tem uma ligação inata com o Plano Elemental do Ar.

Arconte: Este ser pertence a uma das raças celestiais que compartilham as características comuns aos demais arcontes.

Avançado: O tipo da criatura foi alterado por um modelo.

Baatezu: Esta criatura é um abissal e pertence a uma das raças infernais que compartilham as características comuns aos demais baatezu.

Bom: A criatura (geralmente um extra-planar) possui uma conexão inata com um dos Planos Exteriores de tendência bondosa. Isso influi na maneira como certas magias a afetam.

Caos: A criatura (geralmente um extra-planar) possui um vínculo inato com um dos Planos Exteriores de tendência caótica. Isso influi na maneira como certas magias a afetam.

Eladrin: Este ser pertence a uma das raças celestiais que compartilham as características comuns aos demais eladrin.

Enxame: Trata-se de um conjunto com centenas, ou mesmo milhares, de criaturas muito pequenas.

Fogo: Os integrantes desse subtipo são imunes ao fogo, mas vulneráveis aos ataques de frio.

Frio: As criaturas desse subtipo são imunes ao frio, mas vulneráveis aos ataques de fogo.

Goblinóide: Este ser pertence a um das raças goblin.

Guardinal: Este ser pertence a uma das raças celestiais que compartilham as características comuns aos demais guardinal.

Incorpóreo: Essas criaturas são completamente intangíveis no Plano Material e podem, inclusive, atravessar objetos sólidos.

Leal: A criatura (geralmente um extra-planar) possui um vínculo inato com um dos Planos Exteriores de tendência leal. Isso influi na maneira como certas magias a afetam.

Mau: A criatura (geralmente um extra-planar) possui uma ligação inata com um dos Planos Exteriores de tendência maligna. Isso influi na maneira como certas magias a afetam.

Metamorfo: Os metamorfos possuem a capacidade inata de mudar sua forma ou assumir uma composição alternativa.

Nativo: Independente do seu tipo extra-planar, esta criatura é nativa do Plano Material.

Planar: Estes seres (geralmente um elemental ou extra-planar) não são nativos do Plano Material. Isso determina se elas são afetadas pelas magias que banem ou expulsam criaturas planares.

Réptil: Essas criaturas são humanóides com alguns aspectos de réptil.

Tanar'ri: Esta criatura é um abissal e pertence a uma das raças demoníacas que compartilham as características comuns aos demais tanar'ri.

Terra: Esta criatura (geralmente um elemental ou extra-planar) possui um vínculo inato com o Plano Elemental da Terra.

DADO DE VIDA

Esta referência do bloco de estatísticas fornece a quantidade e o tipo (quantidade de faces) do DV, além dos pontos de vida adicionais, da criatura. O tipo do dado está relacionado com o tipo do monstro. O total de pontos de vida é calculado com base na quantidade de DV e do valor de Constituição da criatura.

O número entre parênteses, após o valor de Dados de Vida, representa a média de pontos de vida de uma criatura da raça pertinente. Para calcular a média de pontos de vida de uma criatura, assuma a metade do valor máximo para cada DV e some o modificador de Constituição da criatura (ela sempre deve receber 1 PV por Dado de Vida, no mínimo) multiplicado pela quantidade de Dados de Vida, arredondado para baixo.

Valores Médios dos DV

Tipo de Dado	Média
1d4	2,5
1d6	3,5
1d8	4,5
1d10	5,5
1d12	6,5

Dados de Vida e ND Pretendido: Na maioria das vezes, a quantidade de DV deve ser igual ou superior ao ND desejado para a criatura. O número de DV nunca deve exceder o triplo do Nível de Desafio. Por exemplo, quando estiver criando um monstro com ND 5, é muito provável que ele tenha pelo menos 5, e no máximo 15 DV. Se a criatura tiver poucos Dados de Vida para seu Nível de Desafio, ela não demonstrará poder suficiente para se comparar aos monstros do mesmo ND. No caso de DV em excesso, ele terá mais pontos de vida que uma criatura normal desse mesmo ND, além de apresentar bônus base de ataque e de resistência maiores que o esperado — afinal, essas estatísticas são determinadas pela quantidade de DV.

É claro que algumas criaturas contrariam estas regras, com 1 ou 2 DV a menos que seu ND. Isso não é um problema, desde que o monstro tenha ataques e qualidades especiais que o torne adequadamente ameaçador para o seu ND.

VALORES DE HABILIDADE

Este campo apresenta os valores de habilidade da criatura na seguinte ordem: For, Des, Con, Int, Sab e Car.

Atribuindo Habilidades: As habilidades físicas (Força, Destreza e Constituição) geralmente são determinadas pelo tipo e tamanho da criatura, conforme indicado na Tabela 5–1. Quase sempre, quanto maior a criatura, mais altos serão seus valores de Força, Constituição e menor será seu valor de Destreza. Existem exceções.

As habilidades restantes (Inteligência, Sabedoria e Carisma) raramente estão relacionadas ao tamanho. Você precisa determinar os valores destas habilidades de acordo com o conceito do monstro.

Inteligência: Reflete a capacidade de aprendizado e raciocínio. Na maioria dos casos, isso afeta a quantidade de perícias e talentos que a criatura possui. É necessário um valor mínimo de Inteligência igual a 3 para que sua criação seja capaz de falar um idioma; qualquer valor inferior tornará a criatura tão esperta quanto um animal comum. Os valores de Inteligência entre 4 e 7 representam uma capacidade limitada de raciocínio e uma astúcia restrita. Uma Inteligência entre 8 e 9 se aproxima da média humana. Os valores 10 e 11 se encontram dentro da média padrão dos seres humanos. Os valores entre 12 e 19 refletem Inteligências que abrangem desde uma mentalidade acima do padrão até o nível de um gênio. Inteligência 20 ou mais representa um intelecto sobre-humano.

Sabedoria: Demonstra o nível de percepção e força de vontade da criatura. É possível que um ser tenha um valor de Inteligência baixo e, ainda assim, seja muito sábio. Os valores de Sabedoria iguais ou inferiores a 3 representam criaturas dotadas de percepção quase nula. Uma Sabedoria entre 4 e 6 indica um ser humano muito distraído ou imprudente. Os valores entre 16 e 18 denotam sentidos aguçados e perspicácia incomum. Os valores de Sabedoria iguais ou superiores a 20 indicam uma percepção sobre-humana.

Carisma: Representa a auto-percepção da criatura e sua habilidade de influenciar outros seres, seja para o bem ou para o mal (uma criatura particularmente assustadora também terá um valor de Carisma elevado). É possível que um indivíduo tenha um valor extremamente baixo de Inteligência e ainda assim seja muito carismático. Um valor de Carisma igual ou inferior a 3 indica uma criatura quase inconsciente de seu potencial. Os valores entre 4 e 6 representam o Carisma equivalente a seres humanos absurdamente reclusos, grosseiros ou tímidos. Um valor entre 16 e 18 indica uma presença poderosa e uma tremenda personalidade. Os valores acima de 19 significam Carisma sobre-humano.

Habilidades Nulas: Algumas criaturas não possuem um ou mais valores de habilidade. Na maior parte dos casos, uma habilidade nula representa vantagens para a criatura. Lembre-se que todas as criaturas devem apresentar valores de Sabedoria e Carisma. Qualquer coisa que não tenha um valor de Sabedoria ou Carisma é considerada um objeto, não uma criatura (mesmo que, cientificamente, ela esteja viva — como no caso de uma árvore ou uma esponja).

INICIATIVA

Esta referência fornece o modificador para as jogadas de Iniciativa. Os bônus costumam se basear nos modificadores positivos de Destreza e no talento Iniciativa Aprimorada (se houver).

DESLOCAMENTO

Neste ponto do bloco de estatísticas, você encontrará o deslocamento terrestre básico (em metros) percorrido a cada ação de movimento da criatura. Todos os deslocamentos devem ser divisíveis por 1,5 m. Quase todas as criaturas apresentam deslocamentos básicos entre 6 e 12 metros. Os seres maiores e os quadrúpedes costumam ser mais rápidos — os predadores e as criaturas famosas pela sua velocidade chegam a atingir deslocamentos entre 18 e 24 m. Compare o deslocamento de monstros similares ao conceito da sua criação para obter um valor adequado e consulte a Tabela 5–2 para mais diretrizes e sugestões.

Se a criatura tiver outros tipos de deslocamento, descreva-os logo após o deslocamento terrestre básico, em ordem alfabética. Se a criatura utilizar uma armadura que reduz seu deslocamento, também seria adequado indicar sua taxa de movimento reduzido em um valor entre parênteses, depois de todos os deslocamentos básicos.

Tabela 5–2: Deslocamentos Típicos (em metros)

Tipo	Lento	Normal	Rápido	Exemplo
Bípede Miúdo ou Pequeno	4,5	6	9	Halfling (6)
Bípedeédio	6	9	12	Humano (9)
Bípede Grande ou Enorme	9	12	15	Ogro (12)
Quadrúpede Miúdo	4,5	6	9	Gato (9)
Quadrúpede Pequeno	9	12	15	Cão (12)
Quadrúpedeédio	9	12	15	Lobo (15)
Quadrúpede Gde ou Enorme	9	15	18	Unicórnio (18)
Voador Múdo ou Pequeno	12	15	18	Corvo (12)
Voador Médio	12	18	27	Gárgula (18)
Voador Grande ou Enorme	18	24	36	Grifo (24)
Nadador	12	18	24	Naga Aquática (15)

CLASSE DE ARMADURA

Todas as criaturas possuem uma CA básica equivalente a 10, modificada pelo tamanho, Destreza, armadura (incluindo armadura natural) e escudo da criatura. Alguns monstros, como os incorpóreos, também apresentam um bônus de deflexão na CA.

Considere a anatomia e a resistência corporal da criatura enquanto estiver determinando sua CA.

Classe de Armadura para Toque: Para determinar a CA contra ataques de toque do monstro, considere somente os modificadores de tamanho, Destreza e deflexão (se houver) na CA básica (CA 10).

Classe de Armadura para Surpresa: Sempre que o monstro for surpreendido, inclua todos os elementos normais na sua CA, exceto os bônus de Destreza.

Nunca se esqueça de acrescentar o modificador de tamanho da criatura no cálculo final da CA. Se a criatura usar uma armadura, seu bônus de armadura natural se acumula com o modificador fornecido pela armadura. Por exemplo, um centauro é uma criatura Grande, com Destreza 14 (+2 de bônus na CA) e +2 de bônus de armadura natural. Sempre que ele estiver carregando um escudo pesado e trajando um camisão de cota de malha, sua CA total será 19 (–1 tamanho, +2 Des, +2 natural, +2 escudo pesado, +4 camisão de cota de malha).

Classe de Armadura e ND Pretendido: Um valor muito elevado na CA pode tornar seu monstro inatingível para o ND desejado. Uma CA muito baixa também não representa qualquer desafio. Como regra geral,

Tabela 5–3: Valores Típicos de Armadura Natural

Tipo	Bônus	Exemplo
Pele normal	+0	Humano
Pele grossa ou pelagem	+1 a +3	Babuíno (+1)
		Urso Negro (+2)
		Tubarão (+3)
Couro resistente	+4 a +7	Crocodilo (+4)
		Urso Polar (+5)
		Javali (+6)
		Rinoceronte (+7)
Escamas	+5 a +10 (ou mais)	Dragão (varia)
Exoesqueleto	+2 a +11 (ou mais)	Abelha Gigante (+2)
		Chuul (+10)
		Remorhaz (+11)
Casco ou carapaça	+10 a +12 (ou mais)	Tojanida jovem (+10)
		Bulette (+12)
Couraça extremamente resistente	+8 a +15 (ou mais)	Otyugh (+8)
		Kraven(+14)
		Ravid (+15)

determine os componentes da CA da criatura para que o total seja equivalente a CA 13 + ND pretendido. Por exemplo, caso deseje criar um monstro compatível com ND 8, ele deveria alcançar CA 21. É natural que uma criatura tenha a pele mais frágil, mas possua outras defesas (Redução de Dano, por exemplo), ou seja um monstro extraordinariamente resistente para o seu ND, com pontos de armadura "extra".

ATAQUE

Determine as formas de ataque da criatura, seja em combates corporais ou à distância. Selecione os bônus de ataque do monstro para cada tipo de arma disponível. Entre os diversos tipos de ataque disponíveis, incluímos os seguintes:

— Armas de combate à distância
— Armas de combate corpo a corpo (possivelmente diversas armas)
— Chifres
— Garra ou tentáculo
— Mordida
— Pancada
— Toque

Bônus de Ataque: O bônus de ataque é composto pelos seguintes fatores: bônus base de ataque (determinado pelo tipo de criatura e pela quantidade de Dados de Vida), modificador de tamanho, Força (para ataques corpo a corpo) ou Destreza (para ataques à distância). Também é possível selecionar talentos ou equipamentos que alterem os bônus de ataque do monstro com determinadas armas. Por exemplo, se você entregar uma *espada longa* +2 à criatura, isso aumentará seu bônus de ataque em 2 pontos com essa arma. Similarmente, os talentos Foco em Arma e Acuidade com Arma também podem alterar os bônus de ataque de uma criatura.

A linha "Ataque" do bloco de estatísticas fornece o ataque e o danos que a criatura é capaz de realizar usando uma ação padrão para desferir um ataque regular. Não é necessário considerar as armas secundárias ou os ataques múltiplos com uma mesma arma para descrever as opções de ataque individual do monstro — independente da arma que ele utiliza para realizar esse ataque único (como uma ação padrão), a jogada considera o bônus de ataque mais elevado e o modificador de Força normal para o dano.

Dano: Indique os valores para o dano de cada uma das armas naturais da criatura. O dano básico varia conforme o tamanho da criatura e o tipo de ataque, de acordo com a Tabela 5–1.

Os seres particularmente poderosos (ou frágeis) devem apresentar valores maiores (ou menores) de dano. Em geral, é possível variar o poder dos ataques de um monstro escolhendo valores de uma ou duas linhas acima ou abaixo da linha adequada. Por exemplo, segundo a tabela, a mordida de um monstro Médio causaria 1d6 pontos de dano, mas ela poderia causar entre 1d3 e 2d6 pontos de dano. Deveríamos aplicar 1d3 para uma criatura que tivesse a boca muito pequena ou fraca ou 2d6 para representar um monstro dotado de uma mandíbula extremamente grande ou poderosa.

Armas Naturais: Estes ataques recebem todo o modificador de Força no dano. Multiplique esses bônus por 1,5 caso seja a única arma natural do monstro.

Lembre-se que, se qualquer um dos ataques da sua criação também gerar algum tipo de efeito especial, além do dano (veneno, doença, drenar energia, paralisia, etc.) ele deve ser indicado após o dano em pontos de vida — por exemplo: ferrão (dano: 1d6 mais veneno).

Sucessos Decisivos: A menos que você determine o contrário, os ataques com armas naturais de uma criatura somente geram uma ameaça de sucesso decisivo com um resultado 20 natural (20 em 1d20) e sempre duplicam o dano se o sucesso decisivo for confirmado. Pouquíssimos monstros têm margens de ameaça ou multiplicadores de decisivo superiores ao normal com suas armas naturais.

Criaturas que Usam Armas: As criaturas que empunham armas manufaturadas obedecem às mesmas regras que os personagens; as armas de duas mãos recebem 1,5 vezes o bônus de Força no dano causado.

Bônus de Ataque de ND Pretendido: Assim como a CA, os bônus de ataque de um monstro podem tornar o Nível de Desafio que você deseja impraticável. Tanto um monstro que não tenha bônus de ataque suficiente, quanto um que tenha um bônus de ataque elevado demais, não representarão uma ameaça equilibrada para os PJ capazes de enfrentar o ND desejado.

Como regra geral, determine os componentes do ataque do seu monstro para que o bônus total com sua arma primária seja equivalente a (ND pretendido x 1,5) + 2. Por exemplo, se estiver desenvolvendo uma criatura com ND 5, o bônus de ataque apropriado seria (5 x 1,5) + 2 = 9,5, ou seja, seu bônus de ataque usando sua arma primária deveria ser +9 ou +10. Esta regra funciona melhor para os monstros com poucos ataques especiais; se você espera que sua criação seja mais eficiente com seus ataques especiais, no lugar da habilidade de combate corporal, sugerimos outra regra: o bônus de ataque deste monstro deve ser equivalente a (ND pretendido x 1,5) — 1. No exemplo acima (um monstro ND 5), a criatura seria mais equilibrada se tivesse um bônus de ataque igual a +6 ou +7.

Enquanto manipula o bônus de ataque da sua criação para encaixá-la ao ND desejado, lembre-se que isso não é tão fácil quanto manipular a CA. Você pode alterar os Dados de Vida da criatura, visto que o bônus base de ataque está baseado nos DV, mas isso também mudará diversas outras características. A melhor forma para lapidar e equilibrar essa estatística é alterar o valor de Força (ou Destreza para os ataques à distância). Entretanto, tenha cuidado para não criar valores de habilidade demasiadamente baixos ou elevados para uma criatura de um determinado tipo e/ou tamanho.

ATAQUE TOTAL

Nessa etapa, você determinará a rotina de ataque do monstro quando ele utiliza uma ação de rodada completa para desferir um Ataque Total. Isso se baseia nos ataques individuais que a criatura possui a sua disposição (veja Ataque, acima), mas será necessário considerar as diferenças entre ataques primários e secundários.

Armas Naturais: Em geral, a criatura ataca uma vez com cada uma das suas armas naturais. Para a maioria dos monstros, isso significa duas garras e uma mordida (não necessariamente nessa ordem). Determine qual das armas naturais do monstro será seu ataque primário. Caso seja capaz de desferir dois ou mais ataques do mesmo tipo, um monstro terá dois ou mais ataques primários — por exemplo, um ente é capaz de realizar dois ataques de pancada (um com cada membro) e ambos são considerados armas primárias.

Os ataques primários são realizados usando os melhores bônus de ataque da criatura, independente da quantidade de ataques primários que ela tenha. O monstro aplica todo o seu modificador de Força no dano causado por estes ataques. Multiplique seu bônus de Força por 1,5 caso a criatura tenha apenas uma arma natural primária (a mordida de um lobo, por exemplo).

Todas as outras armas naturais são ataques secundários; reduza os bônus de ataque da criatura em 5 pontos, independente de quantos hajam. O talento Ataques Múltiplos reduz a penalidade dos ataques secundários para –2. Um monstro aplica metade do seu bônus de Força nas jogadas de dano com suas armas naturais secundárias.

Armas Manufaturadas: As criaturas que empunham armas manufaturadas obedecem às mesmas regras que os personagens, incluindo os ataques múltiplos com uma mesma arma e as penalidades por brandir duas armas ao mesmo tempo.

Armas Naturais e Manufaturadas: Quando um monstro utiliza armas naturais e manufaturadas, ele geralmente usará a arma manufaturada como ataque primário (e nos ataques múltiplos, caso seu bônus base de ataque seja +6 ou superior) e suas armas naturais como ataques secundários (sofrendo –5 de penalidade nessas jogadas de ataque e aplicando somente metade do bônus de Força ao dano infligido). Enquanto um humanóide combatendo com duas armas sofre –2 (ou mais) de penalidade nos seus ataques primários, um monstro que combate empunhando uma arma e usando uma arma natural ao mesmo tempo não sofre essa penalidade — basta considerar a arma natural como um ataque secundário. Ponto final.

ATAQUES ESPECIAIS

Determine quais ataques especiais o seu monstro é capaz de realizar (se houver). Um ataque especial abrange qualquer habilidade que uma criatura utiliza ofensivamente para ferir ou atrapalhar seus adversários. Entre os ataques especiais mais comuns, incluímos os seguintes:

— Agarrar aprimorado
— Alterar forma
— Ataque sônico
— Ataque visual
— Atropelar

— Bote
— Constrição
— Dano de habilidade (permanente)
— Dano de habilidade (temporário)
— Dilacerar
— Doença
— Drenar energia (níveis negativos)
— Engolir
— Ferimento amaldiçoado
— Habilidades similares à magia
— Investida poderosa
— Invocação
— Magias
— Medo
— Paralisia
— Psiquismo
— Raio
— Rugido
— Sangramento
— Sopro
— Veneno

A maioria destes ataques especiais é apresentada com detalhes no Capítulo 7: Glossário. Diversos monstros possuem ataques especiais incomuns (como os ataques *rajada mental* e extração dos devoradores de mentes, por exemplo). Na maioria das vezes, um ou dois ataques especiais já são suficientes — os monstros quase nunca terão a chance de utilizar várias habilidades durante um único encontro, portanto, criar muitos ataques especiais só tornará mais difícil usar a criatura em jogo.

Cada ataque especial deve especificar os testes de resistência necessários para evitá-lo (se houver) e a Classe de Dificuldade. O tipo do teste varia conforme a natureza do ataque:

— Os testes de resistência de Fortitude se aplicam aos ataques que afetam a vitalidade do defensor: venenos, níveis negativos e magias que causam morte instantânea ou transformações físicas.

— Os testes de resistência de Reflexos são realizados contra ataques maciços, como a *bola de fogo* de um mago maligno ou um tipo de sopro que cause dano.

— Os testes de resistência de Vontade evitam a influência e a dominação mental sobre o defensor, assim como qualquer outro efeito que não se encaixe nas outras duas categorias acima.

Calculando a CD do Teste de Resistência

A fórmula básica para calcular a CD é: 10 + 1/2 dos DV da criatura + modificador da habilidade relevante. Este último depende do tipo de ataque, conforme descrito a seguir:

Força: Para as habilidades baseadas na força muscular, como esmagamentos, aprisionamentos ou constrição. Exemplo: atropelar.

Destreza: Relacionado com deslocamento, restrição de movimento, disparo de projéteis ou enredamento. Exemplo: constrição.

Constituição: Quase tudo que seja proveniente da fisiologia ou do corpo da criatura, como venenos ou sopros. Exemplo: implante.

Inteligência: Geralmente não é usada para determinar a CD do teste de resistência contra ataques especiais dos monstros. Possíveis utilizações: efeitos ilusórios.

Sabedoria: Geralmente não é usada para determinar a CD do teste de resistência contra ataques especiais dos monstros. Possíveis utilizações: efeitos de ação mental ou de percepção (exceto feitiços e compulsões; veja Carisma).

Carisma: Qualquer habilidade que interfira na atitude do defensor em relação aos oponentes: ataques visuais, feitiços, compulsões e drenar energia. O modificador de Carisma da criatura também afeta a CD do teste de resistência contra qualquer habilidade similar à magia (independente da forma que assumam).

O Carisma também é relevante para qualquer CD que seria baseada num valor de habilidade que a criatura não possui. Os mortos-vivos, por exemplo, não têm valores de Constituição, portanto qualquer ataque venenoso que eles realizarem terá a CD baseada no Carisma.

QUALIDADES ESPECIAIS

Uma qualidade especial é qualquer habilidade que uma criatura utiliza para se proteger. Essa referência também informará qualquer capacidade inata do monstro que logicamente não se encaixe em nenhuma outra categoria. As qualidades especiais mais comuns incluem:

— Características de subtipo (subtipo frio, por exemplo)
— Características de tipo (características de morto-vivo, por exemplo)
— Cura acelerada
— Faro
— Imunidade à magia
— Imunidade a um certo tipo de energia ou ataque
— Percepção às cegas
— Presença aterradora
— Redução de Dano
— Regeneração
— Resistência à energia
— Resistência à expulsão
— Resistência à Magia
— Sentido cego
— Sentido sísmico, aquático ou aéreo

Estas habilidades são descritas no Capítulo 7: Glossário. Diversos monstros possuem qualidades especiais incomuns, que não foram inclusas aqui. Semelhante aos ataques especiais, limite o número de qualidades especiais da sua criação para facilitar sua utilização em jogo.

TESTES DE RESISTÊNCIA

Calcule os bônus dos testes de resistência da criatura. Essas estatísticas dependem do tipo e da quantidade de DV do monstro. Acrescente todos os ajustes aplicáveis a cada um dos testes de resistência, conquanto estejam ativos continuamente (como os modificadores da habilidade relevante e os bônus raciais). Os bônus condicionais devem estar relacionados na referência "Qualidades Especiais" da criatura e explicados na sua descrição.

Testes de Resistência e ND Pretendido: Geralmente, os melhores bônus nos testes de resistência do monstro devem ser equivalentes ao ND pretendido x 1,5, enquanto os bônus ruins devem ser basicamente iguais ao ND da criatura. Por exemplo, se você estiver criando um monstro de ND 6, ele terá +9 de bônus nos testes de resistência bons e +6 de bônus nos testes de resistência ruins — isso deve fornecer à criatura uma chance adequada de evitar os ataques dos PJs, sem anular a eficácia da ofensiva do grupo.

BASTIDORES: RESISTÊNCIA À MAGIA E REDUÇÃO DE DANO

Os valores muito elevados de Resistência à Magia e/ou Redução de Dano representam as habilidades mais capazes de tornar seu monstro invencível para o ND desejado. Os valores muito baixos também são inadequados, e a criatura talvez não possua essas habilidades, uma vez que qualquer personagem terá o nível de conjurador ou o arsenal encantando necessário para superar suas defesas.

Resistência à Magia: Se você decidir conceder esta habilidade ao seu monstro, ele provavelmente terá um valor de resistência equivalente ao ND pretendido + 11. Isso significa que um personagem (sem o talento Magia Penetrante) com o mesmo nível do ND da criatura terá 50% de chance de sobrepujar a RM do monstro. Por exemplo, um personagem de 12º nível tem 50% de chance de sobrepujar uma RM 23, portanto esse é um valor adequado para uma criatura de ND 12 que tenha essa habilidade.

Talvez seja preciso ajustar o valor da RM da criatura após determinar seu ND final.

Quando desejar uma criatura com uma poderosa Resistência à Magia, basta atribuir um valor maior que ND + 11 para a habilidade. Para monstros menos resistentes, considere valores inferiores. Cada ponto de diferença significa 5% de chance de superar a RM. Por exemplo, um conjurador de 12º nível tem 45% de chance de sobrepujar RM 24, mas nunca conseguirá vencer uma RM 33.

Redução de Dano: Definir um valor nessa habilidade pode ser crucial. Uma RD muito elevada tornará a criatura virtualmente imune a todos os ataques físicos. Por outro lado, a maioria dos PJ carrega armas mágicas e uma RD muito baixa pode ser inútil.

ND Pretendido	RD Sugerida
0–2	Nenhuma
3–5	5
6–13	10
14–20	15

Lembre-se que, mesmo se os PJ forem capazes de causar dano ao monstro, muitas outras criaturas comuns do mundo serão incapazes de atingi-la. Isso inclui os parceiros e criaturas invocadas pelos personagens.

A melhor forma de manipular os bônus base de resistência de uma criatura é selecionar talentos que aumentam essas características (Vontade de Ferro, por exemplo). Se não quiser conceder esses talentos ao seu monstro, mas ainda desejar elevar essas estatísticas, será necessário alterar o valor de habilidade chave do teste de resistência.

PERÍCIAS

Selecione todas as perícias que julgar adequadas para a criatura. A quantidade de pontos de perícia que um monstro adquire depende do seu tipo, quantidade de DV e Inteligência; consulte a Tabela 5–4. Considere todas as perícias selecionadas para a criatura como perícias de classe. Cada graduação custará 1 ponto de perícia e a graduação máxima equivale a 3 + Dados de Vida da criatura. Qualquer monstro com menos de 1 DV deve ser considerado uma criatura de 1 DV para determinar a quantidade de pontos de perícia disponíveis e sua graduação máxima.

Tabela 5–4: Pontos de Perícia Conforme o Tipo de Criatura

Tipo	Pontos de Perícia
Aberração	(2 + modificador de Int, mínimo 1) x (DV+3)
Animal	(2 + modificador de Int, mínimo 1) x (DV+3)
Besta Mágica	(2 + modificador de Int, mínimo 1) x (DV+3)
Constructo*	(2 + modificador de Int, mínimo 1) x (DV+3)
Dragão	(6 + modificador de Int, mínimo 1) x (DV+3)
Elemental	(2 + modificador de Int, mínimo 1) x (DV+3)
Fada	(6 + modificador de Int, mínimo 1) x (DV+3)
Gigante	(2 + modificador de Int, mínimo 1) x (DV+3)
Humanóide Monstruoso	(2 + modificador de Int, mínimo 1) x (DV+3)
Humanóide**	(2 + modificador de Int, mínimo 1) x (DV+3)
Inseto*	(2 + modificador de Int, mínimo 1) x (DV+3)
Limo*	(2 + modificador de Int, mínimo 1) x (DV+3)
Morto-vivo*	(4 + modificador de Int, mínimo 1) x (DV+3)
Planar	(8 + modificador de Int, mínimo 1) x (DV+3)
Planta*	(2 + modificador de Int, mínimo 1) x (DV+3)

* As criaturas irracionais não recebem pontos de perícia ou talentos

** Ou conforme a classe de personagem

É muito importante respeitar o conceito original durante a seleção de perícias. As criaturas que vivem da caça precisam conhecer as perícias Esconder-se, Observar, Ouvir e provavelmente Furtividade. Os usuários de magia ou seres dotados de habilidades similares à magia precisam de Concentração e possivelmente Identificar Magia. Os seres que não possuem deslocamentos de escalada ou vôo deveriam adquirir Escalar e Natação. As perícias como Equilíbrio e Arte da Fuga são úteis para quase todas as criaturas.

O modificador total de uma perícia consiste em: graduações da perícia + modificador da habilidade relevante + modificador de tamanho (para Esconder-se) + modificador de tipo de movimento (para Escalar, Saltar e Natação) + bônus raciais (se houver) + bônus de sinergia (se houver) + penalidade de armadura (se houver). Também é possível adquirir talentos que alterem os modificadores de perícia da criatura.

Bônus Condicionais: Se a criatura tiver ajustes de habilidades condicionais, não aplique esses modificadores na referência "Perícias". Em vez disso, realce o modificador da perícia com um asterisco e anote os modificadores condicionais na descrição da criatura.

Bônus Raciais em Perícias: Muitas vezes, uma criatura precisará de um modificador de perícia superior aos valores fornecidos por suas habilidades e graduações. Nestes casos, conceder um bônus racial (que permanece ativo continuamente) ou um bônus de circunstância específico seria uma boa solução. Por exemplo, quase todos os grandes felinos recebem bônus raciais nos testes de Esconder-se e Furtividade e bônus circunstanciais ainda maiores nesses testes quando estão no seu habitat natural. Sem isso, eles teriam problemas para sobreviver como predadores.

TALENTOS

Todos os monstros possuem uma quantidade de talentos equivalente a 1 + 1 cada 3 DV. Semelhante aos personagens, estes indivíduos precisam atender aos pré-requisitos para selecionar um talento. Quando o conceito exigir um talento para o qual a criatura não estiver qualificada, considere as mudanças necessárias para que ela atenda a estas necessidades ou então acrescente-o como um talento adicional (é aceitável que um monstro receba um talento adicional quando não preenche os pré-requisitos).

Selecione os talentos respeitando o conceito original, semelhante às perícias. Por exemplo, os conjuradores poderiam adquirir Magias em Combate. Os seres que dependem dos sentidos para localizar suas presas ou permanecerem alertas contra o perigo teriam Prontidão, os monstros que realizam emboscadas teriam Iniciativa Aprimorada e todas as criaturas obtêm benefícios com os talentos que elevam os bônus nos testes de resistência (Fortitude Maior, Reflexos Rápidos e Vontade de Ferro).

Os monstros mais fracos quase sempre podem recorrer à Acuidade com Arma, que permite utilizarem seu bônus de Destreza nos ataques corporais (muito útil para criaturas Pequenas, Miúdas e Mínimas). Similarmente, os indivíduos grandes ou fortes demais podem escolher Ataque Poderoso, que lhes permitirá converter parte do seu bônus base de ataque em dano adicional.

ESPAÇO/ALCANCE

Essa referência indica o espaço ocupado pelo monstro na matriz de combate e o espaço que ela precisa para lutar com eficácia, assim como a distância em que ela ameaça um oponente em qualquer direção.

Estes valores dependem do tamanho do monstro, conforme indicado na Tabela 7–1: Tamanhos das Criaturas (pág. 317). O espaço sempre será indicado numa área quadrada, independente da forma ou anatomia da criatura. Por exemplo, um ogro e um cavalo ocupam o mesmo espaço (uma área quadrada com 3 m de lado), pois ambas são criaturas Grandes.

Uma criatura mais alta (e geralmente bípede) terá um alcance maior que os seres mais longos. Um cavalo tem 1,5 m de alcance, enquanto um ogro, por ser mais alto, tem 3 m de alcance.

Algumas criaturas têm alcances extraordinários em função das armas que escolheram ou devido à sua anatomia especial. Não há problema em atribuir um alcance específico somente para um determinado tipo de ataque (como os tentáculos do estrangulador, por exemplo).

AMBIENTE

Imagine onde a criatura vive e defina seu clima (quente, temperado ou frio) e terreno (planície, colina, floresta, pântano, montanhas ou deserto) prediletos. Seu monstro não está restrito a esta combinação de terreno e clima, mas será encontrado com mais freqüência nesses lugares.

As criaturas que não têm seu habitat nos ambientes naturais (especialmente os constructos e mortos-vivos) geralmente indicam "Qualquer" na sua referência de ambiente. Os extra-planares serão relacionados com seu plano de origem.

TESOURO

A maior parte dos monstros não acumula riquezas (Nenhum) ou carrega um tesouro padrão. As criaturas muito inteligentes podem ter o dobro ou mesmo o triplo do padrão de tesouros. Outras criaturas só conservam alguns tipos de objetos. Consulte a Tabela 3–5 do *Livro do Mestre*.

TENDÊNCIA

Qual é a tendência da sua criação? Escolha entre Leal, Neutro ou Caótico e depois entre Bom, Neutro ou Mau. Todas as tendências trazem consigo um qualificador: Sempre, Geralmente ou Freqüentemente. Consulte a página 317 para obter detalhes.

COMPRA RÁPIDA DE PERÍCIAS

Em vez de gastar os pontos de perícia isoladamente, o jeito mais fácil de selecionar perícias para um monstro é adquirir algumas delas com graduação máxima. Desse modo, a quantidade de perícias que uma criatura terá equivale ao seu modificador de Inteligência + o número básico de pontos de perícia que uma criatura do seu tipo adquire por DV. Por exemplo, os mortos-vivo recebem (4 + modificador de Int) pontos a cada DV, logo um morto-vivo com Inteligência 15 (+2 de modificador) poderia simplesmente escolher seis perícias com graduação máxima.

PROGRESSÃO

Este campo fornece a capacidade de crescimento do poder relativo da criatura se o Mestre decidir aumentar sua quantidade de Dados de Vida. Em geral, uma criatura deve ser capaz de progredir até o triplo dos seus DV originais (isso significa que uma criatura com 3 DV seria capaz de avançar até 9 DV).

Quase todas as criaturas ficarão maiores conforme seu total de DV aumentar, conseqüentemente será necessário definir o ponto onde sua categoria de tamanho será alterada. Por exemplo, a referência "Progressão" de uma criatura Grande, do tipo planta, com 3 DV seria: 4–5 DV (Grande); 6–9 DV (Enorme). Consulte a Tabela 5–1 para obter as diretrizes relacionadas ao tamanho e Dados de Vida.

Alguns monstros não possuem um limite óbvio para alterar sua categoria de tamanho. Nestes casos, provavelmente seria adequado posicionar essa mudança na metade dos DV que serão adicionados. Por exemplo, uma aberração Grande com 4 DV poderia avançar até 12 DV. Devido à possibilidade de acrescentar 8 Dados de Vida, a "Progressão" desse indivíduo poderia ser: 5–8 DV (Grande); 9–12 DV (Enorme).

NÍVEL DE DESAFIO

O ND define o nível do grupo de personagens que será capaz de enfrentar a criatura adequadamente, representando uma dificuldade moderada. Um grupo com quatro personagens "inteiros" (com todos os pontos de vida, magias recuperadas e equipado conforme seu nível) seria capaz de superar esse encontro sofrendo algum dano, mas sem nenhuma vítima, com uma quantidade moderada de sorte. Essa vitória não deve consumir mais de 25% dos recursos do grupo (pontos de vida, magias e itens mágicos consumíveis).

Atribuir o Nível de Desafio adequado pode ser muito difícil. As duas ferramentas básicas para determinar o ND são: a comparação e os testes práticos.

Comparando o ND

A maneira mais simples e rápida de estimar o Nível de Desafio da sua criação é compará-la a outros monstros existentes com o valor apropriado de desafio. Primeiro, compare o monstro com as criaturas do mesmo ND pretendido, utilizado como guia durante todo o desenvolvimento. Consulte a lista de monstros conforme o Nível de Desafio (pág. 319) para obter uma lista de seres com ND equivalente e selecione criaturas com ND 1 ponto acima e abaixo. Por exemplo: caso o ND pretendido seja 7, você deveria examinar cuidadosamente os integrantes dos Níveis de Desafio 6, 7 e 8.

Para diminuir sua lista de análises, procure criaturas com tipos ou métodos similares (formas e tipos de ataques parecidos, habilidades similares à magia semelhantes, ataques especiais relacionados e assim por diante). Depois que sua lista de monstros para comparação atingir uma quantidade plausível, verifique como sua criatura se equipara às demais usando as sugestões a seguir:

— Seu monstro tem mais ou menos DV que os outros?
— A CA do seu monstro é melhor ou pior?
— Os bônus de ataque da sua criatura são maiores ou menores?
— Sua criatura causa mais ou menos dano?
— Os ataques da sua criação são mais ou menos leais?
— O nível de conjurador da melhor habilidade similar à magia do seu monstro é maior ou menor que as habilidades das outras criaturas?
— Sua criação tem alguma defesa especial que os outros monstros não possuem?

Quando sua criatura for obviamente superior à maioria dos monstros da comparação, o ND pretendido provavelmente está muito baixo. Tente aumentá-lo em 1 ou 2 pontos e então analise outra lista de referências para o novo ND e veja como seu monstro se comporta. Quando a nova criatura for muito fraca em relação às demais, faça o inverso: diminua o ND em 1 ou 2 pontos e elabore outra lista para compará-la.

Testando o ND

A melhor forma de definir o ND de uma criatura é testar como ela se comporta em jogo. Isso pode exigir algum tempo, mas provavelmente fornecerá mais detalhes sobre a capacidade de desafio que seu monstro representa.

Para realizar um teste prático com sua criatura, leia o procedimento a seguir:

1. Crie um "grupo de teste" composto por quatro personagens de nível idêntico ao ND pretendido + 2. Cada um dos personagens deve ser construído usando os valores padrão de habilidades e os equipamentos de um PJ do nível pertinente. Se possível, suas classes devem ser: guerreiro, ladino, clérigo e mago. Você pode usar cópias dos seus PJs no teste, mas caso sejam personagens incomuns, isso influenciará os resultados do teste.
2. Crie um encontro representativo com a sua criatura. Nesse encontro, inclua dois monstros (2 criaturas de ND Y são adequadas para um grupo com 4 personagens de nível Y+2). Para os seres mais comuns, uma sala com uma porta serão suficientes, mas se a criatura foi desenvolvida para emboscar o grupo, utilize ambientes específicos — nesse caso, é provável que você deseje testar o monstro no ambiente que espera usá-lo durante a aventura.
3. Permita que os personagens comecem o encontro-teste sob efeito das magias e habilidades com duração de 10 minutos por nível (ou mais longa) disponíveis ao grupo.
4. Para as jogadas de Iniciativa, considere que todos os integrantes do encontro obtiverem 10 nos dados e determine seus turnos conforme seus respectivos modificadores de Iniciativa (i.e., durante os testes práticos, todos devem escolher 10 nas suas jogadas de Iniciativa).
5. "Jogue" o encontro-teste diversas vezes, usando diferentes táticas e situações com os monstros.

Se o ND pretendido for adequado, o grupo de personagens-teste será capaz de superar o encontro sofrendo algum dano, com uma quantidade moderada de sorte. Essa vitória não deve consumir mais de 20% dos recursos do grupo (pontos de vida, magias e itens mágicos consumíveis). Para os monstros com ND mais elevado (11 ou superior), não é raro que um dos personagens não consiga terminar o encontro, já que os grupos desse nível são capazes de ressuscitar seus integrantes com certa facilidade.

Caso a criatura seja muito perigosa, tente um novo encontro, usando todo o grupo contra um único monstro. Isso permitirá que você analise como ele enfrenta sozinho um grupo de nível equivalente. Quando os personagens vencerem a criatura com muita facilidade, aumente a quantidade de monstros para três ou quatro (efetivamente, isso vai reduzir o ND do monstro em 1 ou 2 pontos). Talvez seja necessário ajustar os níveis de todos os personagens do grupo e tentar novamente contra o novo ND.

Função do Monstro e ND

Um truque rápido para conferir o ND é compará-lo com os Dados de Vida da criatura. Dependendo da sua função, o monstro precisará de uma quantidade maior, menor ou equilibrada de DV conforme seu Nível de Desafio.

Analise sua criação e decida qual é sua função básica: lutador, espreitador, conjurador, habilidade curinga ou ameaça múltipla.

Lutador: Este monstro conta com sua habilidade de combate para ameaçar o grupo e tem poucas habilidades. Exemplos: animais atrozes, gigantes, dilacerador cinzento, minotauro, arbusto errante, worg. O ND dos lutadores deve variar entre 1/3 e 2/3 dos seus Dados de Vida.

Espreitador: O monstro depende de furtividade e ataques de surpresa para ameaçar o grupo. Exemplos: vinha assassina, constritor, derro, mímico, aranha interplanar, estrangulador. O ND dos espreitadores deve variar entre a metade e o total dos seus DV.

Conjurador: Os melhores ataques da criatura são magias ou habilidades similares. Exemplos: abolete, lamia, lillend, devorador de mentes, ninfa. O ND dos conjuradores deve variar entre o total dos seus DV e o total +2, conquanto suas habilidades mágicas sejam apropriadas para um personagem conjurador de nível equivalente aos seus Dados de Vida (caso contrário, provavelmente seu monstro é um espreitador ou um lutador).

Habilidade Curinga: O monstro é perigoso em função dos ataques especiais que é capaz de utilizar. Exemplos: basilisco, dragões, harpia, medusa, aparição, vampiro. O ND dessas criaturas deve variar entre 2/3 e o total dos seus DV.

Ameaça Múltipla: Estas criaturas combinam duas ou mais das funções acima. Por exemplo, muitos demônios e diabos combinam as funções de lutador e conjurador, enquanto os devoradores de mentes são monstros com habilidades curinga e de conjurador. Os dragões com uma capacidade de conjuração elevada costumam reunir as funções de lutador, conjurador e habilidade curinga. O ND dos monstros considerados uma ameaça múltipla deve variar entre 3/4 e o total dos seus DV +2.

CAPÍTULO 6: PERÍCIAS E TALENTOS PARA MONSTROS

Este Capítulo apresenta a descrição de uma nova perícia: Controlar Forma. Também inclui os talentos normalmente selecionados por monstros.

CONTROLAR FORMA (SAB)

Qualquer personagem que tenha contraído a licantropia e esteja ciente dessa condição pode selecionar Controlar Forma como uma perícia de classe (um licantropo amaldiçoado que desconheça sua condição pode realizar testes sem graduações). Esta perícia determinará o grau de controle voluntário que o licantropo amaldiçoado terá sobre suas transformações. Os licantropos naturais não precisam adquirir esta perícia, já que possuem controle total sobre suas habilidades de metamorfose.

Teste (Mudança Involuntária): O personagem amaldiçoado precisa realizar um teste ao anoitecer, em todas as noites de lua cheia, para tentar resistir e não assumir sua forma animal involuntariamente. Um licantropo ferido deverá realizar um teste para evitar a transformação quando perder um quarto do seu total de Pontos de Vida e outro teste a cada quarto adicional perdido.

Tarefa	CD
Evitar uma mudança involuntária	25

Caso fracasse no teste, o personagem deverá permanecer na forma animal até a próxima alvorada, quando retornará automaticamente para sua forma básica. Um licantropo ciente de sua condição pode reassumir sua forma original (veja a seguir), mas se fracassar deverá permanecer na forma animal até o próximo amanhecer.

Novas Tentativas (Mudança Involuntária): Faça um teste para resistir a mudanças involuntárias sempre que ocorrer um evento capaz de ocasioná-las.

Teste (Mudança Voluntária): Além disso, um licantropo amaldiçoado ciente de sua condição pode usar essa perícia para assumir voluntariamente a forma animal, híbrida ou voltar à sua forma original, independente da fase lunar e dos ferimentos sofridos.

Tarefa	CD
Voltar à forma original (durante a lua cheia*)	25
Voltar à forma original (sem lua cheia)	20
Assumir a forma híbrida	15
Assumir voluntariamente a forma animal (durante a lua cheia*)	15
Assumir voluntariamente a forma animal (sem lua cheia)	20

* Para os efeitos do jogo, a lua cheia dura 3 dias a cada mês.

Novas Tentativas (Mudança Voluntária): O personagem pode tentar assumir voluntariamente a forma animal ou híbrida conforme desejar. Cada tentativa exige uma ação padrão. Entretanto, caso fracasse no teste para retornar à forma original, ele deverá permanecer na forma animal ou híbrida até a próxima alvorada, quando retornará automaticamente para a forma original.

Especial: Um licantropo amaldiçoado é incapaz de realizar uma mudança voluntária até estar ciente de sua condição (veja Licantropia como Maldição, pág. 181).

ACELERAR HABILIDADE SIMILAR À MAGIA [GERAL]

A criatura pode usar habilidades similares à magia com apenas um pensamento.

Pré-requisito: Habilidade similar à magia com 10º nível de conjurador ou superior.

Benefício: Escolha uma das habilidades similares à magia da criatura que atenda aos pré-requisitos. A criatura será capaz de usar a habilidade similar à magia escolhida com seu efeito acelerado até 3/dia (ou menos, quando a habilidade original somente puder ser ativada 1/dia ou 2/dia).

Usar uma habilidade similar à magia acelerada é uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. A criatura pode realizar qualquer outra ação — até acionar outra habilidade similar à magia — durante a mesma rodada em que utiliza a habilidade acelerada. Apenas uma habilidade similar à magia acelerada pode ser ativada a cada rodada.

Esse talento somente pode ser aplicado a uma habilidade similar à magia de nível igual ou inferior a metade do seu nível de conjurador efetivo (arredondado pra baixo) menos 4. Consulte a tabela a seguir. Por exemplo, uma criatura que utilize sua habilidade similar à magia como um feiticeiro de 15º nível somente conseguirá acelerar habilidades similares à magias de 3º nível ou inferiores. Além disso, as habilidades com tempo de execução superior a uma ação de rodada completa não podem ser aceleradas.

Especial: A criatura pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma habilidade diferente.

HABILIDADES SIMILARES A MAGIA POTENCIALIZADAS OU ACELERADAS

Nível da Magia	Nível de Conjurador para Potencializar	Nível de Conjurador para Acelerar
0	4º	8º
1º	6º	10º
2º	8º	12º
3º	10º	14º
4º	12º	16º
5º	14º	18º
6º	16º	20º
7º	18º	—
8º	20º	—
9º	—	—

ARMA NATURAL APRIMORADA [GERAL]

As armas naturais da criatura são mais perigosas que o normal para seu tipo e tamanho.

Pré-requisito: Arma natural, bônus base de ataque +4.

Benefício: Escolha uma das armas naturais da criatura. O dano causado com essa arma aumenta, como se a criatura pertencesse a uma categoria de tamanho superior, nessa seqüência: 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 2d8, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6. Uma arma que cause 1d10 pontos de dano obedecerá à seguinte progressão: 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8.

ARMADURA NATURAL APRIMORADA [GERAL]

A armadura natural da criatura é mais espessa e resistente que o normal para sua espécie.

Pré-requisito: Armadura natural, Con 13.

Benefício: O bônus de armadura natural da criatura aumenta em +1.

Especial: A criatura pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam. Sempre que escolher esse talento, sua armadura natural aumenta em 1 ponto.

ARREBATAR [GERAL]

A criatura é capaz de agarrar oponentes menores e prendê-los com sua boca ou garras.

Pré-requisito: Tamanho Enorme ou superior.

Benefício: Quando atingir um oponente com sua garra ou mordida, a criatura pode iniciar a manobra Agarrar imediatamente, similar à habilidade especial Agarrar Aprimorado. Caso prenda um adversário de três ou mais categorias de tamanho inferiores, ele sofrerá automaticamente o dano da arma natural utilizada (mordida ou garra) a cada rodada. Uma criatura arrebatada pela boca da criatura não pode realizar testes de resistência contra seu sopro (se houver).

A criatura é capaz de soltar a vítima aprisionada como uma ação livre ou usar uma ação padrão para arremessá-la numa direção específica. Uma criatura arremessada percorre 1d6 x 3 m e sofre 1d6 pontos de dano a cada 3 m de distância percorridos. Se o monstro arremessar a vítima enquanto estiver voando, ela sofrerá este dano ou o dano da queda — o que for maior.

ATAQUES MÚLTIPLOS [GERAL]

A criatura é capaz de utilizar todas suas armas naturais ao mesmo tempo.

Pré-requisito: Três ou mais armas naturais.

Benefício: Os ataques secundários da criatura, usando suas armas naturais, sofrem apenas –2 de penalidade.

Normal: Sem esse talento, os ataques secundários da criatura com suas armas naturais sofrem –5 de penalidade.

COMBATER COM MÚLTIPLAS ARMAS [GERAL]

Uma criatura que tenha três ou mais braços será capaz de combater utilizando uma arma em cada mão. A criatura poderá desferir um ataque adicional por rodada para cada arma extra.

Pré-requisito: Des 13, três ou mais braços.

Benefício: As penalidades para combater com armas múltiplas são reduzidas em 2 pontos para a arma primária e 6 pontos para as outras armas secundárias.

Normal: Sem esse talento, a criatura sofre –6 de penalidade nas jogadas de ataque de sua arma primária (mão hábil) e –10 de penalidade nas jogadas de ataque de suas armas secundárias (mãos inábeis). Consulte Combater com Duas Armas, pág. 160 do *Livro do Jogador*.

Especial: Esse talento substitui Combater com Duas Armas para criaturas com diversos braços.

FABRICAR CONSTRUCTO [GERAL]

A criatura é capaz de fabricar golens e outros autômatos mágicos que obedecem às suas ordens.

Pré-requisitos: Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Item Maravilhoso.

Benefício: A criatura pode fabricar qualquer constructo caso atenda a todos os pré-requisitos. Encantar um constructo exige um dia de trabalho para cada 1.000 PO do preço de mercado. Para encantar um constructo, é preciso gastar 1/25 do seu preço base em XP e consumir matéria-prima equivalente à metade do preço total (consulte as descrições de Golem, Homúnculo e Guardião Protetor para obter maiores detalhes).

A criatura também pode consertar um constructo que esteja danificado. Um dia de trabalho elimina até 20 pontos de dano e cada ponto recuperado custa 50 PO.

Um constructo recém-criado possui a média de PV dos seus Dados de Vida.

FOCO EM HABILIDADE [GERAL]

Escolha um dos ataques especiais da criatura. Este ataque será mais poderoso que o normal.

Pré-requisito: Ataque especial.

Benefício: Acrescente +2 na CD de todos os testes de resistência contra o ataque selecionado.

Especial: A criatura pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a um ataque especial diferente.

GOLPE AVASSALADOR [GERAL, GUERREIRO]

Esta criatura é capaz de desferir golpes que arremessam seus oponentes menores para longe.

Pré-requisitos: For 25, Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, tamanho Grande ou maior.

Benefício: Usando uma ação padrão, a criatura é capaz de subtrair 4 pontos da sua jogada de ataque corporal para executar um golpe avassalador. Caso atinja um oponente corpóreo de tamanho inferior com esse ataque, a vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD = dano causado) ou será arremessada a 3 m na direção que a criatura escolher e ficará caída naquele quadrado. O atacante somente pode arremessar a vítima em linha reta e ela não pode aterrissar num quadrado que esteja mais próximo do atacante do que sua localização original. Se um obstáculo interromper a trajetória do arremesso, o obstáculo e a vítima sofrem 1d6 pontos de dano e ela ficará caída no espaço adjacente à obstrução.

INVERSÃO [GERAL]

A criatura pode mudar de direção rapidamente durante o vôo.

Pré-requisito: Deslocamento de vôo.

Benefício: Uma vez por rodada, uma criatura em pleno vôo é capaz de alterar sua direção rapidamente. Este talento lhe permite virar 180º em qualquer direção, independente de sua capacidade de manobra, além das demais curvas permitidas normalmente. É impossível ganhar altitude durante a rodada em que a inversão foi realizada, mas é possível mergulhar. A mudança de direção consume 3 m do deslocamento de vôo da criatura durante a rodada em que for executada.

INVESTIDA AÉREA [GERAL]

A criatura é capaz de atacar em pleno vôo.

Pré-requisito: Deslocamento de vôo.

Benefício: Quando estiver voando, a criatura poderá realizar uma ação de movimento (inclusive mergulhar) e uma ação padrão a qualquer momento durante esse deslocamento, e então terminar seu movimento. É impossível realizar a ação de movimento dobrado durante uma investida aérea.

Normal: Sem esse talento, a criatura deverá usar sua ação padrão antes ou depois do movimento, nunca durante.

PAIRAR [GERAL]

Com esse talento é possível pairar durante o vôo.

Pré-requisito: Deslocamento de vôo.

Benefício: Enquanto estiver voando, a criatura é capaz de interromper seu deslocamento e usar uma ação de movimento para ficar pairando no mesmo lugar. Ela poderá voar controlando a sua própria altitude, subindo ou descendo com metade do seu deslocamento, independente de sua capacidade de manobra.

Quando começar seu turno pairando, a criatura poderá se manter no lugar durante todo o turno para executar uma ação de rodada completa. Obviamente, é impossível realizar ataques com as asas enquanto paira, mas o monstro é capaz de utilizar todos os demais ataques disponíveis num Ataque Total. Caso tenha essas habilidades, a criatura pode usar seu sopro ou conjurar uma magia em vez de desferir ataques físicos.

Se uma criatura Grande ou maior pairar a 6 m ou menos do solo, sobre uma área forrada de areia, terra ou escombros, o vento provocado pelas batidas de suas asas criará uma nuvem hemisférica com um raio de 18 m. Os ventos são capazes de apagar tochas, pequenas fogueiras, lanternas e lampiões desprotegidos e quaisquer outras chamas de origem mundana (mas não mágica). A nuvem limita a visão a 3 m de raio para as criaturas em seu interior. Os seres localizados entre 4,5 m e 6 m da origem da nuvem adquirem camuflagem (20% de chance de falha), enquanto as criaturas a 7,5 m de distância ou mais adquirem camuflagem total (50% de chance de falha e não é possível usar a visão para localizar os oponentes).

Para conjurar magias dentro da nuvem é necessário obter sucesso num teste de Concentração (CD 10 + 1/2 dos DV da criatura).

Normal: Sem este talento, a criatura precisa se manter em movimento durante o vôo, a menos que tenha capacidade de manobra perfeita.

POTENCIALIZAR HABILIDADE SIMILAR A MAGIA [GERAL]

Com esse talento, a criatura pode usar uma habilidade similar à magia gerar efeitos mais poderosos.

Pré-requisito: Habilidade similar à magia com 6º nível de conjurador ou superior.

Benefício: Escolha uma das habilidades similares à magia da criatura que atenda aos pré-requisitos. A criatura será capaz de usar a habilidade similar à magia escolhida com seu efeito potencializado até 3/dia (ou menos, quando a habilidade original somente puder ser ativada 1/dia ou 2/dia).

Todos os efeitos variáveis e numéricos de uma habilidade similar à magia potencializada são aumentados em 50%. Uma habilidade potencializada causa 50% a mais de dano, cura 50% a mais de pontos de vida, afeta 50% a mais de alvos, etc., de acordo com a descrição da habilidade. Um *míssil mágico* potencializado de uma bruxa da noite, por exemplo, causa 50% a mais de dano (jogue um 1d4+1 e multiplique o resultado por 1,5 para cada projétil). Os testes de resistência e os testes resistidos (como os testes de *dissipar magia*) não são afetados. As habilidades similares à magia sem variações aleatórias não são afetadas.

Esse talento somente pode ser aplicado a uma habilidade similar à magia de nível igual ou inferior a metade do seu nível de conjurador efetivo (arredondado para baixo) menos 2. Consulte a descrição do talento Acelerar Habilidade Similar à Magia e a tabela seguinte. Por exemplo, uma criatura que utilize sua habilidade similar à magia como um feiticeiro de 13º nível somente conseguirá potencializar habilidades similares à magias de 4º nível ou inferiores.

Especial: A criatura pode adquirir esse talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher esse talento, ele se aplica a uma habilidade diferente.

CAPÍTULO 7: GLOSSÁRIO

Este capítulo apresenta os significados e as descrições das características dos monstros. Se você encontrar um termo com o qual não esteja familiarizado, ele estará explicado a seguir, em ordem alfabética.

Aberração, Tipo: Uma criatura que apresenta anatomia bizarra, habilidades estranhas, raciocínio alienígena ou qualquer combinação dos três.

Aspectos: As criaturas desse tipo possuem as seguintes características.

— Dado de Vida: d8.

— Bônus base de ataque: 3/4 do total de DV (como clérigo).

— Testes de resistência bons: Vontade

— Pontos de perícia: (2 + modificador de Int) por DV e o quádruplo desse valor no primeiro DV.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, uma aberração terá as características a seguir.

— Visão no escuro: 18 m.

— Sabem usar suas armas naturais. Caso tenha uma forma aproximadamente humanóide, também saberá usar todas as armas simples, assim como qualquer arma mencionada na sua descrição.

— Sabem usar qualquer tipo de armadura (leve, média ou pesada) que conste na sua descrição, assim como todas as categorias mais leves. As aberrações que não apresentam armaduras na sua descrição não possuem os talentos adequados. A criatura também saberá usar escudos caso saiba usar qualquer tipo de armadura.

— As aberrações precisam se alimentar, dormir e respirar.

Agarrar Aprimorado (Ext): Caso a criatura atinja o oponente com um ataque corpo a corpo (em geral sua mordida ou garras), causará o dano normal e poderá iniciar a manobra Agarrar como ação livre e sem provocar ataques de oportunidade (veja a manobra Agarrar, pág. 155 do *Livro do Jogador*). Não é necessário nenhum ataque de toque inicial.

Exceto quando especificado o contrário, essa habilidade somente afeta os oponentes de uma categoria de tamanho inferior à criatura. Ela poderá escolher entre conduzir a manobra normalmente ou usar apenas a parte correspondente do seu corpo para prender o adversário. Caso escolha a última opção, sofrerá –20 de penalidade nos testes de Agarrar, mas não estará agarrada ou envolvida na manobra — ou seja, a criatura não perde seu modificador de Destreza na CA, ainda ameaça a área ao seu redor e é capaz de usar seus demais ataques contra outros inimigos.

Prender o adversário não causa nenhum dano adicional, a menos que a criatura tenha a habilidade Constrição. Se ela decidir não usar a constrição, cada teste bem-sucedido de Agarrar nos turnos subseqüentes causará o dano pertinente ao ataque utilizado para iniciar a manobra. Caso contrário, ela também causará o dano da constrição (a quantidade exata consta na descrição da criatura).

Quando uma criatura prende a vítima, ela arrasta o oponente para seu espaço. Essa ação não provoca ataques de oportunidade. Ela é capaz inclusive de se deslocar (carregando o oponente consigo), conquanto seja capaz de arrastar o peso do inimigo.

Água, Subtipo: Geralmente abrange os elementais ou extra-planares relacionados ao Plano Elemental da Água. As criaturas da água sempre possuem um deslocamento de natação e podem se movimentar na água sem a necessidade de testes de Natação. Elas respiram embaixo d'água e geralmente são capazes de respirar na superfície.

Ajuste de Nível: Alguns monstros podem ser usados como personagens básicos de maneira equilibrada. Estas criaturas apresentam uma referência de ajuste de nível — um número que deve ser adicionado ao seu total de DV para determinar seu nível efetivo de personagem. Os seres que possuem diversas habilidades especiais são personagens mais poderosos do que seus Dados de Vida indicam. Por exemplo, um elfo drow possui Resistência à Magia, bônus nos valores de habilidade e habilidades similares à magia. Seu ajuste de nível +2 indica que um mago drow de 1º nível é equivalente a um personagem de 3º nível.

A referência de ajuste de nível de algumas criaturas inclui a palavra "(parceiro)". Embora sejam inadequados como PJs, estas criaturas podem ser ótimas companheiras para os personagens que adquiriram o talento Liderança. Algumas não foram desenvolvidas para se adaptar a esse talento, mas podem se tornar parceiras dos magos com o talento Familiar Aprimorado. Nesse caso, o ajuste de nível terá a indicação "Familiar Aprimorado".

O ajuste de nível não é o mesmo que os modificadores de Nível de Desafio adicionados aos monstros em função das suas habilidades especiais. O ND reflete a dificuldade de confrontar a criatura dentro de uma quantidade limitada de encontros. O ajuste de nível indica quão poderosa a criatura será como personagem ou parceiro durante uma campanha. Por exemplo, um drow recebe +1 de ajuste de ND devido às suas habilidades especiais; isso significa que, durante um combate, ele é um adversário mais perigoso do que seus DV indicam; contudo, seu ajuste de nível é +2, para equilibrar suas habilidades ao longo de uma campanha.

Alterar Forma (Sob): Uma criatura com essa qualidade especial pode assumir uma ou mais formas alternativas. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose*, mas a criatura somente é capaz de assumir as formas indicadas na sua descrição e não recupera nenhum PV através da transformação. Quando a criatura assume sua forma alternativa, ela sofre as seguintes alterações:

— Ela conserva o tipo e subtipos originais, mas assume o tamanho da nova forma.

— A criatura perde as armas naturais, armadura natural, tipos de deslocamento e ataques especiais extraordinários da forma original.

— Ela adquire as armas naturais, armadura natural, tipos de deslocamento e ataques especiais extraordinários da nova forma.

— Ela conserva todas as qualidades especiais da forma original. Ela não adquire nenhuma qualidade especial da nova forma.

— Ela conserva todas as habilidades similares à magia e ataques sobrenaturais da forma original (exceto pelos ataques visuais e sopro). Ela não tem acesso às habilidades similares à magia e aos ataques sobrenaturais da nova forma.

— Ela adquire os valores das habilidades físicas (For, Des e Con) da nova forma, mas conserva as habilidades mentais (Int, Sab e Car) da forma original.

— A quantidade de pontos de vida e os bônus de resistências não são afetados, embora o modificador do teste de resistência possa mudar devido às alterações nos valores de habilidade.

— A criatura conserva a habilidade de conjurar magias da forma original, mas a nova forma precisa ser capaz de falar claramente para lançar magias com componentes verbais e possuir mãos humanóides para conjurar magias com componentes gestuais.

— Considera-se que o indivíduo está disfarçado como uma criatura do tipo pertinente; ela recebe +10 de bônus nos testes de Disfarces para utilizar essa habilidade como um disfarce.

Ambiente: Esta referência do bloco de estatísticas descreve os locais e o clima onde a criatura é encontrada mais facilmente. Ela indica uma preferência, não um fator de exclusão. Note que estes ambientes podem existir dentro de masmorras ou outras áreas em função de efeitos mágicos e outras interferências sobrenaturais (como as próprias características naturais da masmorra). Consulte o Capítulo 5 do *Livro do Mestre* para obter detalhes sobre os diferentes tipos de terreno e clima.

Animal, Tipo: Seres vivos que não são humanóides. Geralmente, abrangem vertebrados desprovidos de habilidades mágicas e sem capacidade inata para aprender idiomas ou desenvolver uma cultura.

Aspectos: Exceto quando sua descrição especificar o contrário, os animais apresentam as características a seguir.

— Dado de Vida: d8.

— Bônus base de ataque: 3/4 do total de DV (como clérigo).

— Testes de resistência bons: Fortitude e Reflexos (alguns animais diferem nesse aspecto).

— Pontos de perícia: (2 + modificador de Int) por DV e o quádruplo desse valor no primeiro DV.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um animal terá as características a seguir.

— Inteligência 1 ou 2 (nenhuma criatura com Inteligência 3 ou mais pode ser um animal).

— Visão na penumbra.

— *Tendência:* Sempre Neutro. Os animais ignoram o senso de moralidade dos humanos.

— *Tesouro:* Nenhum. Eles nunca acumulam riquezas.

— Sabem usar apenas suas armas naturais. Os herbívoros não-combatentes utilizam suas armas naturais como se fossem ataques secundários. Eles sofrem –5 de penalidade nas jogadas de ataque e só aplicam metade do modificador de Força ao dano causado.

— Os animais não sabem usar armaduras, a menos que sejam treinados para a guerra.

— Os animais precisam se alimentar, dormir e respirar.

Anjo, Subtipo: Trata-se de uma raça de celestiais, extra-planares bondosos, nativos dos Planos Exteriores com essa tendência. Na cosmologia de D&D, esses planos são os Sete Paraísos Escalonados de Celéstia, os Paraísos Gêmeos de Bitopia, as Clareiras Olímpicas de Arbórea, os Abençoados Campos do Elísio e a Floresta das Terras Selvagens.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um anjo terá as características a seguir.

— Visão no escuro: 18 m; Visão na penumbra.

— Imunidade a ácido, frio e petrificação.

— Resistência a eletricidade 10 e fogo 10.

— +4 de bônus racial nos testes de resistência contra venenos.

— Aura de Proteção (Sob): Esta habilidade concede +4 de bônus de deflexão na CA e +4 de bônus de resistência nos testes de resistência contra os ataques ou efeitos provenientes de seres malignos a todas as criaturas num raio de 6 m do anjo. Nos demais aspectos, ela funciona como os efeitos de um *círculo mágico contra o mal* e um *globo de invulnerabilidade menor*, ambos com 6 m de raio e nível de conjurador equivalente aos DV do anjo. Os bônus defensivos concedidos pelo *círculo* não estão inclusos no bloco de estatísticas do anjo.

— Idiomas (Sob): Todos os anjos podem falar com qualquer criatura que tenha um idioma, como se estivesse sob efeito da magia *idiomas* (nível de conjurador equivalente aos DV do anjo). Esta habilidade permanece ativa continuamente.

Aquático, Subtipo: Estas criaturas sempre possuem um deslocamento de natação e podem se movimentar na água sem realizar testes de Natação. Elas respiram embaixo d'água e são incapazes de respirar fora dela, a menos que tenham a qualidade especial Anfíbio.

Ar, Subtipo: Geralmente abrange os elementais ou extra-planares relacionados ao Plano Elemental do Ar. As criaturas do ar sempre possuem um deslocamento de vôo, em geral com capacidade de manobra perfeita (veja a seção Movimento, pág. 309).

Arconte, Subtipo: Trata-se de uma raça de celestiais, extra-planares bondosos, nativos dos Sete Paraísos Escalonados de Celéstia.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um arconte terá as características a seguir.

— Visão no escuro: 18 m; Visão na penumbra.

— Aura de Ameaça (Sob): Durante o combate ou quando estão furiosos, os arcontes são cercados por uma aura de justiça. Qualquer criatura hostil num raio de 6 m do arconte deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade para evitar os efeitos da aura. A CD do teste de resistência varia conforme o tipo de arconte: ela é baseada em Carisma e inclui +2 de bônus racial. As vítimas que fracassarem no teste sofrerão –2 de penalidade nas jogadas de ataque, CA e testes de resistência durante 24 horas ou até atingirem o arconte responsável pela aura em questão. Independente do sucesso nesse teste de resistência, as criaturas afetadas estarão imunes aos efeitos da aura do mesmo arconte durante 24 horas.

— Imunidade a eletricidade e petrificação.

— +4 de bônus racial nos testes de resistência contra venenos.

— Círculo Mágico Contra o Mal (Sob): Os arcontes estão sempre protegidos por um *círculo mágico contra o mal* (nível de conjurador equivalente aos DV do arconte). Os bônus defensivos concedidos pelo *círculo* não estão inclusos no bloco de estatísticas do arconte.

— Teletransporte (Sob): Estas criaturas são capazes de usar a magia *teletransporte maior* sem limite diário (14º nível de conjurador), mas o alcance é pessoal, mais 25 kg de equipamento.

— Idiomas (Sob): Todos os arcontes podem falar com qualquer criatura que tenha um idioma, como se estivesse sob efeito da magia *idiomas* (nível de conjurador equivalente aos DV do arconte). Esta habilidade permanece ativa continuamente.

Armas Manufaturadas: Alguns monstros usam armas manufaturadas para lutar. As criaturas que empunham espadas, arcos, lanças e similares obedecem às mesmas regras que os personagens, incluindo para os ataques múltiplos e as penalidades por combater com duas armas. Esta categoria também inclui as "armas improvisadas", como rochas e troncos que um monstro venha a utilizar durante um combate — essencialmente qualquer arma que não faça parte do corpo da criatura.

Alguns seres combinam armas naturais e manufaturadas durante um Ataque Total. Nesse caso, eles usam suas armas manufaturadas como ataques primários, a menos que sua descrição especifique o contrário (empunhar armas manufaturadas exige a maior parte da atenção do monstro), e quaisquer outras armas naturais como ataques secundários. Estes ataques secundários não interferem com os ataques primários da mesma forma que golpear com a mão inábil, mas sofrem –5 de penalidade nas jogadas de ataque (ou –2 caso o monstro tenha o talento Ataques Múltiplos), mesmo quando a arma natural normalmente seja usada como ataque primário.

Armas Naturais: As armas naturais são partes físicas do monstro. Quando ataca com suas armas naturais corpo a corpo, uma criatura é considerada armada e não provoca ataques de oportunidade. Dessa forma, ela ameaça qualquer espaço ao seu alcance.

Não é possível realizar ataques adicionais com as armas naturais, independente de um valor elevado no bônus base de ataque da criatura. A quantidade possível de ataques depende do tipo do ataque — geralmente uma única criatura pode desferir um ataque de mordida, um ataque para cada garra ou tentáculo, um ataque com os chifres, um ataque com um ferrão ou um ataque de pancada (ainda que as criaturas Grandes com braços ou apêndices similares possam realizar um ataque com cada um deles). Consulte a descrição de cada monstro para obter mais detalhes.

Exceto quando especificado o contrário, a margem de ameaça para os sucessos decisivos de uma arma natural é 20/x2.

Quando uma criatura tem mais de uma arma natural, uma delas (e algumas vezes um par) será seu ataque primário. Todos os ataques remanescentes da criatura serão secundários.

O ataque primário da criatura está indicado na referência "Ataque" do bloco de estatísticas e a linha "Ataque Total" fornece o(s) ataque(s) primário(s) antes dos outros ataques. O ataque primário de uma criatura é realizado com sua arma natural mais efetiva, geralmente em virtude da fisiologia do indivíduo, treinamento ou talento inato com a arma. Um ataque com a arma natural primária utiliza todo o bônus de ataque da criatura. Os ataques secundários são menos eficazes e sofrem –5 de penalidade na jogada de ataque, independente de sua quantidade (as criaturas com o talento Ataques Múltiplos sofrem apenas –2 de penalidade nessas jogadas). Esta penalidade se aplica mesmo que a criatura realize apenas um ataque com uma arma natural secundária, como parte de uma manobra de Ataque Total ou como um ataque de oportunidade.

As armas naturais são divididas em categorias, como todas as outras armas. Os tipos mais comuns estão descritos a seguir:

Mordida: A criatura ataca com a boca, causando dano perfurante, cortante e de concussão.

Garra: A criatura ataca rasgando com apêndices afiados e causa dano perfurante e cortante.

Chifres: A criatura empala o adversário com um chifre, corno ou outro apêndice similar que causa dano perfurante.

Pancada: A criatura ataca golpeia os oponentes com um apêndice que causa dano de concussão.

Ferrão: A criatura ataca aferroa os oponentes com um aguilhão, causando dano perfurante. Os ataques de ferrão geralmente causam dano por veneno, além do dano normal.

Tentáculo: A criatura lança tentáculos poderosos contra os adversários, causando dano de concussão (e algumas vezes cortante).

Ataque Visual (Sob): Um ataque visual é ativado quando o oponente fita os olhos da criatura. O ataque é capaz de gerar praticamente qualquer efeito: petrificação, morte, enfeitiçar, etc.; o alcance padrão será de 9 metros, mas a descrição indicará quaisquer alterações.

O tipo de teste de resistência depende do ataque, mas em geral será um teste de Fortitude ou Vontade (CD 10 + metade dos Dados de Vida + modificador de Carisma da criatura). A CD exata é fornecida na descrição do monstro. Um teste de resistência bem-sucedido anula o efeito. Cada ataque visual é descrito em resumo na referência do monstro.

Todos os oponentes na área afetada precisam realizar um teste de resistência a cada rodada, no início de seu turno, conforme o resultado da Iniciativa. Basta olhar diretamente para a criatura que tenha o ataque visual para estar vulnerável; os adversários podem tentar evitar o ataque visual da criatura de duas formas:

Desviar o Olhar: O oponente evita encarar o rosto da criatura e concentra-se em seu corpo, acompanha sua sombra, rastreia seus movimentos através de uma superfície espelhada, etc. A cada rodada, o personagem tem 50% de chances de evitar o teste de resistência (e o olhar do monstro). No entanto, a criatura recebe cobertura em relação a esse oponente.

Cerrar os Olhos: O oponente é incapaz de enxergar a criatura (seja virando de costas para ela ou fechando seus olhos). A criatura recebe os benefícios de cobertura total contra esse personagem.

Qualquer criatura que tenha essa habilidade é capaz de utilizá-la ativamente numa ação de ataque e escolher um alvo dentro do alcance do efeito. O inimigo selecionado deve realizar o teste de resistência pertinente ou tentar evitar o olhar da criatura conforme descrito acima. Dessa forma, é possível ser afetado duas vezes por um ataque visual na mesma rodada: uma antes da ação do personagem e outra durante o turno da criatura.

Esse tipo de ataque consegue afetar as criaturas etéreas. Qualquer criatura é imune ao seu próprio ataque visual, exceto quando especificado o contrário. Os aliados da criatura com essa habilidade também podem ser afetados. Considera-se que todos os aliados do monstro estão desviando o olhar e têm 50% de chance de não precisar realizar o teste de resistência a cada rodada. A criatura também pode esconder os olhos, anulando essa habilidade.

Ataques Sônicos (Sob): Exceto quando especificado o contrário, os ataques sônicos obedecem às regras de dispersões (veja Mirando uma Magia, pág. 175 do *Livro do Jogador*); o alcance da dispersão é determinado a partir da criatura atacante. Depois que o ataque sônico for liberado, ensurdecer o alvo ou proteger sua audição não anula o efeito. Proteger a audição das vítimas com antecedência lhes permite realizar testes de resistência para evitar os efeitos sônicos de ação mental, mas não os demais tipos (como aqueles que infligem dano). Proteger a audição é uma ação de rodada completa e exige cera ou qualquer outro material à prova de som para resguardar os órgãos auditivos.

Atropelar (Ext): Usando uma ação de rodada completa, uma criatura com essa habilidade especial é capaz de percorrer até o dobro do seu deslocamento e literalmente passar por cima de um adversário de uma categoria de tamanho inferior ou menor. A criatura precisa somente se deslocar sobre os espaços ocupados pelos inimigos em seu caminho; qualquer adversário cujo espaço seja totalmente preenchido pela criatura atacante será vítima do ataque de atropelar.

Quando o espaço ocupado pela vítima for superior a 1,5 m, ela somente será afetada se a criatura atacante preencher todos os quadrados ocupados pela vítima. Caso o atacante preencha parcialmente os espaços da vítima, esta poderá desferir um ataque de oportunidade, mas sofrerá –4 de penalidade. Caso o atacante termine seu deslocamento num espaço ilegal, deverá retornar para o último quadrado possível que atravessou ou para o espaço permitido mais próximo, se houver apenas uma posição legal.

Essa habilidade causa dano de concussão (dano da pancada da criatura + 1,5 x modificador de Força da criatura). A descrição da criatura indicará a quantidade exata.

Os oponentes atropelados podem desferir ataques de oportunidade, mas sofrem –4 de penalidade. Caso não executem o ataque, podem realizar um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade. A CD será 10 + metade dos DV + modificador de Força da criatura (a CD exata é fornecida na descrição da criatura). Um monstro com a habilidade de Atropelar somente causará o dano desta habilidade uma vez por rodada contra cada vítima, independente da quantidade de vezes que passar por cima da mesma criatura no mesmo turno.

Avançado, Subtipo: A criatura recebe este subtipo quando sofre alguma alteração no seu tipo original. Algumas criaturas (como aquelas com modelos inatos) já nasceram assim, outras conquistaram o subtipo quando receberam um modelo adquirido. Este subtipo sempre está acompanhado do tipo original da criatura; por exemplo: a referência do corvo familiar de um mago indicaria "Besta Mágica (Miúdo — Animal Avançado)". As criaturas que possuem esse subtipo geralmente apresentam as características do seu novo tipo, mas conservam os aspectos do tipo original. O corvo familiar descrito acima teria os aspectos de um animal e as características de uma besta mágica.

Baatezu, Subtipo: Muitos diabos pertencem à raça dos extra-planares malignos conhecidos como baatezu.

Características: Exceto quando especificado o contrário em sua descrição, um baatezu terá as características a seguir.

— Imunidade a fogo e veneno

— Resistência a ácido 10 e frio 10.

— Enxergar no Escuro (Sob): Todos os baatezu podem enxergar perfeitamente nas trevas de qualquer espécie, mesmo naquelas criadas pela magia *escuridão profunda*.

— *Invocar* (SM): Estes diabos compartilham a habilidade de invocar os seus semelhantes (a chance de sucesso e o tipo de baatezu invocado estão indicados na descrição de cada criatura).

— Telepatia.

Bem, Subtipo: Geralmente abrange os extra-planares nativos dos Planos Exteriores de tendência bondosa. A maioria dessas criaturas também possui essa tendência, mas elas conservam o subtipo mesmo que a mudem posteriormente. Quaisquer efeitos que dependam da tendência afetam uma criatura com esse subtipo como se ela fosse Boa, não importa sua tendência verdadeira. Além disso, o indivíduo ainda sofrerá os efeitos de acordo com sua própria tendência atual. As criaturas com o subtipo Bem ignoram a Redução de Dano como se todas as suas armas naturais e qualquer arma manufaturada que empunhem fossem sagradas (veja Redução de Dano, a seguir).

Besta Mágica, Tipo: Essas criaturas são semelhantes aos animais, mas podem apresentar valores de Inteligência superiores a 2. As bestas mágicas costumam possuir habilidades sobrenaturais e extraordinárias, mas algumas vezes só apresentam aparência ou hábitos bizarros.

Aspectos: As criaturas desse tipo possuem as seguintes características.

— Dado de Vida: d10.

— Bônus base de ataque: igual ao total de DV (como guerreiro).

— Testes de resistência bons: Fortitude e Reflexos.

— Pontos de perícia: (2 + modificador de Int) por DV e o quádruplo desse valor no primeiro DV.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, uma besta mágica terá as características a seguir.

— Visão no escuro: 18 m; Visão na penumbra.

— Sabem usar apenas suas armas naturais.

— Não sabem usar armaduras.

— Precisam se alimentar, dormir e respirar.

Bote (Ext): Quando as criaturas com essa habilidade utilizam a manobra Investida contra um adversário, podem executar um Ataque Total na mesma rodada — incluindo os ataques de rasgar, caso tenham essa habilidade.

Caótico, Subtipo: Geralmente abrange os extra-planares nativos dos Planos Exteriores de tendência Caótica. A maioria dessas criaturas também possui essa tendência, mas elas conservam o subtipo mesmo que a mudem posteriormente. Quaisquer efeitos que dependam da tendência afetam uma criatura com esse subtipo como se ela fosse Caótica, não importa sua tendência verdadeira. Além disso, o indivíduo ainda sofrerá os efeitos de acordo com sua própria tendência atual. As criaturas com o subtipo Caótico ignoram a Redução de Dano como se todas as suas armas naturais e qualquer arma manufaturada que empunhem fossem anárquicas (veja Redução de Dano, a seguir).

Classe Favorecida: Assim como os personagens, os monstros capazes de selecionar níveis de classe sempre terão uma classe favorecida. Além disso, os DV raciais das criaturas também são consideradas como pertencentes à sua classe favorecida. Se um monstro se tornar um personagem

multiclasse, sua classe favorecida e seus Dados de Vida raciais não são levadas em conta para calcular as penalidades de XP.

Constrição (Ext): Os monstros com esse ataque especial podem esmagar seus adversários, causando dano por concussão a cada teste bem-sucedido da manobra Agarrar. A quantidade exata de dano consta na descrição da criatura. Se ela também tiver a habilidade especial Agarrar Aprimorado (pág. 306) ela causará o dano de constrição e o dano da arma usada para agarrar a vítima.

Constructo, Tipo: Um objeto animado ou uma criatura fabricada artificialmente.

Aspectos: As criaturas desse tipo possuem as seguintes características.

— Dado de Vida: d10.

— Bônus base de ataque: 3/4 do total de DV (como clérigo).

— Testes de resistência bons: Nenhum.

— Pontos de perícia: Para constructos com valor de Inteligência, (2 + modificador de Int) por DV e o quádruplo desse valor no primeiro DV. Entretanto, a maioria é irracional e não adquire pontos de perícia ou talentos.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um constructo terá as características a seguir.

— Valor nulo de Constituição.

— Visão no escuro: 18 m; Visão na penumbra.

— Imunidade a todos os efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasma, padrões e efeitos de moral).

— Imunidade a veneno, sono, paralisia, atordoamento, doença, efeitos de morte e necromancia.

— Incapaz de recuperar pontos de vida naturalmente, mas quase sempre podem ser consertados através da exposição a um determinado efeito (consulte a descrição da criatura para obter detalhes) ou através do talento Fabricar Constructo (pág. 305). Os constructos que possuem Cura Acelerada recebem os benefícios dessa habilidade normalmente.

— Imunes a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade temporário e permanente, fadiga, exaustão e drenar energia.

— Imunes a todos os efeitos que exigem um teste de resistência de Fortitude (a menos que o efeito também se aplique a objetos ou seja inofensivo).

— Imune a morte por dano maciço (pág. 145 do *Livro do Jogador*). Os constructos são destruídos imediatamente quando seus pontos de vida são reduzidos a 0.

— Como criaturas mecânicas, não podem ser revividos através de magia ou ressuscitados.

— O corpo de um constructo é um objeto maciço, dificultando sua destruição. Eles adquirem pontos de vida adicionais conforme seu tamanho, indicado na tabela a seguir.

Tamanho	PVs Adicionais
Minúsculo	—
Mínimo	—
Miúdo	—
Pequeno	10
Médio	20
Tamanho	**PVs Adicionais**
Grande	30
Enorme	40
Imenso	60
Colossal	80

— Sabem usar apenas suas armas naturais, a menos que tenham uma forma aproximadamente humanóide. Nesse caso, saberá usar qualquer arma mencionada na sua descrição.

— Os constructos não sabem usar armaduras.

— Não precisam se alimentar, dormir e respirar.

Cura Acelerada (Ext): A criatura recupera seus pontos de vida de forma extremamente rápida, em geral 1 PV ou mais a cada rodada, conforme indicado na sua descrição (por exemplo, um vampiro possui cura acelerada 5). Exceto quando especificado o contrário, a cura acelerada funciona como a cura normal (veja a pág. 146 do *Livro do Jogador*). Essa qualidade não restaura pontos de vida perdidos em função de inanição, desidratação ou asfixia e não permite que a criatura regenere partes perdidas do corpo. Exceto quando especificado o contrário, ela não permite que a criatura recoloque partes do corpo que foram perdidas.

Dados de Vida Raciais: São os DV que um monstro possui em virtude do seu tipo de criatura. Os DV adquiridos por meio de níveis de classe não são Dados de Vida raciais. Por exemplo, o feiticeiro devorador de mentes descrito neste livro é uma criatura com 17 DV, considerando seus 9 níveis de feiticeiro, mas ele ainda possui somente 8 DV raciais (a mesma quantidade que o devorador de mentes comum, sem níveis de classe).

Deslocamento, Tipos de: As criaturas podem apresentar outras formas de se mover, diferentes de caminhar e correr. Elas são naturais e não são mágicas, exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura.

Escavar: As criaturas com esse deslocamento podem cavar túneis na terra, sem atravessar rochas (exceto quando sua descrição afirmar o contrário). Não é possível realizar Investidas ou correr enquanto se escava, e a maior parte dos seres não deixa túneis utilizáveis para outras criaturas atrás de si (pois o material que escavam logo preenche o espaço por onde passaram ou eles não deslocam nenhum material enquanto escavam). Consulte a descrição de cada criatura para obter maiores detalhes.

Escalada: As criaturas com esse tipo de deslocamento recebem +8 de bônus racial nos testes de Escalar. Elas devem realizar testes desta perícia para escalar qualquer superfície com CD 0 ou mais, embora sempre possam 'escolher 10' (veja Testes sem Dados, pág. 65 do *Livro do Jogador*) nessas jogadas, mesmo se estiverem com pressa ou sob ameaça. A criatura percorre o deslocamento indicado usando uma ação regular de movimento. Caso execute uma escalada acelerada (veja a perícia Escalar, pág. 75 do *Livro do Jogador*) ela percorre o dobro do valor indicado (ou seu deslocamento terrestre básico, o que for menor) e realiza um único teste de Escalar com –5 de penalidade. É impossível usar a ação de Corrida enquanto se escala. Estas criaturas conservam seu bônus de Destreza na CA (se houver) enquanto escalam e os oponentes não recebem nenhum bônus especial nos seus ataques contra elas.

Vôo: As criaturas com esse tipo de deslocamento podem se movimentar no ar com o valor indicado, a menos que estejam transportando um peso acima da sua carga leve (consulte Capacidade de Carga, pág. 161 do *Livro do Jogador*). Note que as armaduras médias nem sempre são consideradas uma carga média. Todos os deslocamentos de vôo contêm uma palavra entre parênteses, que demonstra a capacidade de manobra do indivíduo. Veja a descrição a seguir:

— Perfeito: A criatura pode realizar quase qualquer manobra aérea que desejar. Ela se move no ar com a mesma facilidade que um ser humano se desloca em solo estável.

— Bom: A criatura é muito ágil no ar (como uma mosca ou beija-flor), mas não pode mudar de direção com a mesma velocidade que uma criatura com capacidade de manobra perfeita.

— Médio: A criatura voa tão bem quanto um pássaro pequeno.

— Ruim: A criatura voa como um pássaro muito grande.

— Desajeitado: A criatura mal consegue manobrar.

Durante o vôo, é possível realizar ataques de mergulho. Eles funcionam como a manobra Investida, mas a criatura precisa se deslocar pelo menos 9 m e mergulhar pelo menos 3 m antes de atacar; ela somente consegue desferir ataques com as garras, mas causará dano dobrado. É possível usar a ação de Corrida durante o vôo, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

Para obter mais detalhes, consulte Movimentação Tática Aérea no *Livro do Mestre*.

Natação: As criaturas com esse tipo de deslocamento podem se movimentar através da água usando o deslocamento indicado sem a necessidade de testes de Natação. Eles recebem +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre podem 'escolher 10' nesses testes, mesmo que estejam distraídos ou ameaçados. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

Dragão, Tipo: Criaturas similares a répteis, geralmente aladas e dotadas de habilidades mágicas ou incomuns.

Aspectos: As criaturas desse tipo possuem as seguintes características.

— Dado de Vida: d12.

— Bônus base de ataque: igual ao total de DV (como guerreiro).

— Testes de resistência bons: Fortitude, Reflexos e Vontade.

— Pontos de perícia: (6 + modificador de Int) por DV e o quádruplo desse valor no primeiro DV.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um dragão terá as características a seguir.

— Visão no escuro: 18 m; Visão na penumbra.

— Imunidade contra efeitos mágicos de sono e qualquer tipo de paralisia.

— Sabem usar apenas suas armas naturais, a menos que tenham uma forma aproximadamente humanóide (ou seja capaz de assumi-la). Nesse caso, sabem usar todas as armas simples e qualquer arma mencionada na sua descrição.

— Os dragões não sabem usar armaduras.

— Precisam se alimentar, dormir e respirar.

Drenar Energia (Sob): Esse poder absorve a energia vital do oponente; ela é ativada imediatamente depois que um ataque (corpo a corpo ou à distância) atinge o alvo. Cada ataque bem-sucedido impõe um ou mais níveis negativos (a descrição indica a quantidade). Caso obtenha um sucesso decisivo, o ataque absorverá o dobro da quantidade de níveis indicada. Exceto quando especificado o contrário, cada nível negativo imposto sobre o adversário concede 5 PV temporários (10 em um sucesso decisivo) para a criatura atacante. Estes pontos de vida temporários perduram durante 1 hora.

O oponente afetado sofrerá –1 de penalidade em todos os testes de perícia e habilidade, jogadas de ataque, testes de resistência e perderá um nível efetivo ou um Dado de Vida (sempre que o nível afetar qualquer jogada ou cálculo) para cada nível negativo. Um conjurador perderá uma magia de seu limite diário, sempre do nível mais elevado e (caso seja aplicável) uma magia preparada daquele nível; esses efeitos persistirão até que o(s) nível(is) negativo(s) seja(m) removido(s).

Os níveis negativos perduram durante 24 horas ou até que sejam removidos através de magias, como *restauração*. Caso não sejam eliminados magicamente, 24 horas depois do ataque o alvo deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + metade dos DV do atacante + o modificador de Car do atacante) para cada nível negativo. A CD exata é fornecida na descrição do monstro. Caso obtenha sucesso, o nível negativo é removido sem maiores danos para o personagem; caso contrário, o nível negativo será eliminado, mas o personagem também perderá um nível de classe. Cada nível negativo exige um teste de resistência distinto.

Eladrin, Subtipo: Trata-se de uma raça de celestiais, extra-planares bondosos, nativos das Clareiras Olímpicas de Arbórea.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um eladrin terá as características a seguir.

— Visão no Escuro: 18 m; Visão na penumbra.

— Imunidade à eletricidade e petrificação.

— Resistência a frio 10 e fogo 10.

— Idiomas (Sob): Todos os eladrin podem falar com qualquer criatura que tenha um idioma, como se estivesse sob efeito da magia *idiomas* (14º nível de conjurador). Esta habilidade permanece ativa continuamente.

Elemental, Tipo: Seres compostos de um dos quatro elementos clássicos: ar, terra, fogo ou água.

Aspectos: As criaturas desse tipo possuem as seguintes características.

— Dado de Vida: d8.

— Bônus base de ataque: 3/4 do total de DV (como clérigo).

— Testes de resistência bons: Depende do tipo do elemental, Fortitude (terra e água) ou Reflexos (ar e fogo).

— Pontos de perícia: (2 + modificador de Int) por DV e o quádruplo desse valor no primeiro DV.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um elemental terá as características a seguir.

— Visão no escuro: 18 m.

— Imunidade a veneno, sono, paralisia e atordoamento.

— Imunes a sucessos decisivos. É impossível flanquear um elemental.

— Diferentes de quase todas as criaturas, os elementais não possuem uma natureza dualista: seu corpo e alma formam uma unidade. Quando essas criaturas são destruídas, a alma não abandona seu corpo. As magias que devolvem os espíritos aos corpos, como *reviver os mortos, reencarnação e ressurreição*, não funcionam sobre os elementais. É necessário um efeito mágico diferente para trazer um elemental de volta à vida, como *desejo restrito, desejo, milagre ou ressurreição verdadeira*.

— Sabem usar apenas suas armas naturais, a menos que tenham uma forma aproximadamente humanóide. Nesse caso, sabem usar todas as armas simples e qualquer arma mencionada na sua descrição.

— Sabem usar qualquer tipo de armadura (leve, média ou pesada) que conste na sua descrição, assim como todas as categorias mais leves. Os elementais que não apresentam armaduras na sua descrição não possuem os talentos adequados. A criatura também saberá usar escudos caso saiba usar qualquer tipo de armadura.

— Não precisam se alimentar, dormir e respirar.

Engolir (Ext): Uma criatura com esta habilidade que inicie seu turno com um adversário aprisionado na sua boca (veja Agarrar Aprimorado, pág. 306) pode realizar um teste resistido da manobra Agarrar (como se quisesse imobilizar o oponente). Caso obtenha sucesso, ela engolirá a vítima, que também sofrerá o dano da mordida. Exceto quando especificado o contrário, o adversário deve pertencer a uma categoria de tamanho inferior ao atacante.

Engolir uma vítima acarreta diversas conseqüências, dependendo da criatura atacante. Considera-se que uma criatura engolida está envolvida na manobra Agarrar, enquanto a atacante estará livre. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar, usando armas leves de corte ou perfuração (a quantidade de dano necessária é fornecida na descrição) ou tentar escapar da manobra Agarrar. Normalmente, a CA do interior de uma criatura é 10 + metade do bônus de armadura natural da criatura, sem modificadores de tamanho ou Destreza. Se a vítima escapar da manobra Agarrar, ela retorna para a boca da criatura, onde poderá ser mordida ou engolida novamente.

Enxame. Subtipo: São aglomerações de criaturas Minúsculas, Diminutas ou Miúdas que agem como se fosse uma única entidade. Um enxame terá as características do seu tipo, exceto pelas modificações a seguir. Todo o enxame apresentará um único conjunto de DV e PV, um único modificador de Iniciativa, e o mesmo deslocamento e CA. Ele realiza testes de resistência como se fosse uma só criatura.

Um único enxame ocupa apenas um quadrado (caso seja formado por criaturas terrestres) ou um cubo (para criaturas aladas) com 3 m de lado, mas seu alcance sempre é 0 m, idêntico ao alcance de seus integrantes. Para atacar, um enxame entra no espaço ocupado pelo adversário, provocando um ataque de oportunidade. Ele é capaz de ocupar o mesmo espaço que os seres de qualquer tamanho, já que rastejam ou pousam sobre a vítima. Um enxame consegue atravessar os espaços ocupados por adversários (e vice-versa) sem nenhum problema, mas provocam ataques de oportunidade normalmente em função do movimento. Um enxame é capaz de atravessar aberturas com tamanho suficiente para a passagem de uma das criaturas que o integram.

Um enxame de criaturas Miúdas é formado por 300 integrantes terrestres ou 1.000 alados; um enxame de insetos Diminutos é composto por 1.500 membros terrestres ou 5.000 voadores; um enxame de elementos Minúsculos sempre terá 10.000 criaturas, independente de serem ou não capazes de voar. Os enxames terrestres incluem uma quantidade de criaturas muito superior àquela que ocuparia um espaço de 3 m (lado a lado, organizadamente), uma vez que seus integrantes se espremem e rastejam uns sobre os outros e sobre suas vítimas enquanto se deslocam ou atacam. Os enxames maiores podem ser considerados diversos enxames reunidos (um enxame com 15.000 centopéias seria formado por 10 enxames com 1.500 centopéias, e cada um deles ocuparia um quadrado de 3 m). É possível modelar a forma dos enxames maiores, embora eles geralmente ocupem quadrados consecutivos.

Características: Um enxame não apresenta laterais ou anatomia distinguível, é imune a sucessos decisivos e não pode ser flanqueado. Os enxames compostos de criaturas Miúdas sofrem metade do dano causado por armas cortantes e perfurantes. Os enxames de criaturas Diminutas ou Minúsculas ignoram qualquer tipo de dano causado por armas.

Reduzir os PVs de um enxame a 0 ou menos dissipa a aglomeração de criaturas, embora o dano sofrido até esse ponto não seja capaz de afetar a habilidade de combate ou resistência do enxame. Os enxames nunca são atordoados ou estão morrendo em função de um total negativo de pontos de vida. Eles não podem ser vítimas das manobras Imobilização, Agarrar ou Encontrão e são incapazes de Agarrar seus adversários.

Um enxame é imune a qualquer magia ou efeito que tenha um determinado número de alvos (incluindo as magias direcionadas a um único alvo, como *desintegrar*). Eles somente são afetados por efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas, padrões e efeitos de moral) caso tenham um valor de Inteligência e a característica Mente Coletiva. O enxame sofre 1,5 vezes (+50%) o dano causado por magias ou efeitos de área, projéteis de área e a maioria das magias de evocação.

Os enxames compostos por criaturas Diminutas e Minúsculas são vulneráveis a ventos muito fortes, gerados pela magia *lufada de vento*, por exemplo. Para determinar os efeitos dos ventos contra os enxames, trate-os como se fossem uma criatura do mesmo tamanho que um de seus integrantes (consulte Ventos no *Livro do Mestre*). Por exemplo, um enxame de gafanhotos (formado por criaturas Diminutas) pode ser arrastado por um vento severo. Os efeitos do vento causam 1d6 pontos de dano por contusão ao enxame por nível da magia (ou para cada DV da criatura que está gerando o efeito, como no caso de um vendaval gerado por um elemental do ar, por exemplo). Um enxame inconsciente devido ao dano por contusão estará desorganizado e disperso — ele não conseguirá se reorganizar até que sua quantidade de PV exceda o dano por contusão.

Ataques de Enxame: As criaturas com esse subtipo não realizam ataques corpo a corpo padrão. Em vez disso, elas causam dano automaticamente a qualquer criatura que estiver dentro do espaço que ocupam quando terminam seu deslocamento. Nenhuma jogada de ataque é necessária e eles ignoram as chances de falha por camuflagem ou cobertura. O bloco de estatísticas dessas criaturas terá a referência "enxame" nas linhas "Ataque" e "Ataque Total", sem nenhum bônus de ataque indicado. A quantidade de dano que o enxame inflige depende da sua quantidade de DV, conforme a tabela abaixo:

DV do Enxame	Dano Básico
1–5	1d6
6–10	2d6
11–15	3d6
16–20	4d6
21+	5d6

Os ataques de um enxame não são mágicos, a menos que sua descrição indique o contrário. As criaturas incorpóreas, que possuem RD ou qualquer outra habilidade capaz de reduzir o dano causado pelos ataques de um enxame a 0 geralmente terão imunidade (ou pelo menos resistência) aos efeitos do enxame. Alguns enxames também causam dano por ácido, inoculam veneno, drenam sangue ou apresentam outros ataques especiais, além do dano normal.

Os enxames nunca ameaçam as criaturas em seu interior e não desferem ataques de oportunidade com seu ataque de enxame. Entretanto, eles são capazes de distrair todas as criaturas em seu interior.

Distração (Ext): Qualquer criatura viva, vulnerável ao dano do enxame, que inicie o seu turno no mesmo espaço que um enxame deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + metade dos DV + modificador de Con do enxame; a CD exata é fornecida na descrição da criatura) ou ficará enjoado durante 1 rodada. Conjurar ou se concentrar em magias no interior de um enxame exige um teste de Concentração (CD 20 + nível da magia). Usar perícias que envolvam paciência ou concentração também exige um teste de Concentração (CD 20).

Extra-Planar, Tipo: Seres parcialmente compostos de essência (não necessariamente concreta) de algum plano de existência alheio ao Plano Material. Determinadas criaturas nascem pertencendo a outro tipo e quando atingem um estado superior (ou inferior) de existência espiritual se tornam extra-planares.

Aspectos: As criaturas desse tipo possuem as seguintes características.

— Dado de Vida: d8.

— Bônus base de ataque: igual ao total de DV (como guerreiro).

— Testes de resistência bons: Fortitude, Reflexos e Vontade.

— Pontos de perícia: (8 + modificador de Int) por DV e o quádruplo desse valor no primeiro DV.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um extra-planar terá as características a seguir.

— Visão no escuro: 18 m.

— Diferentes de quase todas as criaturas, os extra-planares não possuem uma natureza dualista: seu corpo e alma formam uma unidade. Quando essas criaturas são destruídas, a alma não abandona seu corpo. As magias que devolvem os espíritos aos corpos, como *reviver os mortos, reencarnação e ressurreição*, não funcionam sobre os extra-planares. É necessário um efeito mágico diferente para trazer um extra-planar de volta à vida, como *desejo restrito, desejo, milagre ou ressurreição verdadeira*. Os extra-planares com o subtipo nativo (pág. 315) são capazes de reviver, reencarnar ou ressuscitar como qualquer outro ser vivo.

— Sabem usar todas as armas simples e comuns e qualquer arma mencionada na sua descrição.

— Sabem usar qualquer tipo de armadura (leve, média ou pesada) que conste na sua descrição, assim como todas as categorias mais leves. Os extra-planares que não apresentam armaduras na sua descrição não possuem os talentos adequados. A criatura também saberá usar escudos caso saiba usar qualquer tipo de armadura.

— Eles precisam respirar, mas não precisam se alimentar ou dormir (embora possam fazê-lo quando desejarem). Os extra-planares nativos precisam se alimentar, dormir e respirar.

Fada, Tipo: Abrangem as criaturas dotadas de habilidades sobrenaturais e ligações com a natureza ou com alguma outra força ou local. As fadas costumam assemelhar-se a humanóides.

Aspectos: As criaturas desse tipo possuem as seguintes características.

— Dado de Vida: d6.

— Bônus base de ataque: metade do total de DV (como mago).

— Testes de resistência bons: Reflexos e Vontade.

— Pontos de perícia: (6 + modificador de Int) por DV e o quádruplo desse valor no primeiro DV.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, uma fada terá as características a seguir.

— Visão na penumbra.

— Sabem usar todas as armas simples e qualquer arma mencionada na sua descrição.

— Sabem usar qualquer tipo de armadura (leve, média ou pesada) que conste na sua descrição, assim como todas as categorias mais leves. As fadas que não apresentam armaduras na sua descrição não possuem os talentos adequados. A criatura também saberá usar escudos caso saiba usar qualquer tipo de armadura.

— As fadas precisam se alimentar, dormir e respirar.

Faro (Ext): Essa qualidade especial permite à criatura detectar a aproximação de inimigos, farejar oponentes ocultos e rastrear através do olfato. As criaturas que tenham essa qualidade são capazes de identificar odores familiares da mesma forma que os seres humanos identificam imagens conhecidas.

A criatura consegue detectar seus oponentes num raio de 9 metros através do olfato. Caso o alvo esteja a favor do vento, o alcance será de 18 metros; caso esteja contra o vento, será de apenas 4,5 metros. É possível detectar aromas fortes, como fumaça ou lixo putrefato, numa distância duas vezes superior. Os aromas extremos, como carne apodrecida e o mau-cheiro de um troglodita, podem ser detectados numa distância três vezes superior ao indicado.

Quando uma criatura capta um aroma, não é possível revelar a posição exata de sua fonte — apenas sua presença em algum lugar dentro do alcance — mas ela é capaz de usar uma ação de movimento para definir a direção do cheiro. Caso se aproxime a 1,5 m ou menos da origem, conseguirá determinar sua localização.

Qualquer criatura com essa qualidade e o talento Rastrear consegue seguir rastros através do olfato, realizando testes de Sabedoria (ou Sobrevivência) para encontrar ou seguir o rastro. A CD padrão para uma trilha recente será 10 (não importa o tipo de superfície). Essa dificuldade aumentará ou diminuirá conforme a intensidade do aroma, a quantidade de criaturas e o tempo de existência do rastro. Para cada hora após a criação da trilha, a CD aumentará em 2 pontos. Em todos os demais aspectos, essa qualidade funciona exatamente como o talento Rastrear. As criaturas capazes de rastrear através do faro ignoram as condições da superfície e de visibilidade.

Fogo, Subtipo: As criaturas com esse subtipo são imunes ao fogo e vulneráveis ao frio, o que significa que sofrem 1,5 vezes o dano (+50%) causado por frio, independente do resultado (e da possibilidade) de um teste de resistência.

Frio, Subtipo: As criaturas com esse subtipo são imunes ao frio e vulneráveis ao fogo, o que significa que sofrem 1,5 vezes o dano (+50%) causado por fogo, independente do resultado (ou da possibilidade) de um teste de resistência.

Gigante, Tipo: Criaturas similares a humanóides, dotados de grande força e geralmente de tamanho Grande ou maior.

Aspectos: As criaturas desse tipo possuem as seguintes características.

— Dado de Vida: d8.

— Bônus base de ataque: 3/4 do total de DV (como clérigo).

— Testes de resistência bons: Fortitude.

— Pontos de perícia: (2 + modificador de Int) por DV e o quádruplo desse valor no primeiro DV.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um gigante terá as características a seguir.

— Visão na penumbra.

— Sabem usar todas as armas simples, comuns e qualquer arma natural mencionada na sua descrição.

— Sabem usar qualquer tipo de armadura (leve, média ou pesada) que conste na sua descrição, assim como todas as categorias mais leves. Os gigantes que não apresentam armaduras na sua descrição não possuem os talentos adequados. A criatura também saberá usar escudos caso saiba usar qualquer tipo de armadura.

— Precisam se alimentar, dormir e respirar.

Goblinóide, Subtipo: São humanóides furtivos que vivem caçando e saqueando. Todos eles conhecem o idioma Goblin.

Guardinal, Subtipo: Trata-se de uma raça de celestiais, extra-planares bondosos, nativos dos Abençoados Campos do Elísio.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um guardinal terá as características a seguir.

— Visão no escuro: 18 m. Visão na penumbra

— Imunidade a eletricidade e petrificação.

— Resistência a frio 10 e sônica 10.

— Cura Pelas Mãos (Sob): Semelhante à habilidade de classe do paladino, mas o guardinal é capaz de restaurar uma quantidade de dano equivalente ao seu total normal de pontos de vida a cada dia.

— +4 de bônus racial nos testes de resistência contra venenos.

— Falar com Animais (Sob): Essa habilidade é similar à magia *falar com animais* (8º nível de conjurador) mas é uma ação livre e não exige som.

Habilidades Especiais: Elas podem ser extraordinárias (Ext), similares à magia (SM) ou sobrenaturais (Sob).

Extraordinárias: São habilidades que não são mágicas, permanecem eficazes dentro de um *campo antimagia* e não estão sujeitas aos efeitos que dissipam ou anulam magias. Ativar uma habilidade extraordinária é uma ação livre, a menos que sua descrição indique o contrário.

Similar a Magia: São habilidades mágicas que funcionam de maneira idêntica às magias (mas, por não serem magias, não exigem componentes verbais, gestuais, materiais, focos ou XP). Elas são neutralizadas dentro de um *campo antimagia* e são afetadas pela Resistência à Magia quando a magia equivalente à habilidade também for.

Estas habilidades geralmente apresentam um limite de utilizações diárias. Caso tenham a indicação "Sem Limite", não estarão sujeitas a nenhuma restrição de ativação diária. Exceto quando sua descrição especificar o contrário, ativar uma habilidade similar à magia é uma ação padrão que provoca ataques de oportunidade. Semelhante à conjuração de magias, é possível realizar um teste de Concentração para ativar uma habilidade similar à magia na defensiva e evitar um ataque de oportunidade. Estas habilidades podem ser anuladas ou dissipadas como se fossem magias, mas não podem ser usadas como contramágica e também não podem ser anuladas dessa forma.

As criaturas que possuem estas habilidades também apresentam um nível de conjurador efetivo, que determina a dificuldade para dissipar seus efeitos e todas as variáveis que dependem do nível (como alcance e duração) relativos à habilidade. O nível de conjurador nunca afeta as habilidades disponíveis à criatura; algumas vezes, o nível de conjurador é inferior ao mínimo necessário para que um personagem seja capaz de conjurar a magia equivalente. Quando não houver um nível de conjurador indicado, ele será igual à quantidade de Dados de Vida da criatura.

A CD do teste de resistência (se houver) contra uma habilidade similar à magia será 10 + nível da magia similar à habilidade + modificador de Carisma da criatura.

Algumas dessas habilidades duplicam magias que funcionam de maneira diferente quando são conjuradas por personagens de classes distintas — *visão da verdade*, por exemplo. Presume-se que a habilidade de um monstro seja similar à versão conjurada por um mago/feiticeiro. Caso não exista essa versão, o padrão será a variante para clérigo, druida, bardo, paladino e ranger, nessa ordem.

Sobrenatural: São habilidades mágicas que são neutralizadas dentro de um *campo antimagia*, mas não são afetadas pela Resistência à Magia, não podem ser dissipadas e exigem uma ação padrão para serem ativadas, a menos que sua descrição indique o contrário. Elas podem ou não ter um limite de utilizações diárias, assim como as habilidades similares à magia. Entretanto, uma habilidade sobrenatural não provoca ataques de oportunidade e não exige testes de Concentração. Exceto quando especificado o contrário, o nível de conjurador efetivo de uma habilidade sobrenatural equivale aos DV da criatura.

A CD do teste de resistência (se houver) contra uma habilidade sobrenatural será 10 + metade dos DV da criatura + modificador de habilidade da criatura (geralmente Carisma).

Habilidades Nulas: Certas criaturas não apresentam determinados valores de habilidades. Isso não significa que esse valor equivale a 0 — elas realmente não possuem estas habilidades. O modificador de uma habilidade nula é +0. Os efeitos acarretados em cada uma delas são detalhados a seguir.

Força: Qualquer criatura capaz de manipular objetos fisicamente tem um valor de Força igual ou superior a 1.

As criaturas que tenham Força nula não afetam a inércia no mundo material, geralmente pela ausência de um corpo físico (um espectro, por exemplo) ou pela incapacidade de se deslocar (um fungo sibilante). A criatura fracassa automaticamente em qualquer teste de Força e caso seja capaz de atacar, sempre adiciona seu modificador de Destreza ao bônus base de ataque, no lugar da Força.

Destreza: Qualquer criatura capaz de se mover tem um valor de Destreza igual ou superior a 1.

As criaturas que tenham Destreza nula não conseguem se mover (um fungo sibilante, por exemplo). Caso seja capaz de realizar ações (conjurar magias, por exemplo), ela aplica seu modificador de Inteligência no lugar da Destreza nos testes de Iniciativa. A criatura fracassa em todos os testes de Destreza e Reflexos.

Constituição: Qualquer criatura viva terá um valor de Constituição igual ou superior a 1.

As criaturas que tenham Constituição nula não possuem um corpo (como um espectro) ou metabolismo (como um golem). Elas são imunes a qualquer efeito que permita um teste de resistência de Fortitude, exceto quando afetar objetos. Por exemplo, um zumbi é imune a qualquer tipo de veneno, mas é vulnerável a desintegração. Estes indivíduos também são imunes ao dano de habilidade temporário e permanente, assim como à habilidade drenar energia. Elas fracassam automaticamente em todos os testes de Constituição e nunca se cansam, podendo correr indefinidamente sem sofrer os efeitos da fadiga (a menos que sua descrição indique que ela é incapaz de correr).

Inteligência: Qualquer criatura capaz de pensar, aprender ou lembrar um fato tem um valor de Inteligência igual ou superior a 1.

As criaturas sem esse valor são irracionais, operando como autômatos que cumprem instruções programadas ou seguem instintos básicos. Elas são imunes a todos os efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas, padrões e efeitos de moral) e fracassam automaticamente em todos os testes de Inteligência.

Os seres irracionais não adquirem perícias ou talentos, mas ainda podem receber talentos adicionais ou bônus raciais em perícias.

Sabedoria: Qualquer criatura capaz de perceber o ambiente ao seu redor terá um valor de Sabedoria igual ou superior a 1.

Qualquer coisa que tenha Sabedoria nula será um objeto, não uma criatura. Qualquer coisa que não possua valores de Sabedoria também não terá valores de Carisma e vice-versa.

Carisma: Qualquer criatura capaz de perceber a diferença entre si e as demais criaturas e objetos do mundo terá um valor de Carisma igual ou superior a 1.

Qualquer coisa que tenha Carisma nulo será um objeto, não uma criatura. Qualquer coisa que não possua valores de Carisma também não terá valores de Sabedoria e vice-versa.

Humanóide, Tipo: Geralmente, estas criaturas possuem dois braços, duas pernas e uma cabeça, ou então um torso humanóide, braços e uma cabeça. Os humanóides possuem raras (ou nenhuma) habilidades sobrenaturais ou extraordinárias, a maioria é capaz de falar e participam de sociedades muito bem desenvolvidas. Em geral, eles são Médios ou Pequenos. Toda criatura humanóide também pertence a um subtipo, como elfo, goblinóide ou réptil.

Os humanóides com apenas 1 Dado de Vida substituem as estatísticas do seu primeiro DV de raça pelas características de sua classe de personagem ou PdM. Os humanóides desse tipo são apresentados neste livro como combatentes de 1º nível, logo possuem uma habilidade de combate padrão e bônus ruins nos testes de resistência.

Os humanóides com mais de 1 DV (os gnoll e bugbear, por exemplo), são as únicas criaturas desse tipo que utilizam as estatísticas do tipo humanóide.

Aspectos: As criaturas desse tipo possuem as seguintes características.

— Dado de Vida: d8.

— Bônus base de ataque: 3/4 do total de DV (como clérigo).

— Testes de resistência bons: geralmente Reflexos (varia).

— Pontos de perícia: (2 + modificador de Int) por DV e o quádruplo desse valor no primeiro DV.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um humanóide terá as características a seguir.

— Sabem usar todas as armas simples ou conforme a classe de personagem.

— Sabem usar qualquer tipo de armadura (leve, média ou pesada) que conste na sua descrição, ou de acordo com a classe de personagem, assim como todas as categorias mais leves. Os humanóides que não pertencem a nenhuma classe e não apresentam armaduras na sua descrição não possuem os talentos adequados. A criatura também saberá usar escudos caso saiba usar qualquer tipo de armadura.

— Precisam se alimentar, dormir e respirar.

Humanóide Monstruoso, Tipo: Criaturas semelhantes a humanóides, com aspectos monstruosos ou animalescos. É comum que tenham habilidades mágicas.

Aspectos: As criaturas desse tipo possuem as seguintes características.

— Dado de Vida: d8.

— Bônus base de ataque: igual ao total de DV (como guerreiro).

— Testes de resistência bons: Reflexos e Vontade.

— Pontos de perícia: (2 + modificador de Int) por DV e o quádruplo desse valor no primeiro DV.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um humanóide monstruoso terá as características a seguir.

— Visão no escuro: 18 m.

— Sabem usar todas as armas simples e qualquer arma mencionada na sua descrição.

— Sabem usar qualquer tipo de armadura (leve, média ou pesada) eu conste na sua descrição, assim como todas as categorias mais leves. Os humanóides monstruosos que não apresentam armaduras na sua descrição não possuem os talentos adequados. A criatura também saberá usar escudos caso saiba usar qualquer tipo de armadura.

— Precisam se alimentar, dormir e respirar.

Imunidade à Magia (Ext): Uma criatura com essa habilidade ignora todos os efeitos de magias ou habilidades similares à magia que a afetem diretamente. A imunidade funciona exatamente como a Resistência à Magia, mas não pode ser sobrepujada. Determinadas imunidades à magia são condicionais ou se aplicam somente contra magias de um tipo ou nível específicos. As magias que não estão sujeitas à RM ignoram a imunidade à magia.

Incorpóreo, Subtipo: Uma criatura sem corpo físico. Os seres incorpóreos só podem ser afetados por outras criaturas incorpóreas, armas mágicas (ou criaturas que atacam como se usassem essas armas), magias, efeitos similares a magia ou efeitos sobrenaturais. Elas são imunes a todas as outras formas de ataque mundano. Mesmo quando são atingidas por magias, armas mágicas ou efeitos mágicos, ainda existe 50% de chance de ignorarem qualquer dano proveniente de uma fonte corpórea (exceto energia positiva e negativa, efeitos de energia pura como *mísseis mágicos* ou ataques realizados com armas de *toque espectral*). Embora não seja um ataque mágico, a água benta é capaz de afetar as criaturas incorpóreas, mas atingi-las com o recipiente ou o líquido ainda sofre 50% de chance de falha.

Uma criatura incorpórea não possui bônus de armadura (natural ou mundana), mas recebe um bônus de deflexão na CA equivalente ao seu modificador de Carisma (ou +1, no mínimo, mesmo que o modificador de Carisma da criatura não seja um bônus).

Essas criaturas podem atravessar objetos sólidos, mas precisam permanecer adjacentes ao exterior do objeto, logo não conseguem atravessar objetos que ocupem um espaço maior do que elas. Um ser incorpóreo pode sentir a presença de criaturas ou objetos nos espaços adjacentes, mas os inimigos recebem camuflagem total (50% de chance de falha) contra as criaturas no interior de objetos. Para enxergar o lado externo do objeto e atacar normalmente, a criatura incorpórea precisa emergir. Enquanto estão dentro de um objeto, elas recebem cobertura total, mas quando atacam os adversários do lado externo receberão cobertura normal. Portanto, uma criatura no exterior do objeto pode preparar uma ação para golpear o ser incorpóreo quando ele emergir. Um ser incorpóreo não é capaz de atravessar efeitos de energia.

Os ataques destas criaturas atravessam (ignoram) qualquer bônus de armadura natural, armaduras e escudos da vítima; os bônus de deflexão e efeitos de energia (como a *armadura arcana*) funcionam normalmente. Os seres incorpóreos podem se deslocar na água com tanta facilidade quanto fazem no ar. Elas não sofrem quedas e são imunes a esse tipo de dano. Não são capazes de executar ou ser alvo das manobras Imobilização e Agarrar. Na verdade, elas são incapazes de realizar qualquer ação física que envolva mover ou manipular um oponente ou seu equipamento, e também não são afetadas por esse tipo de ação. As criaturas incorpóreas não têm peso e não acionam armadilhas ativadas por peso ou pressão.

Os seres incorpóreos sempre se movem silenciosamente e não podem ser percebidos com testes da perícia Ouvir se não quiserem. Não apresentam valor de Força, portanto seu modificador de Destreza se aplica nos ataques corpo a corpo e à distância. Os sentidos que não dependem da visão, como Faro e Percepção às Cegas, são ineficazes ou apenas parcialmente eficazes contra as criaturas incorpóreas. Elas possuem um senso de direção inato e podem se mover com deslocamento normal mesmo sem enxergar.

Inseto, Tipo: Inclui todos os insetos, aracnídeos e outros artrópodes, vermes e invertebrados similares.

Aspectos: As criaturas desse tipo possuem as seguintes características.

— Dado de Vida: d8.

— Bônus base de ataque: 3/4 do total de DV (como clérigo).

— Testes de resistência bons: Fortitude.

— Pontos de perícia: Para insetos com valor de Inteligência, (2 + modificador de Int) por DV e o quádruplo desse valor no primeiro DV. Entretanto, a maioria é irracional e não adquire pontos de perícia ou talentos.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um inseto terá as características a seguir.

— Irracional: Não apresenta valor de Inteligência e é imune a todos os efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasma, padrões e efeitos de moral).

— Visão no escuro: 18 m.

— Sabem usar somente suas armas naturais.

— Não sabem usar armaduras.

— Precisam se alimentar, respirar e dormir.

Investida Poderosa (Ext): Quando as criaturas com essa habilidade usam a manobra Investida contra um adversário, seu ataque causa dano adicional, além dos benefícios e penalidades normais da manobra. A quantidade exata de dano adicional é fornecida na descrição da criatura.

***Invocar* (SM):** Esta habilidade permite que a criatura invoque outros espécimes da sua raça, como se estivesse conjurando a magia *invocar criaturas*, mas com uma chance limitada de sucesso (conforme indicado na descrição de cada criatura). Jogue 1d%: se fracassar, nenhuma criatura

atende ao chamado. As criaturas invocadas retornam ao lugar de onde vieram dentro de 1 hora e não podem utilizar suas próprias habilidades de invocação nesse período.

A maior parte dessas criaturas utiliza essa habilidade com cautela, pois ela os deixa em débito com a criatura que invocaram. Elas costumam apelar para ela somente para salvar suas próprias vidas.

Cada habilidade invocação apresenta um nível de magia para determinar a dificuldade dos testes de Concentração e para as tentativas de dissipar a criatura invocada. Conforme descrito no *Livro do Mestre*, os monstros invocados não fornecem pontos de experiência.

Leal, Subtipo: Geralmente abrange os extra-planares nativos dos Planos Exteriores de tendência Leal. A maioria dessas criaturas também possui essa tendência, mas elas conservam o subtipo mesmo que a mudem posteriormente. Quaisquer efeitos que dependam da tendência afetam uma criatura com esse subtipo como se ela fosse Leal, não importa sua tendência verdadeira. Além disso, o indivíduo ainda sofrerá os efeitos de acordo com sua própria tendência atual. As criaturas com o subtipo Leal ignoram a Redução de Dano como se todas as suas armas naturais e qualquer arma manufaturada que empunhem fossem ordeiras (veja Redução de Dano, a seguir).

Limo, Tipo: São criaturas mutáveis e amorfas, geralmente irracionais.

Aspectos: As criaturas desse tipo possuem as seguintes características.

— Dado de Vida: d10.

— Bônus base de ataque: 3/4 do total de DV (como clérigo).

— Testes de resistência bons: Nenhum.

— Pontos de perícia: Para limos com valor de Inteligência, (2 + modificador de Int) por DV e o quádruplo desse valor no primeiro DV. Entretanto, a maioria é irracional e não adquire pontos de perícia ou talentos.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um limo terá as características a seguir.

— Irracional: Não apresenta valor de Inteligência e é imune a todos os efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasma, padrões e efeitos de moral).

— Cego (mas com a habilidade Percepção às Cegas): são imunes a ataques visuais, efeitos visuais, ilusões e qualquer outra forma de ataque baseado na visão.

— Imunidade a veneno, sono, paralisia, metamorfose e atordoamento.

— Alguns limos têm a habilidade de causar dano por ácido a objetos. Nesses casos, a quantidade de dano equivale a 10 + metade dos DV + modificador de Con do limo a cada rodada completa de contato.

— Imune a sucessos decisivos. É impossível flanquear um limo.

— Sabem usar apenas suas armas naturais.

— Não sabem usar armaduras.

— Precisam se alimentar e respirar, mas não precisam dormir.

Magias: Algumas criaturas são capazes de conjurar magias arcanas ou divinas, de modo semelhante aos PJs conjuradores (e também são capazes de ativar os itens mágicos apropriados). Essas criaturas estão sujeitas às mesmas regras de conjuração usadas para os personagens dos jogadores, com as seguintes exceções:

As criaturas conjuradoras que não tenham mãos ou braços podem fornecer os componentes gestuais das magias usando outros movimentos corporais. Elas ainda precisam fornecer os componentes materiais, mas conseguem lançar a magia tocando-os (exceto quando estiverem de posse de outra criatura) ou carregando-os em seu corpo. Algumas delas adquirem o talento Ignorar Componentes Materiais para evitar preocupações com os componentes mundanos (sem custo em PO).

As criaturas conjuradoras não pertencem realmente à classe indicada (exceto quando sua descrição especificar o contrário) e não recebem as habilidades pertinentes. Por exemplo, uma criatura capaz de conjurar magias como um feiticeiro não poderia invocar um familiar. As criaturas que possuem magias de clérigos devem prepará-las normalmente e não têm acesso às magias de domínio, exceto quando estiver mencionado na sua descrição. No entanto, elas não recebem os poderes concedidos pelos domínios se não tiverem pelo menos um nível de classe como clérigo.

Mal, Subtipo: Geralmente abrange os extra-planares nativos dos Planos Exteriores de tendência maligna. Os extra-planares malignos também são chamados de seres abissais. A maioria dessas criaturas também possui essa tendência, mas elas conservam o subtipo mesmo que a mudem posteriormente. Quaisquer efeitos que dependam da tendência afetam uma criatura com esse subtipo como se ela fosse Má, não importa sua tendência verdadeira. Além disso, o indivíduo ainda sofrerá os efeitos de acordo com sua própria tendência atual. As criaturas com subtipo Mal ignoram a Redução de Dano como se todas as suas armas naturais e qualquer arma manufaturada que empunhem fossem profanas (veja Redução de Dano, a seguir).

Medo (Sob ou SM): Os ataques de medo geram diversos efeitos:

Aura de Medo (Sob): Ativar esta habilidade é uma ação livre. A aura é capaz de paralisar o adversário (como o desespero das múmias) ou funcionar exatamente como a magia *medo*(como a aura de um lich, por exemplo). Existem outros efeitos possíveis. Essa aura é um efeito de área. A descrição da criatura fornece o tamanho e o tipo de área afetada.

Cones (SM) e Raios (Sob) de Medo: Em geral, funcionam exatamente como a magia *medo*.

Caso o efeito de medo permita um teste de resistência de Vontade, a CD será 10 + 1/2 dos Dados de Vida + o modificador de Carisma da criatura (a Classe de Dificuldade exata é fornecida na descrição da criatura). Todos estes ataques são efeitos de ação mental e de medo.

Metamorfo, Subtipo: Essas criaturas possuem a habilidade sobrenatural de assumir uma ou mais formas alternativas. Diversos efeitos mágicos permitem graus limitados de metamorfose, e nem todas as criaturas capazes de assumir outra forma apresentam esse subtipo.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um metamorfo terá as características a seguir.

— Sabem usar suas armas naturais e todas armas simples, assim como qualquer arma mencionada na sua descrição.

— Sabem usar qualquer tipo de armadura (leve, média ou pesada) que conste na sua descrição, assim como todas as categorias mais leves. Os metamorfos que não apresentam armaduras na sua descrição não possuem os talentos adequados. A criatura também saberá usar escudos caso saiba usar qualquer tipo de armadura.

Mudar Forma (Sob): Uma criatura com essa qualidade especial é capaz de assumir a aparência de uma criatura ou de um tipo específico de criatura (geralmente humanóide), mas conserva todas as suas qualidades físicas. É impossível utilizar essa habilidade para assumir a forma de uma criatura com mais de uma categoria de tamanho de diferença (ou seja, uma criatura Média somente conseguiria se transformar em criaturas Médias, Grandes ou Pequenas). Quando a criatura assumir outra forma, ela sofre as seguintes alterações:

— Ela conserva o tipo e subtipos originais, mas assume o tamanho da nova forma.

— A criatura perde as armas naturais, armadura natural, tipos de deslocamento e ataques especiais extraordinários da forma original.

— Ela adquire as armas naturais, armadura natural, tipos de deslocamento e ataques especiais extraordinários da nova forma.

— Ela conserva todas as qualidades e ataques especiais da forma original (exceto pelos ataques visuais e sopro).

— Ela conserva os valores das habilidades da forma original.

— A quantidade de pontos de vida e os bônus de resistências não são afetados.

— A criatura conserva a habilidade de conjurar magias da forma original, mas a nova forma precisa ser capaz de falar claramente para lançar magias com componentes verbais e possuir mãos humanóides para conjurar magias com componentes gestuais.

— Considera-se que o indivíduo está disfarçado como uma criatura do tipo pertinente; ela recebe +10 de bônus nos testes de Disfarces para utilizar essa habilidade como um disfarce.

Morto-vivo, Tipo: Essas criaturas eram seres vivos, mas morreram e foram reerguidos por forças espirituais ou sobrenaturais.

Aspectos: As criaturas desse tipo possuem as seguintes características.

— Dado de Vida: d12.

— Bônus base de ataque: metade do total de DV (como mago).

— Testes de resistência bons: Vontade.

— Pontos de perícia: Para mortos-vivos com valor de Inteligência, (4 +

modificador de Int) por DV e o quádruplo desse valor no primeiro DV. Entretanto, a maioria é irracional e não adquire pontos de perícia ou talentos.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, um morto-vivo terá as características a seguir.

— Valor nulo de Constituição.

— Visão no escuro: 18 m.

— Imunidade a todos os efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasma, padrões e efeitos de moral).

— Imunidade a veneno, sono, paralisia, atordoamento, doença, efeitos de morte e necromancia.

— Imunes a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade permanente e drenar energia. Imune a dano de habilidade temporário que afete os valores físicos (Força, Destreza e Constituição), assim como aos efeitos de fadiga e exaustão.

— Incapazes de recuperar pontos de vida naturalmente se não tiverem um valor de Inteligência, mas podem ser curados. A energia negativa (como as magias *infligir ferimentos*) consegue curar estas criaturas. A habilidade Cura Acelerada ainda funciona normalmente, independente do valor de Inteligência do morto-vivo.

— Imunes a todos os efeitos que exigem um teste de resistência de Fortitude (a menos que o efeito também se aplique a objetos ou seja inofensivo).

— Imune a morte por dano maciço (pág. 145 do *Livro do Jogador*). Os mortos-vivos são destruídos imediatamente quando seus pontos de vida são reduzidos a 0.

— Não são afetados pelas magias *reviver os mortos e reencarnação*. Os efeitos similares à *ressurreição* ou *ressurreição verdadeira* podem afetá-los. Estas magias os transformam novamente nas criaturas vivas que eram, antes de se tornarem mortos-vivos.

— Sabem usar suas armas naturais e todas as armas simples, assim como qualquer arma mencionada na sua descrição.

— Sabem usar qualquer tipo de armadura (leve, média ou pesada) que conste na sua descrição, assim como todas as categorias mais leves. Os mortos-vivos que não apresentam armaduras na sua descrição não possuem os talentos adequados. A criatura também saberá usar escudos caso saiba usar qualquer tipo de armadura.

— Não precisam se alimentar, dormir e respirar.

Nativo, Subtipo: Somente os extra-planares recebem este subtipo. Estas criaturas possuem ancestrais mortais ou uma conexão muito forte com o Plano Material e podem reviver, reencarnar ou ressuscitar como qualquer outro ser vivo. Os membros desse subtipo são nativos do Plano Material (motivo do nome do subtipo).

Diferente dos outros extra-planares, as seres nativos precisam se alimentar e dormir.

Nível Efetivo de Personagem (NEP): Este número representa uma avaliação global do poder da criatura, comparado aos poderes de um personagem construído com as regras do *Livro do Jogador*. Um indivíduo com NEP 10 é aproximadamente equiparável a um personagem de 10º nível. O NEP de uma criatura equivale à soma dos seus DV (incluindo os níveis de classe) + seu ajuste de nível. Por exemplo, um minotauro tem 6 Dados de Vida e +2 de ajuste de nível. Ele é equivalente a um personagem de 8º nível.

Paralisia (Ext ou Sob): Este ataque especial imobiliza a vítima. As criaturas paralisadas são incapazes de se mover ou realizar qualquer tipo de ação física. Elas estão limitadas a observar e sentir, totalmente paralisadas e indefesas. A paralisia afeta o corpo e as vítimas podem realizar testes de resistência de Fortitude (a CD exata é fornecida na descrição da criatura). Diferente de *imobilizar pessoas* e efeitos semelhantes, a paralisia não permite a execução de um novo teste de resistência a cada rodada. Uma criatura alada que seja paralisada durante o vôo será incapaz de bater suas asas e cairá. Uma criatura que seja paralisada enquanto estiver nadando começará a se afogar.

Percepção às Cegas (Ext): Esta habilidade é similar ao sentido cego, embora seja muito mais precisa. Ao utilizar sentidos diferentes da visão, como sensibilidade à vibrações, faro, audição aguçada ou eco-localização, as criaturas dotadas de percepção às cegas são capazes de manobrar e lutar tão bem quanto uma criatura capaz de enxergar. A invisibilidade, a escuridão e a maioria das camuflagens são irrelevantes, mas é necessário que exista uma linha de efeito entre o alvo e a criatura. O alcance da habilidade estará indicado na descrição da criatura. Em geral, ela não precisa realizar testes de Observar ou Ouvir para perceber os adversários dentro do alcance da habilidade. Exceto quando especificado o contrário, esta habilidade funciona continuamente e a criatura não precisa ativá-la. No entanto, algumas formas de percepção às cegas precisam ser acionadas como uma ação livre. Nesse caso, haverá uma indicação na descrição da criatura. Se houver a necessidade de ativação, a criatura só receberá os benefícios dessa habilidade a partir do seu turno.

Perda de Valores de Habilidade: Alguns ataques reduzem uma ou mais habilidades da vítima. Essa perda pode ser temporária ou permanente.

Dano de Habilidade Temporário: Esses ataques causam dano diretamente ao valor de habilidade do alvo. A descrição da criatura indica a habilidade afetada e o dano infligido. Caso obtenha um sucesso decisivo, o ataque causará o dobro do dano de habilidade indicado (quando o dano for representado por um tipo de dado, jogue-o duas vezes). O dano de habilidade é recuperado à razão de 1 ponto por dia para cada habilidade afetada.

Dano de Habilidade Permanente: Esses efeitos reduzem permanentemente o valor de habilidade das vítimas quando a criatura obtém sucesso em um ataque corporal. A descrição da criatura indica a habilidade afetada e o dano infligido. Caso obtenha um sucesso decisivo, o ataque causará o dobro do dano de habilidade indicado (quando o dano for representado por um tipo de dado, jogue-o duas vezes). Exceto quando especificado o contrário, a criatura que infligiu o dano de habilidade adquire 5 PV temporários (10 em um sucesso decisivo), independente da quantidade de pontos de habilidade absorvidos. Estes pontos de vida perduram durante 1 hora.

Algumas criaturas permitem um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + 1/2 dos DV raciais + modificador de Carisma do atacante) para evitar o dano de habilidade; a descrição da criatura fornece a CD exata. Se não houver nenhum teste de resistência mencionado, então não é possível evitar o dano permanente.

Perícias de Classe: Qualquer perícia em que um monstro adquiriu pelo menos uma graduação ou tenha um bônus racial é considerada uma perícia de classe para esse tipo de criatura. Alguns monstros, com os dragões verdadeiros, possuem uma relação com suas perícias de classe. Para todas as outras criaturas, as perícias de classe são determinadas pelo seu bloco de estatísticas.

Os monstros que possuírem um deslocamento de natação sempre consideram a Natação como uma perícia de classe; quando apresentam um deslocamento de escalada, Escalar será uma perícia de classe. As perícias indicadas na referência somente devido aos seus bônus de sinergia não são perícias de classe. Por exemplo: as perícias de classe do diabo marilith são Blefar, Concentração, Diplomacia, Esconder-se, Furtividade, Identificar Magia, Intimidar, Observar, Ouvir, Procurar, Sentir Motivação e Usar Instrumento Mágico. Embora as perícias Disfarces e Sobrevivência sejam mencionadas no bloco de estatísticas, sua presença se deve exclusivamente aos bônus de sinergia conferidos por Blefar e Procurar, respectivamente.

Planar, Subtipo: Este subtipo é aplicado a qualquer criatura que esteja fora de seu plano natal. Um indivíduo viajando através dos planos pode adquirir ou perder este subtipo conforme se desloca de um plano para o outro. Este livro assume que os encontros acontecem no Plano Material, portanto todas as criaturas que não são nativas desse plano receberam este subtipo (mas o perderiam caso estivessem no seu plano de origem). Todas as criaturas planares deste livro trazem seu plano natal mencionado na sua descrição. Estes planos pertencem à cosmologia da Grande Roda de D&D (consulte o Capítulo 5 do *Livro do Mestre*). Caso a sua campanha seja ambientada em outra cosmologia, será necessário designar planos de origem diferentes para as criaturas planares.

As criaturas que não estão indicadas como planares são nativas do Plano Material e recebem o subtipo planar caso abandonem esse plano. Nenhuma criatura assume este subtipo dentro dos planos transitórios — na cosmologia de D&D, os planos transitórios são o Plano Etéreo, o Plano das Sombras e o Plano Astral.

Planta, Tipo: Abrange todas as criaturas vegetais. Note que as plantas comuns, como aquelas que são encontradas nos campos e jardins, não possuem valores de Sabedoria e Carisma, portanto não são consideradas criaturas e sim objetos, mesmo estando vivas.

Aspectos: As criaturas desse tipo possuem as seguintes características.

— Dado de Vida: d8.

— Bônus base de ataque: 3/4 do total de DV (como clérigo).

— Testes de resistência bons: Fortitude.

— Pontos de perícia: Para plantas com valor de Inteligência, (2 + modificador de Int) por DV e o quádruplo desse valor no primeiro DV. Entretanto, a maioria é irracional e não adquire pontos de perícia ou talentos.

Características: Exceto quando especificado o contrário na descrição da criatura, uma planta terá as características a seguir.

— Visão na penumbra.

— Imune a todos os efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasma, padrões e efeitos de moral).

— Imunidade a veneno, sono, paralisia, metamorfose e atordoamento.

— Imunes a sucessos decisivos.

— Sabem usar apenas suas armas naturais.

— Não sabem usar armaduras.

— Precisam se alimentar e respirar, mas não precisam dormir.

Presença Aterradora (Ext): Essa habilidade torna a própria presença da criatura desconfortável para seus inimigos. Ela é ativada automaticamente quando a criatura executa qualquer ação dramática (como uma Investida, um ataque ou um rugido). Os oponentes na área de efeito que testemunharem a ação ficarão apavorados ou abalados.

As ações capazes de disparar a habilidade são fornecidas na descrição da criatura. Em geral, o alcance padrão será de 9 metros, mas a descrição indicará quaisquer alterações, e a duração será de 5d6 rodadas.

Essa habilidade afeta apenas os adversários que tenham uma quantidade de níveis ou Dados de Vida inferior aos DV da criatura. Um oponente afetado é capaz de anular o efeito através de um teste de resistência de Vontade (CD 10 + metade dos Dados de Vida + modificador de Carisma da criatura). A CD exata é fornecida na descrição do monstro. Caso seja bem-sucedido no teste de resistência, o personagem estará imune à presença aterradora da criatura durante 24 horas. Essa habilidade é um efeito de ação mental e de medo.

Psiquismo (SM): São habilidades similares à magia geradas através do poder mental da criatura. As habilidades psíquicas geralmente podem ser aplicadas sem limite de utilizações diárias.

Raio (Sob ou SM): Um raio é considerado um ataque à distância (veja Mirando uma Magia, pág. 175 do *Livro do Jogador*). Ele exige um ataque de toque à distância, que ignora a armadura natural, armadura e escudo do alvo e utiliza o bônus de ataque à distância da criatura. Os ataques de raio sempre são realizados sem incremento de distância. A descrição da criatura especifica o alcance máximo, assim como os efeitos e qualquer teste de resistência permitido.

Rasgar (Ext): Uma criatura com esse ataque especial recebe ataques naturais adicionais quando agarra ou prende um adversário. Normalmente, um monstro pode atacar com apenas uma de suas armas naturais durante a manobra Agarrar, mas essa habilidade lhe fornece dois ataques naturais de garra adicionais, que somente podem ser desferidos contra oponentes agarrados ou presos. Os ataques de rasgar não sofrem –4 de penalidade por atacar com armas naturais durante a manobra Agarrar.

Os monstros com essa habilidade precisam iniciar seu turno envolvidos na manobra Agarrar para usá-la — é impossível iniciar a manobra Agarrar e Rasgar no mesmo turno.

Redução de Dano (Ext ou Sob): A criatura ignora o dano causado pela maioria das armas e ataques naturais. Os ferimentos se fecham imediatamente ou a arma ricocheteia de forma inofensiva (em qualquer caso, o atacante saberá que seu ataque foi ineficaz). A criatura sofre dano normalmente de ataques de energia (mesmo os comuns, não mágicos), magias, habilidades similares à magia e habilidades sobrenaturais. Muitas vezes, um determinado tipo de arma é capaz de feri-la, conforme descrito a seguir.

A referência indica a quantidade de dano ignorada (em geral entre 5 e 15 pontos) e o tipo de arma que anula a habilidade. Por exemplo, um lobisomem possui "Redução de Dano 10/prata": sempre que um oponente atingir o lobisomem usando uma arma qualquer, o dano causado pelo ataque será reduzido em 10 pontos (até o mínimo de 0). Entretanto, uma arma de prata causará o dano normalmente.

Alguns monstros são vulneráveis ao dano perfurante, cortante ou concussivo. Os esqueletos, por exemplo, apresentam RD 5/concussão. Sempre que forem atingidos por armas de corte ou perfuração, o dano causado em cada ataque será reduzido em 5 pontos, embora as armas de concussão causem o dano normal.

Outras criaturas são vulneráveis a determinados materiais, como a prata alquímica, adamante ou ferro frio. Os ataques realizados com armas que não sejam fabricadas com o material indicado terão seu dano reduzido, mesmo que a arma tenha um bônus de melhoria. Exemplos: a RD do lobisomem (10/prata), do golem de ferro (10/adamante) e da ninfa (10/ferro frio).

Existem criaturas que são vulneráveis às armas mágicas. Contra eles, qualquer arma com +1 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano ignora a Redução de Dano. As armas naturais desses indivíduos (e não as armas que empunham) são tratadas como se fossem mágicas para sobrepujar a Redução de Dano de outras criaturas. Por exemplo, os gárgulas possuem RD 10/mágica e podem atacar com suas garras e mordida como se fossem armas mágicas para superar a Redução de Dano dos seus inimigos.

Raríssimos monstros extremamente poderosos, como o solar e o tarrasque, são vulneráveis apenas a armas épicas, isto é, armas mágicas com pelo menos +6 de bônus melhoria. As armas naturais destas criaturas também são consideradas épicas para atravessar a Redução de Dano dos adversários.

Certas criaturas são vulneráveis ao dano causado por armas de uma determinada tendência: caótica (anárquica), maligna (profana), bondosa (sagrada) ou leal (ordeira). Quando um clérigo conjura a magia *tendência em arma*, a arma visada pode adquirir uma ou mais dessas propriedades e algumas armas mágicas também apresentam uma tendência. Por exemplo, vários demônios tanar'ri e diabos baatezu apresentam RD 10/bom, enquanto diversos celestiais possuem RD 10/mal. As criaturas com subtipos relacionados a uma tendência (caótico, mal, bom e leal) são capazes de ignorar a RD correspondente com qualquer tipo de ataque (armas naturais ou manufaturadas), como se elas tivessem a mesma tendência, ou tendências, relacionadas aos seus subtipos. Por exemplo, um diabo barbado possui os subtipos Mal e Leal, portanto é capaz de superar a RD dos seus inimigos como se suas armas (empunhadas e naturais) fossem armas ordeiras e profanas.

Quando a Redução de Dano apresenta um traço (-) depois da barra, nenhuma arma poderá ignorá-la.

Existem monstros com RD que são afetados por mais de um tipo de arma. Um diabo babau tem RD 10/ferro frio ou bom. Nesse caso, ambos os tipos de arma — feitas de ferro frio ou de tendência bondosa — ignoram sua Redução de Dano.

Um pequeno grupo de monstros exige uma combinação de diferentes tipos de ataques para superar sua Redução de Dano. Os ghaele eladrin possuem RD 10/mal e ferro frio. Isso significa que uma arma precisa ser fabricada com ferro frio e apresentar a tendência maligna para ser capaz de feri-los normalmente. Um lich tem RD 15/concussão e mágica, portanto somente as armas que causam dano por concussão e possuem no mínimo +1 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano são capazes de causar dano normal contra ele. Quando a arma se encaixa em apenas uma das categorias, ela não será útil para sobrepujar esse tipo de RD — uma espada encantada ou uma maça comum não ferem um lich com mais eficácia que outra arma qualquer.

Regeneração (Ext): As criaturas que possuem essa qualidade especial são difíceis de matar. Qualquer dano causado contra elas é considerado dano por contusão e a criatura recupera automaticamente uma quantidade fixa dessa variedade de dano a cada rodada, conforme indicado em sua referência (por exemplo, um troll possui regeneração 5). Determinados tipos de ataque, em geral fogo e ácido, causam dano normalmente à criatura; este dano não será regenerado. A descrição da criatura apresenta mais detalhes.

Uma criatura que tenha essa qualidade e esteja inconsciente (talvez devido ao dano por contusão) poderá ser eliminada com um golpe de

misericórdia (veja Defensores Indefesos, pág. 153 do *Livro do Jogador*). O ataque deverá pertencer a algum tipo incapaz de ser convertido em dano por contusão pela criatura.

Os ataques que não causam dano direto aos pontos de vida (a maioria dos venenos e desintegração, por exemplo) ignoram a regeneração. Essa qualidade também não restaura pontos de vida perdidos em função de inanição, desidratação ou asfixia.

Essa qualidade permite à criatura regenerar partes perdidas de seu corpo ou recolocar membros ou partes decepadas do corpo; a descrição da criatura fornecerá os limites. As partes do corpo que não forem recolocadas apodrecerão e morrerão normalmente.

A criatura deve possuir um valor de Constituição para ativar a regeneração.

Réptil, Subtipo: Esses seres escamosos costumam ter sangue frio. Este subtipo é usado apenas para indicar um subgrupo de raças entre os humanóides — nem todos são répteis genuínos.

Resistência à Energia (Ext): A criatura ignora parte do dano causado por um determinado tipo de energia (geralmente ácido, frio, fogo ou eletricidade). A descrição fornece a quantidade e o tipo de dano ignorado. Por exemplo, uma lillend tem resistência a fogo 10, portanto ignora os primeiros 10 pontos de dano por fogo sempre que sofrer um ataque desse tipo.

Resistência à Expulsão (Ext): A criatura (quase sempre um morto-vivo) é mais resistente contra a habilidade especial dos clérigos e paladinos (veja Expulsar e Fascinar Mortos-Vivos, pág. 159 do *Livro do Jogador*). Contra qualquer tentativa de expulsar, fascinar, comandar, destruir ou fortalecer a criatura, ela adiciona o valor indicado ao seu total de Dados de Vida. Por exemplo, uma sombra tem Resistência à Expulsão +2 e 3 Dados de Vida; para afetá-la com a habilidade Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos, o personagem deve ser capaz de expulsar/fascinar 5 Dados de Vida, embora a sombra tenha apenas 3 DV para todos os outros propósitos.

Resistência à Magia (Ext): A criatura é capaz de ignorar os efeitos mágicos e as habilidades similares à magia que a afetem diretamente. A referência inclui um valor; para determinar se a magia ou habilidade afeta a criatura, o personagem deve realizar um teste de conjurador (1d20 + nível de conjurador) — se o resultado igualar ou superar o valor de Resistência à Magia (RM) indicado na referência, a conjuração funciona normalmente, embora a criatura ainda tenha direito ao teste de resistência pertinente.

Sentido Cego (Ext): Utilizando um sistema alheio à visão, como audição ou olfato muito apurado, as criaturas com essa habilidade são capazes de perceber as coisas que não podem enxergar. Não é necessário realizar testes de Observar ou Ouvir para determinar a localização de uma criatura dentro do alcance dessa habilidade, desde que haja uma linha de efeito entre o alvo e a criatura. Os adversários que a criatura não puder perceber ainda estarão sob camuflagem total em relação a ela. Quando atacar esses inimigos, ela estará sujeita às chances de falha normais. A visibilidade ainda afeta o deslocamento de uma criatura com sentido cego. Elas ainda perdem seu bônus de Destreza na CA quando são atacadas por adversários que não conseguem enxergar.

Sentido Sísmico (Ext): Uma criatura com esta habilidade é sensível às vibrações do solo e pode determinar automaticamente a localização de qualquer coisa em contato com o chão na área indicada na sua descrição. Os seres aquáticos com essa habilidade também sentem a localização de criaturas que estejam se deslocando dentro d'água. O alcance dessa habilidade está especificado na descrição de cada criatura.

Sopro (Sob): Em geral, esse ataque especial inflige dano, quase sempre de um tipo específico de energia (fogo, por exemplo). As vítimas dos sopros podem realizar um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade (CD 10 + metade dos DV raciais + modificador de Con do atacante). A descrição da criatura fornece a CD exata. Exceto quando especificado o contrário, a criatura será imune ao próprio sopro. Alguns desses ataques exigem testes de resistência de Fortitude ou Vontade, no lugar de Reflexos.

Tamanho: As nove categorias de tamanho são (em ordem crescente): Minúsculo, Diminuto, Miúdo, Pequeno, Médio, Grande, Enorme, Imenso e Colossal. O tamanho da criatura acarreta um modificador na CA, nas jogadas de ataque, nos testes de Agarrar e de Esconder-se. A Tabela 7–1: Tamanho das Criaturas fornece um resumo dos atributos aplicados a cada uma das categorias de tamanho.

Tanar'ri, Subtipo: Muitos demônios pertencem à raça dos extraplanares malignos conhecidos como tanar'ri.

Características: Exceto quando especificado o contrário em sua descrição, um tanar'ri terá as características a seguir.

— Imunidade a eletricidade e veneno

— Resistência a ácido 10, frio 10 e fogo 10.

— *Invocar* (SM): Estes demônios compartilham a habilidade de invocar os seus semelhantes (a chance de sucesso e o tipo de tanar'ri invocado estão indicados na descrição de cada criatura).

— Telepatia.

Telepatia (Sob): Uma criatura com esta habilidade é capaz de se comunicar por telepatia com qualquer outro indivíduo dentro de um alcance limitado (especificado na descrição da criatura, geralmente 30 m) que tenha um idioma próprio. É possível se dirigir por telepatia a diversas criaturas ao mesmo tempo, ainda que manter uma conversação telepática diferente com mais de uma criatura seja tão difícil quanto falar e ouvir várias pessoas simultaneamente.

Certas criaturas (como o pseudo-dragão), apresentam uma versão limitada de telepatia, enquanto outros (como a rainha formian) possuem uma variedade mais poderosa.

Tendência: Essa referência fornece a tendência mais comum da criatura. Ela apresenta um qualificador, que indica a abrangência da tendência indicada sobre a espécie como um todo.

Sempre: A criatura nasceu com a tendência indicada. Talvez a espécie tenha uma predisposição hereditária nessa direção ou venha de um plano que determina a tendência naturalmente. É possível que alguns indivíduos alterem sua tendência, mas serão criaturas únicas ou exceções muitíssimo raras.

Tabela 7–1: Tamanho das Criaturas

Categoria de Tamanho	Ataque/CA	Agarrar	Esconder-se	Dimensões*	Peso**	Espaço (em quadrados)	Alcance (Altura) (em quadrados)	Alcance (Comprimento) (em quadrados)
Minúsculo	+8	–16	+16	15 cm ou menor	1/16 kg ou menos	15 cm (1/100)	0 m (0)	—
Diminuto	+4	–12	+12	15–30 cm	1/16–1/2 kg	30 cm (1/25)	0 m (0)	—
Miúdo	+2	–8	+8	30–60 cm	1/2–4 kg	0,75 m (1/4)	0 m (0)	—
Pequeno	+1	–4	+4	0,6–1,2 m	4–30 kg	1,5 m (1)	1,5 m (1)	—
Médio	+0	+0	+0	1,2–2,4 m	30–250 kg	1,5 m (1)	1,5 m (1)	1,5 m (1)
Grande	–1	+4	–4	2,4–4,8 m	250–2.000 kg	3 m (2 x 2)	3 m (2)	1,5 m (1)
Enorme	–2	+8	–8	4,8–9,6 m	2–16 tons	4,5 m (3 x 3)	4,5 m (3)	3 m (2)
Imenso	–4	+12	–12	9,6–19,2 m	16–125 tons	6 m (4 x 4)	6 m (4)	4,5 m (3)
Colossal	–8	+16	–16	19,2 m ou maior	125 tons ou mais	9 m (6 x 6)	9 m (6) ou mais	6 m (4) ou mais

* Altura para bípedes, comprimento (do nariz até a base da cauda) para quadrúpedes.

** Considerando que a criatura seja aproximadamente tão densa quanto um animal comum. Uma criatura de rochas pesará consideravelmente mais. Uma criatura gasosa pesaria menos.

Geralmente: A maioria (acima de 50%) das criaturas dessa espécie terá a tendência indicada. Talvez a raça tenha uma poderosa influência cultural ou esteja submetida a um legado relacionado à sua origem. Por exemplo, grande parte dos elfos herda sua tendência (Caótico e Bom) de sua divindade patrona, Corellon Larethian.

Freqüentemente: A espécie prefere a tendência indicada, seja por natureza ou criação, mas sem nenhum fanatismo. Diversos indivíduos (entre 40% e 50%) terão a tendência indicada, mas as exceções são comuns.

Terra, Subtipo: Geralmente abrange os elementais ou extra-planares relacionados ao Plano Elemental da Terra. As criaturas da terra sempre possuem um deslocamento de escavar e muitas são capazes de perfurar rocha sólida.

Tesouro: Essa referência descreve a quantidade de riqueza possuída ou guardada pela criatura (consulte as pág. 52–56 do *Livro do Mestre* para obter mais detalhes sobre tesouros). Na maioria dos casos, a criatura guardará seus objetos de valor em sua morada ou covil e não os transportará quando estiver viajando. As criaturas inteligentes que possuam tesouros transportáveis e úteis (como itens mágicos) costumam portá-los e utilizá-los, embora deixem os objetos maiores em seus refúgios.

Os tesouros incluem moedas, bens e itens e as criaturas possuem essas variantes em quantidades diferentes, nas seguintes proporções:

Padrão: Consulte a Tabela 3–5 do *Livro do Mestre* e jogue 1d% apenas uma vez para cada variante de tesouro (Moedas, Bens e Itens) na linha correspondente, conforme o Nível de Desafio da criatura (para grupos de criaturas, use o Nível de Encontro).

Algumas criaturas fornecem o dobro, o triplo ou mesmo o quádruplo do tesouro padrão; nesses casos, jogue 1d% duas, três ou quatros vezes, respectivamente.

Nenhum: A criatura não possui nenhum objeto de valor.

Incomum: Algumas criaturas têm hábitos incomuns que afetam o tipo de tesouro que possuem. Elas utilizam as mesmas tabelas para a definição de tesouro, com os seguintes ajustes especiais:

Fração de Moedas: Consulte a coluna Moedas relativa ao Nível de Desafio da criatura, mas divida o resultado pelo valor indicado.

Porcentagem (%) de Bens ou Itens: A criatura terá bens ou itens apenas em determinadas ocasiões. Antes de verificar a existência de bens ou itens, jogue 1d% contra a porcentagem indicada. Caso o resultado seja igual ou inferior, consulte normalmente as colunas Bens e Itens da tabela (ainda será possível não obter nenhum bem ou item mundano/mágico).

Dobro de Bens ou Itens: Consulte duas vezes a coluna de tesouro pertinente.

Observações entre Parênteses: Algumas referências para bens e itens incluem observações que limitam o tipo de tesouro possuído pela criatura.

Quando uma observação inclui uma negativa, significa que a criatura não recolhe ou é incapaz de guardar o objeto indicado. Caso uma geração aleatória de tesouro forneça esse tipo de bem ou item, trate-a como "nada". Por exemplo, se a referência de itens da criatura indicar "nenhum item inflamável" e uma jogada de geração aleatória fornecer um pergaminho, na verdade a criatura não terá nenhum item (o pergaminho se queimou ou a criatura o abandonou).

Quando uma observação inclui uma exclusão ("apenas"), a criatura possuirá somente o tipo de tesouro indicado. Por exemplo, caso uma referência de bens indique "apenas gemas", consulte a coluna Gemas e considere qualquer Objeto de Arte obtido como se fosse uma gema.

Algumas vezes, será necessário jogar e consultar as tabelas até obter a variante adequada de item. Por exemplo, se a referência "itens" da criatura indicar "apenas não inflamáveis", consulte normalmente a coluna Itens. Caso obtenha um item inflamável, jogue novamente na mesma tabela até obter um item adequado. Se a tabela contiver apenas itens inflamáveis (como pergaminhos), retroceda um passo no processo de geração aleatória e jogue novamente até obter um resultado capaz de lhe fornecer um item apropriado.

Veneno (Ext): Os ataques de veneno causam um dano inicial, como dano de habilidade temporário (pág. 315) ou outro efeito sobre vítima, caso ela fracasse num teste de resistência de Fortitude. Exceto quando especificado o contrário, outro teste de resistência será necessário 1 minuto depois (não importa o primeiro resultado) para evitar o dano secundário. A descrição da criatura fornece maiores detalhes.

As criaturas com essa habilidade são imunes ao seu próprio veneno e ao veneno de todos os espécimes de sua raça.

O teste de Fortitude contra o veneno terá CD 10 + metade dos DV + modificador de Constituição da criatura (a CD exata é fornecida na descrição da criatura). Um teste bem-sucedido evitará o dano.

Visão na Penumbra (Ext): Uma criatura com essa habilidade é capaz de enxergar duas vezes mais longe que um ser humano em condições de iluminação precária, como uma noite estrelada, sob o luar, à luz de tochas ou qualquer outra situação semelhante de baixa luminosidade. A criatura conserva sua capacidade de distinguir cores e detalhes sob estas condições.

Vôo (Ext ou Sob): Um monstro com essa habilidade é capaz de alçar vôo ou aterrissar como uma ação livre. Caso a habilidade seja sobrenatural, ela deixa de funcionar dentro de um campo antimagia e a criatura perde a habilidade de voar enquanto estiver no interior dele.

Vulnerabilidade a Energia: Algumas criaturas apresentam vulnerabilidade a um determinado tipo de energia (fogo ou frio são os mais comuns). Estas criaturas sofrem 1,5 vezes (+50%) o dano causado por esse tipo de energia, independente do resultado (e da possibilidade) de um teste de resistência.

CLASSIFICAÇÃO DOS MONSTROS POR NÍVEL DE DESAFIO

Morcego 1/10
Sapo 1/10

Centopéia monstruosa, Miúda 1/8
Rato 1/8

Corvo 1/6
Jumento 1/6
Lagarto 1/6
Macaco 1/6

Aranha monstruosa, Miúda 1/4
Arminho 1/4
Centopéia monstruosa, Pequena 1/4
Coruja 1/4
Escorpião monstruoso, Miúdo 1/4
Gato 1/4
Kobold 1/4
Pônei 1/4
Zumbi de kobold 1/4

Cachorro 1/3
Esqueleto, combatente humano 1/3
Falcão 1/3
Goblin 1/3
Rato atroz 1/3
Vaga-lume gigante 1/3
Víbora, Miúda 1/3

Aasimar (tocado pelos planos) 1/2
Águia 1/2
Anão (exceto duergar) 1/2
Aranha monstruosa, Média 1/2
Babuíbo 1/2
Centopéia monstruosa, Média 1/2
Elfo (exceto drow) 1/2
Escorpião monstruoso, Médio 1/2
Formian (operário) 1/2
Gnomo (exceto svirfneblin) 1/2
Golfinho 1/2
Halfling (todos) 1/2
Locatah 1/2
Objeto animado, Miúdo 1/2
Orc 1/2
Pônei de guerra 1/2
Povo do mar 1/2
Rato atroz abissal 1/2
Robgoblin 1/2
Stirge 1/2
Texugo 1/2
Tiefling (tocado pelos planos) 1/2
Víbora, Pequena 1/2
Zumbi (plebeu humano) 1/2

Abelha Gigante 1
Aranha monstruosa, Média 1
Arraia 1
Cachorro de montaria 1
Camelo 1
Carniçal 1
Cavalo de guerra leve 1
Cavalo leve 1
Cavalo pesado 1
Centopéia monstruosa, Grande 1
Drow (elfo) 1
Duergar (anão) 1
Elemental pequeno (qualquer) 1
Enxame de aranhas 1
Escorpião monstruoso, Médio 1
Esqueleto de lobo 1
Formiga gigante, operária 1
Githyanki 1
Githzerai 1
Gnoll 1
Grig (fada) 1
Grimlock 1
Guardião (planta) 1
Hiena 1
Homúnculo 1
Krenshar 1
Lêmure (diabo) 1
Lobo 1
Lula 1
Manto negro 1
Mula 1
Nixie (fada) 1
Objeto animado, Pequeno 1
Polvo 1
Povo lagarto 1
Pseudodragão 1
Svirfneblin (gnomo) 1
Troglodita 1
Tubarão, Médio 1
Víbora, Média 1
Zumbi de troglodita 1

Aranha monstruosa, Grande 2
Arconte luminar 2
Arminho atroz 2
Azer 2
Besouro gigante 2
Bisão 2
Bugbear 2
Cão teleportador 2
Carcajú 2
Cavalo de guerra pesado 2
Centopéia monstruosa, Enorme 2
Constritor 2
Constritora (cobra) 2
Crocodilo 2
Dretch (demônio) 2
Enxame de morcegos 2
Enxame de ratos 2
Esqueleto de urso-coruja 2
Formiga gigante, rainha 2
Formiga gigante, soldado 2
Gorila 2
Guepardo 2
Hipogrifo 2
Homem-rato (licantropo) 2
Imp (diabo) 2
Javali 2
Kuo-toa 2
Lagarto elétrico 2
Lagarto gigante 2
Leopardo 2
Morcego atroz 2
Objeto animado, Médio 2
Quasit (demônio) 2
Sahuagin 2
Sátiro (sem flauta) 2
Skum 2
Texugo atroz 2
Thoqqua 2
Tritão 2
Turbarão, Grande 2
Urso negro 2
Vargouille 2
Víbora, Grande 2
Worg 2
Zumbi de bugbear 2

Águia gigante 3
Águia gigante 3
Allip 3
Ankheg 3
Cão infernal 3
Cao yeth 3
Centauro 3
Cocatriz 3
Coruja gigante 3
Cubo gelatinoso (limo) 3
Derro 3
Dinonico (dinossauro) 3
Doppelganger 3
Dríade 3
Elemental, Médio (qualquer) 3
Enxame de gafanhotos 3
Escorpião monstruoso, Grande 3
Esqueleto de troll 3
Ettercap 3
Formian (soldado) 3
Fungo fantasma 3
Fungo violeta 3
Gavião seta, jovem 3
Gorila atroz 3
Grick 3
Inumano 3
Irmão das chamas (salamandra) 3
Leão 3
Lívido 3
Lobisomem (licantropo) 3
Lobo atroz 3
Louva-a-deus gigante 3
Magmin 3
Mephit (qualquer) 3
Merrow (ogro) 3
Monstro da ferrugem 3
Objeto animado, Grande 3
Ogro 3
Pégaso 3
Salteador etéreo 3
Saqueador etéreo 3
Sombra 3
Tojanida, jovem 3
Uivante 3
Unicórnio 3
Vespa gigante 3
Víbora, enorme 3
Vinha assassina 3
Xorn, menor 3
Yuan-ti puro-sangue 3
Zumbi de ogro 3

Aranea 4
Arconte guardião 4
Barghest 4
Bruxa do mar 4
Carcajú atroz 4
Cria vampírica 4
Crocodilo gigante 4
Enxame de centopéias 4
Esqueleto de quimera 4
Gafanhoto gigante 4
Gárgula 4
Grifo 4
Harpia 4
Hidra, 5 cabeças 4
Homem-javali (licantropo) 4
Janni (gênio) 4
Javali atroz 4
Leão celestial 4
Leão marinho 4
Limo cinzento 4
Mímico 4
Minotauro 4
Otyugh 4
Pantera deslocadora 4
Pixie (fada) 4
Rinoceronte 4
Tigre 4
Tubarão, enorme 4
Urso marrom 4
Urso polar 4
Urso-coruja 4
Verme da carniça 4
Zumbi de minotauro 4
Zumbi de wyvern 4

Abocanhador 5
Achaierai 5
Aparição 5
Aranha interplanar 5
Aranha monstruosa, Enorme 5
Barbazu (diabo) 7
Barghest maior 5
Basilisco 5
Bruxa verde 5
Constritora gigante (cobra) 5
Devorador de aranhas 5
Djinni (gênio) 5
Elemental, Grande (qualquer) 5
Equeleto de ettin 5
Gavião seta, adulto 5
Gosma ocre (limo) 5
Hidra, 6 cabeças 5
Hieraco-esfinge 5
Homem-tigre 5
Homem-urso 5
Leão atroz 5
Lobo das estepes 5
Mantícora 5
Mantor 5
Mastim das sombras 5
Múmia 5
Objeto animado, Enorme 5
Orca (baleia) 5
Pesadelo 5
Pixie (com dança) (fada) 5
Rast 5
Ravid 5
Scrag (troll) 5
Tojanida, adulta 5
Troll 5

Yuan-ti, mestiço 5
Zumbi de tríbulo brutal 5

Annis (bruxa) 6
Arbusto errante 6
Baleia Azul (baleia) 6
Belker 6
Bralani (eladrin) 6
Centopéia monstruosa, Imensa 6
Demônio babau 6
Digestor 6
Esqueleto de megaraptor Avançado 6
Ettin 6
Fogo-fátuo 6
Gauth (beholder) 6
Girallon 6
Hidra (piro ou crio), 5 cabeças 6
Hidra, 7 cabeças 6
Kyton (diabo) 6
Lamia 6
Megaraptor (dinossauro) 6
Meio-dragão (negro) 6
Salamandra 6
Tendriculo 6
Wyvern 6
Xill 6
Xorn, médio 6
Zumbi de dilacerador cinzento 6

Abolete 7
Aranha monstruosa, Imensa 7
Bulette 7
Caçador invisível 7
Cachalote (baleia) 7
Chuul 7
Crio-esfinge 7
Dragonne 7
Drider 7
Elasmossauro (dinossauro) 7
Elefante 7
Elemental Enorme (qualquer) 7
Escorpião monstruoso, Enorme 7
Espectro 7
Esqueleto de gigante das nuvens 7
Fantasma (5º nível +2) 7
Fera do caos 7
Formian (capataz) 7
Gato infernal (diabo) 7
Gigante das colinas 7
Golem de carne 7
Hidra (piro ou crio), 6 cabeças 7
Hidra de lerne, 5 cabeças 7
Hidra, 8 cabeças 7
Lillend 7
Medusa 7
Naga aquática 7
Ninfa 7
Objeto animado, Imenso 7
Ogro bárbaro (Ogro) 7
Phasm 7
Pudim negro (limo) 7
Quimera 7
Remorhaz 7
Slaad, vermelho 7
Tríbulo brutal 7

Urso atroz 7
Vampiro (5º nível +2) 7
Yuan-ti, abominação 7

Athach 8
Behir 8
Bodak 8
Destrachan 8
Devorador de mentes 8
Dilacerador cinzento 8
Djinni nobre (gênio) 8
Efreeti (gênio) 8
Ente 8
Enxame de vespas infernais 8
Erinye (diabo) 8
Esqueleto de dragão vermelho adulto 8
Gavião seta, ancião 8
Gigante de pedra 8
Gino-esfinge 8
Gorgon 8
Guardião protetor 8
Hidra (piro ou crio), 7 cabeças 8
Hidra, 9 cabeças 8
Lammasu 8
Mohrg 8
Naga negra 8
Ogro mago 8
Polvo gigante 8
Slaad, azul 8
Sombra maior 8
Tigre atroz 8
Tiranossauro 8
Xorn, ancião 8

Andro-esfinge 9
Avoral (guardião) 9
Bruxa da noite 9
Cão de guerra nessian (cão infernal) 9
Centopéia monstruosa, Colossal 9
Delver 9
Elemental maior (qualquer) 9
Gigante de pedra ancião 9
Gigante do gelo 9
Hidra (piro ou crio), 8 cabeças 9
Hidra, 10 cabeças 9
Lula gigante 9
Meio-Abissal (7º nível clérigo) 9
Naga espiritual 9
Osyluth (diabo) 9

Pássaro roca 9
Slaad, verde 9
Súcubo (demônio) 9
Tartaruga-dragão 9
Tojanida, anciã 9
Triceratops (dinossauro) 9
Tubarão atroz 9
Vrock (demônio) 9
Yrthak 9
Zelekhut (inevitável) 9

Bebilith (demônio) 10
Couatl 10
Escorpião monstruoso, Imenso 10
Formian (marechal) 10
Gigante do fogo 10
Golem de barro 10
Hidra (piro ou crio), 9 cabeças 10
Hidra, 11 cabeças 10
Naga guardiã 10
Objeto animado, Colossal 10
Rakshasa 10
Salamandra nobre 10
Slaad, cinza 10

Aparição tórrida 11
Aranha monstruosa, Colossal 11
Caçador (demônio) 11
Cauchemar (pesadelo) 11
Devorador 11
Elemental ancião (qualquer) 11
Gigante das nuvens 11
Gigante-javali (licantropo) 11
Golem de pedra 11
Hamatula (diabo) 11
Harpia arqueira 11
Hesrou (demônio) 11
Hidra (piro ou crio), 10 cabeças 11
Hidra, 12 cabeças 11
Meio celestial/ meio paladino 9º nível 11
Meio dragão/lammasu celestial 11
Troll caçador 11

Basilisco abissal 12
Escorpião monstruoso, Colossal 12
Estrangulador 12
Hidra (piro ou crio), 11 cabeças 12
Kolyarut (inevitável) 12
Kraken 12
Leonal (guardinal) 12

Pantera Deslocadora (líder) 12
Pudim negro ancião 12
Verme do gelo 12
Verme púrpura 12

Beholder 13
Corcel celestial (unicórnio) 13
Gelugon (diabo) 13
Ghaele (eladrin) 13
Gigante das tempestades 13
Glabrezu (demônio) 13
Golem de ferro 13
Hidra (piro ou crio), 12 cabeças 13
Lich (Mago de 11º nível) 13
Senhor das Múmias 13
Slaad da morte 13

Arconte mensageiro 14
Deva astral (anjo) 14
Nalfeshnee (demônio) 14
Senhor dos lobisomens (licantropo) 14
Tríbulo brutal aterrador 14
Vulto alado (vulto noturno) 14

Marut (inevitável) 15
Vampiro de elite 15

Andarilho noturno (vulto norturno) 16
Arconte herói 16
Cornugon (diabo) 16
Golem de pedra Superior 16
Planetário (anjo) 16

Aboleth mago 17
Devorador de mentes, feiticeiro 17
Formian (rainha) 17
Gigante do gelo jarl 17
Marilith (demônio) 17

Rastejante (vulto noturno) 18

Balor (demônio) 20
Lorde das profundezas (diabo) 20
Tarrasque 20

Titã 21

Solar (anjo) 23

Idade	Branco	Negro	Latão	Verde	Azul	Cobre	Bronze	Vermelho	Prata	Ouro
Filhote	2	3	3	3	3	3	3	4	4	5
Muito jovem	3	4	4	4	4	5	5	5	5	7
Jovem	4	5	6	5	6	7	7	7	7	9
Adolescente	6	7	8	8	8	9	9	10	10	11
Adulto jovem	8	9	10	11	11	11	12	13	13	14
Adulto	10	11	12	13	14	14	15	15	15	16
Experiente	12	14	15	16	16	16	17	18	18	19
Antigo	15	16	17	18	18	19	19	20	20	21
Muito antigo	17	18	19	19	19	20	20	21	21	22
Venerável	18	19	20	21	21	22	22	23	23	24
Ancião	19	20	21	22	23	23	23	24	24	25
Grande ancião	21	22	23	24	25	25	25	26	26	27

Inimigos temíveis e formidáveis espreitam neste livro

Por Jonathan Tweet, Monte Cook e Skip Williams

Encontre uma horda de monstros, armados e prontos para lutar contra ou ao lado dos seus heróis mais corajosos. As páginas totalmente ilustradas deste livro estão repletas com todas as criaturas, regras, magias e estratégias que você precisa para desafiar os personagens mais heróicos em qualquer partida de Dungeons & Dragons®.

d20 system™

OFFICIAL Wizards of the Coast LICENSED PRODUCT

DEVIR LIVRARIA
www.devir.com.br

DEV177550000
ISBN: 85-7532-116-1

Visite nosso site: www.wizards.com/dnd
e www.devir.com.br

INADEQUADO PARA MENORES DE 14 ANOS