DUNGEONS & DRAGONS® Supplement

Compêndio de Monstros



Quase 200 Monstros traduzidos de Livros Oficiais de Dungeons & Dragons 3ed e 3.5ed

EDIÇÃO BRASILEIRA

Compêndio de Monstros

TÍTULOS ORIGINAIS

Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, City of the Spider Queen, Cityscape, Eberron Campaign Setting, Fiend Folio, Fiendish Codex I: Hordes of the Abyss, Frostburn, Heroes of Horror, Libris Mortis, Lords of Madness, Lost Empires of Faerûn, Miniatures Handbook, Monster Manual II, Monster Manual III, Monster Manual IV, Monster Manual V, Planar Handbook, Sandstorm, Savage Species, Stormwrack, Unapproachable East, Web Enhancemesnts

TRADUÇÃO

AlanVenic, Medonho, Rodrigo Pagés, Juliano, Deyvid

REVISÃO

AlanVenic, Brunus, Medonho

EDITORAÇÃO ELETRÔNICA

AlanVenic, Brunus

CONTATO

Tópico do Orkut: "[D&D 3.5] Monstros Traduzidos" da Comunidade Dungeons & Dragons Brasil

AGRADECIMENTOS

MEDONHO:

Apesar deu apenas traduzir e o projeto do net book ser de AlanVenic, seria bom mesmo assim um agradecimento, pois vou colocar aqui um bem simples. Acho que um bem modesto:

"Agradeço a todos os jogadores de RPG, principalmente os de Dungeons & Dragons (independente da edição)."

ALANVENIC:

"Agradeço a todos que não deixam a chama dessa edição tão gloriosa se apagar. Sem duvida, a edição de D&D 3.5 foi a mais completa e bem formulada ate hoje. Têm seus defeitos, mas suas qualidades com toda certeza superam esses defeitos e, portanto, ate hoje ela ainda é, em minha opinião, a melhor representante do bom e velho RPG de Dungeons & Dragons tanto em seu conteúdo histórico quanto em seu conteúdo mecânico."

SUMÁRIO

AFOGADO 5
ANÃO DO GELO 6
ANDARILHO ASTRAL 7
ANDARILHO DA FÚRIA 8
ANDARILHO DO LIMBO 10
ANDARILHO ESCAMADO 10
ANTEPASSADO ANÃO 11
ARCONTE DO TRONO 14
NOVA REGRA: CANALIZAÇÃO 16
ARCONTE ESPADA 17
ARMANITE 18
ARREMESSADOR DE MAGMA 20
ASPECTOS 20
ASPECTO DE ASMODEUS 21
ASPECTO DE BAFOMÉ 22
ASPECTO DE BAHAMUT 24
ASPECTO DE DEMOGÓRGON 24
ASPECTO DE HEXTOR 25
ASPECTO DE KORD 26
ASPECTO DE LOLTH 26
ASPECTO DE MEFISTOFELES 27
ASPECTO DE NERULL 28
ASPECTO DE ORCUS 29
ASPECTO DE TIAMAT 29
ASPECTO DE VECNA 30
AVALANCHADOR 31
BAFOMÉ, o Príncipe das Bestas 32
BANSHEE 34
BEEMONTE ROCHOSO 35
BUFÃO CINZENTO 36
BULEZAU 37
CANTOR PÉTREO 38
CÃO DO TÚMULO 39
CARDUME DE PIRANHAS 40
CATOBLEPAS 41
COISA DA CRIPTA 41
COLETOR DE CADÁVERES 42
CONSTRUCTO ENCARNADO 44
CRÂNIO FLAMEJANTE 45
CRIA AZUL MATADOR DE DEUSES 46
CRIA VERDE FANÂTICO 48
CRIATURA DE GELO 51
CRIATURA FERAL 53
CRIATURA SANTIFICADA 55
CRIATURA TÁURICA 57
CRIATURAS DAS SOMBRAS 58
GHIRRASH 58
KHUMAT 59
THASKOR 59
DANÇARINO DA PELE 60
DEVORADOR DE MENTES ULITHARID 61
DINOSSAUROS DA CAVERNA 63
ANQUILOSSAURO DA CAVERNA 63
TIRANOSSAURO DA CAVERNA 63
TRICERATOPS DA CAVERNA 64
DOMOVOI 65
DRAGÕES 66
DRAGÃO DA AREIA 66
DRAGÃO DE AMETISTA 68
DRAGÃO DE CRISTAL 70
DRAGÃO DE ESMERALDA 71
DRAGÃO DE SAFIRA 73
DRAGÃO DE TOPÁZIO 75
DRAGÃO ENGUIA 77
DRAGONETE DA FÚRIA 78
ELEMENTAL DA TEMPESTADE 80
ELEMENTAL DA TEMPESTADE PEQUENO 80
ELEMENTAL DA TEMPESTADE MÉDIO 80
ELEMENTAL DA TEMPESTADE GRANDE 80
ELEMENTAL DA TEMPESTADE ENORME 81
ELEMENTAL DA TEMPESTADE SUPERIOR 81
ELEMENTAL DA TEMPESTADE ANCIÃO 81
ENXAME DE DENTES DE AGULHA 82
ENXAME DE ESCORPIÕES 83
ENXAME ELEMENTITE 84
ENXAME ELEMENTITE DA ÁGUA 84
ENXAME ELEMENTITE DO AR 85
ENXAME ELEMENTITE DO FOGO 85
ENXAME ELEMENTITE DA TERRA 86
ENXAME RESPLANDECENTE 86
EQUICEPH 87
ESCAVADOR DE DUNAS 88
ESMAGADOR ENCOURAÇADO 89
ESPINHO 90
ESPÍRITO AMALDIÇOADO 91
ESPÍRITO DA CIDADE 91
EVISCERADOR ABISSAL 94
FARGION 95
FÊNIX 95
FILHO DA PEDRA 96
FIRBOLG 97
FIRRE 98
FOMORIAN 99
FORJADO BÉLICO 100
FORJADO BÉLICO 101
FORJADO BÉLICO DE BATALHA 102
FORJADO BÉLICO BATEDOR 103
FORJADO BÉLICO TITÃ 104
TALENTOS DE FORJADO BÉLICO 104
CORPO DE ADAMANTE 104
CORPO DE MITRIL 104
FORTIFICAÇÃO APRIMORADA 105
MITRAL FLUENTE 105
NOVO SUBTIPO: CONSTRUCTO VIVO 105
GARRA ÓSSEA 105
GÊNIO, QORRASHI 106
NOVA REGRA: CONGELAMENTO 107
GERIVIAR 108
GIGANTES 110
GIGANTE ARCANO 110
GIGANTE DA AREIA 112
GIGANTE DA FLORESTA 114
GIGANTE DA MONTANHA 114
GIGANTE DA MORTE 116
GIGANTE DA SOMBRA 118
GIGANTE DO BREJO 120
GIGANTE DO CREPÚSCULO 121
GIGANTE DO CREPÚSCULO INFERIOR 121
GIGANTE DO CREPÚSCULO MENOR 121
GIGANTE DO CREPÚSCULO MAIOR 121
GIGANTE DO OCEANO 123
GIGANTE DO SOL 124
GLAISTIG 125
GNOLL FLIND 127
GNOMO DO FOGO 128
GOBLIN DA FLORESTA 129
GOBLIN DA NEVE 131
GOLENS 132
GOLEM ALQUÍMICO 132
GOLEM DE AREIA 133
GOLEM DE CADÁVERES 135
GOLEM DE CORRENTES 137
GOLEM DE ENERGIA 138
GOLEM DE GELO 140
GOLEM DE LAMA 141
GOLEM DE MELANCOLIA 142
GOLEM DE TEIA 144
GOLEM PRISMÁTICO 145
GORISTRO 146
GRAZ´ZT, O Príncipe Negro 148
GRISGOL 150
GUARDIÃO DA CRIPTA 152
NOVO TIPO: IMORTAL 152
GUARDIÃO VEGETAL 153
GULGAR 156
HIPOCAMPUS 157
HOMÚNCULOS 158
CONSTRUTOR DEDICADO 159
DEFENSOR DE FERRO 159
LARÁPIO FURTIVO 160
MENSAGEIRO EXPEDIDOR 160
HORROR DE GANCHO 161
INUMANO DO PÓ 162
JERMLAINE 163
JUSTICEIRO 163
KENKU 164
KRUTHIK 166
KRUTHIK FILHOTE 167
KRUTHIK ADULTO 167
KRUTHIK MAIOR 168
LHOSK 168
LIMOS 169
LIMO ARCANO 169
LIMO DE NEVE 170
LIMO DE VÁCUO 171
LIMO INCENDIÁRIO 172
LIMO INVOCADOR 174
MAGIA VIVA 175
BLASFÊMIA VIVA 176
FOGO OFUSCANTE 178
NEVOEIRO CONGELANTE 178

SONO DOENTIO 179
LOUCO DE LÂMINAS 179
ILUMINADO 180
MACABRO 182
MASTODONTE 183
MEIO-DRAGÃO FAERÛNIANO 184
MEIO-VAMPIRO 184
MORTE CARMESIM 186
MULTIDÕES 187
MULTIELEMENTAL 189
MÚMIA DO SAL 190
MUR-ZHAGUL (TROLL DEMÔNIO) 191
MURALHA ANDANTE 192
NAGA RADIANTE 193
NEANDERTAL 193
NOVAS ARMAS 194
NINHADA DE RATOS CRÂNIOS 196
NÓTICO 199
NYCTER 199
OGRO ESMAGA CRÂNIO 201
OPOSITOR 203
ORCUS 204
PESADELO MENOR 208
PÉTALAS 209
POVO BODE (IBIXIAN) 210
POVO GATO 211
POVO LAGARTO DE ESCAMAS NEGRAS 212
POVO LAGARTO VENENO DO CREPÚSCULO 213
PROTETOR 215
QUELICERA 215
RAKSHASAS 216
RAKSHASA AK´CHAZAR 216
RAKSHASA NAZTHARUNE 218
RAMADEEN 220
REMMANON 221
SALAMANDRA DO GELO 223
SANTO 223
SANTIDADE 225
SAQUEADOR PÚTRIDO 225
SENHOR DOS MORTOS 227
SENHOR DOS CRÂNIOS 229
SENMURV 231
SENTINELA SAGRADO 232
SEPULTADO 234
SERPENTE DESLOCADORA 235
SERPENTIR 236
SOLAMITH 238
SOLDADO DO TERROR 240
SUSSURRO 240
TEMPESTADE DE FRAGMENTOS 241
TERROR SILVANTE 242
TRANSMORFO 244
TRILLOCH 246
TROLLS 247
TROLL CRISTALINO 247
TROLL DA CAVERNA 248
TROLL DA FLORESTA 249
TROLL DA GUERRA 250
TROLL DA LÂMINA FURIOSA 251
TROLL DA MONTANHA 252
TROLL DA VASTIDÃO 253
TROLL DO GELO 254
TROLL FEROZ 255
URSKAN 256
VERME ABISSAL 257
WYRM DO FOGO INFERNAL 258
YETI 259
YOGOLOTH 260
CANOLOTH 260
MEZZOLOTH 261
NYCALOTH 262
PISCOLOTH 264
SKEROLOTH 265
ULTROLOTH 266
ZEZIR 267
ZUMBI VODU 268
NOVO SUBTIPO: SANGUE DRACÔNICO 269
NOVOS TALENTOS 269
CONJURADOR EXPERIENTE 269
GOLPE DE SUBJUGAÇÃO 269
INVESTIDA PODEROSA 269
MAESTRIA COM SUGLIIN 269
VITALIDADE APRIMORADA 269
PALAVRAS DE CRIAÇÃO 269
DOM DA GRAÇA 270
MÃOS DO CURANDEIRO 270
SANTIFICAR ATAQUE ARMADO 270
TALENTOS VIS 270
DISCURSO OBSCURO 270
MAGIA CORRUPTA 271
MARCA MALÍGNA 271
NECRÓFILO 271
SERVO DO DEMÔNIO 271
NOVAS MAGIAS 272
ITENS MÁGICOS 284
NOVA HABILIDADE DE ARMA 284
NOVO ANEL 284
NOVO CAJADO 284
NOVO ARTEFATO MAIOR 284
NOVA DOENÇA 284
CLASSIFICAÇÃO DE MONSTROS POR LIVRO 285
CLASSIFICAÇÃO DE MONSTROS POR NÍVEL DE DESAFIO 287
ERRATA EXTRA-OFICIAL 289

AFOGADO

Morto-Vivo (Médio)
Dado de Vida: 20d12+20 (150 PVs)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), nadando 9 m
CA: 19 (+1 Des, +8 natural), toque 11, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +10/+17
Ataque: Corpo a corpo: pancada +12 (1d8+12)*
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +12 (1d8+12)*
Espaço/Alcance: 1,5m/1,5m
Ataques Especiais: Aura de afogamento
Qualidades Especiais: Características de morto-vivo, cura acelerada 5, vitalidade profana, visão no escuro 18m
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +9, Von +12
Habilidades: For 25, Des 13, Con —, Int 9, Sab 10, Car 12
Perícias: Esconder-se +20, Furtividade +20, Natação +18, Observar +18, Ouvir +14
Talentos: Arma Natural Aprimorada (pancada), Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos Rápidos, Trespassar, Trespassar Maior
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou dupla
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre caótico e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: —
*Inclui os ajustes do talento Ataque Poderoso.

Este cadáver animado está completamente ensopado, como se estivesse se arrastado pela água. O ar ao seu redor é denso e asfixiante, exalando os odores da tumba aquática do cadáver.



Os afogados perderam a vida nas profundezas aquáticas. A evidência de seu afogamento está em suas roupas saturadas e em sua carne decomposta, o ar denso ao seu redor.
Muitos afogados chegaram a este fim quando seus barcos afundaram por completo. Outros, mais antigos, se transformaram quando as ilhas onde viviam afundaram nas águas há muito tempo, afogando a todos.
O afogado mede entre 1,67 m e 1,98 m de altura e pesa entre 60 kg e 105 kg.
Os afogados falam os idiomas Comum e Abissal.

COMBATE
O afogado golpeia seus inimigos com seus braços ensopados, mas o mais preocupante é sua terrível aura de afogamento.
O afogado costuma atacar utilizando o talento ataque poderoso, sofrendo uma penalidade de –5 em seus ataques e recebendo +5 nas jogadas de dano.
Aura de Afogamento (Sob): O afogado possui uma emanação sufocante e asfixiante de 9 m de raio, que enche o ar ao seu redor com um brilho aquático e ameaça mortalmente todas as criaturas que respirem. Considera-se que todas as criaturas a menos de 9 m de um afogado encontram-se embaixo da água para efeitos de respirar. A aura de afogamento acelera o processo de asfixia.
Normalmente, uma criatura pode prender a respiração um número de rodadas igual ao dobro do seu valor de Constituição antes que comece a se afogar. Dentro da aura de afogamento, a criatura só pode prender a respiração se realizar um teste de Constituição (CD 10) uma vez por rodada. A cada rodada a CD aumenta em 1. Quando o personagem, finalmente falhar em seu teste de Constituição, ele começa a afogar-se. Na rodada seguinte cai inconsciente (0 PVs). E na próxima rodada seus pontos de vida caem pra –1 e ele começa a morrer. Na terceira rodada, caso permanece dentro da aura de afogamento ele morre afogado.
Vitalidade Profana (Ext): O afogado recebe um bônus em seus pontos de vida iguais ao seu modificador de Carisma × seu Dado de Vida.
Perícias O afogado possui +8 de bônus racial nos testes de Natação para realizar uma ação especial ou evitar algum perigo. Ele sempre poderá escolher 10 no teste de Natação, mesmo de estiver distraído ou em perigo. Ele poderá utilizar uma ação de corrida enquanto nada, desde que se desloque em linha reta.

AFOGADOS EM EBERRON
A Baía de Zarash (Zarash Bay) possui o maior cemitério de navios de Khorvaire, e os afogados ocasionalmente se erguem das profundezas para causar problemas aos cidadãos de Zarash'ak, a Cidade dos Perna de Pau (City of Stilts), a norte. Os afogados também são conhecidos por assombrar o Forte da Lanterna (Lantern Keep), uma fortaleza arruinada no pântano fétido a oeste da baía. Os navios perdidos no Estreito

de Shargon (Straits of Shargon) e na Baía do Kraken (Kraken Bay) também possuem problemas com encontros com os afogados ao sul de Breland e Darguun. A cidade fronteiriça de Stormreach na extremidade norte de Xen'drik também encarou a ira faminta de uma tripulação de afogados.

ANÃO DO GELO

Anão do Gelo, Combatente de 1° Nível
Humanóide (Médio – Anão, Planar)
Dado de Vida: 1d8+6 (10 pvs)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 6 m com gibão de peles (4 quadrados), deslocamento base 6 m
Classe de Armadura: 15 (+3 gibão de peles, +2 escudo pesado), toque 10, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +1/+2
Ataque: Corpo a corpo: machado de batalha +2 (1d8+1/x3) ou à distância: machado de arremesso +1 (1d6+1)
Ataque Total: Corpo a corpo: machado de batalha +2 (1d8+1/x3) ou à distância: machado de arremesso +1 (1d6+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: Características de anão do gelo, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: Características de anão do gelo, visão no escuro 36 m
Testes de Resistência: Fort +5*, Ref +0*, Von –1*
Habilidades: For 13, Des 11, Con 16, Int 10, Sab 9, Car 4
Perícias: Furtividade +4, Observar +2, Ofícios (ferreiro) +4, Ofícios (maçonaria com pedras) +2, Ouvir +2
Talentos: Vitalidade
Ambiente: As Camadas Infinitas do Abismo (Vastidões Geladas)
Organização: Solitário, time (2–4), esquadrão (9–16 mais 3 sargentos de 3º nível e 1 líder de 3º–8º nível) ou clã (20–80 mais 25% de não combatentes mais 1 sargento de 3º nível a cada 5 adultos, 3–6 tenentes de 6º nível e 1–4 capitães de 9º nível)
Nível de Desafio: 1
Tesouro: Padrão das moedas, dobro dos bens, padrão dos itens
Tendência: Sempre caótico e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +1

A figura pálida azul diante de você é plenamente um anão, porém um distorcido por magias desconhecidas na qual algo não parece natural. Seus profundos olhos brilham com uma estranha luz branca e gelo congela seu cabelo azul e sua barba.

Milênios atrás, os gigantes do gelo das Vastidões Geladas do Abismo escravizaram uma tribo de duegares e os trouxeram até seus lares para criar armaduras e armas. Todos exceto os mais vigorosos pereceram, e aqueles que sobreviveram mudaram gradualmente, se tornando mais parecidos com seus mestres gigantes dos gelo. Agora, os anões do gelo trabalham pesado nas minas e forjas das Vastidões Geladas, conspirando sua libertação—e sua vingança.



COMBATE

Assim como outros anões, os anões do gelo utilizam seu ambiente de modo eficaz, apesar deles apenas raramente planejarem seus ataques. Os anões do gelo se lançam em cada batalha com despreocupação temerária, cortando com seus machados até que não haja inimigos sobrando. Em combate corporal, os anões do gelo algumas vezes deixam de lado seus machados de batalha e tentar agarrar seus adversários para submetê-los, utilizando sua habilidade similar à magia *toque macabro* para ajudá-los a dificultar a luta para seus inimigos (e mais tarde fazê-los de reféns para pedir resgate de seus prisioneiros para lucrar imensamente). Caso estejam sendo vencidos—ou caso se eles simplesmente desejam permanecer escondidos—os anões do gelo utilizam sua habilidade similar à magia *névoa obscurecente* para confundir seus inimigos e para cobrir sua fuga (os anões do gelo podem não ser capazes de enxergar através da névoa, porém eles conhecem os caminhos de suas minas e túneis).

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

— +4 de Constituição, –4 de Carisma.
— Tamanho Médio.
— Visão do escuro 36 m.
— Imune a paralisia, fantasmas e veneno.
— Resistência ao frio 10.
— Estabilidade: Anões são excepcionalmente estáveis. Um anão recebe +4 de bônus em testes de habilidade realizados para resistir a um encontrão ou imobilização quando estiver em pé sobre o 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 contra magias e habilidades similares à magia. *Não está incluso nas estatísticas acima.
— +1 de bônus racial nas jogadas de ataque e +4 de bônus de esquiva na Classe de Armadura contra criaturas do tipo gigante (como ogros, trolls e gigantes do gelo).
— Habilidades Similares à Magia: 1/dia—*névoa obscurecente* e *toque macabro* como um mago do nível de classe do anão do gelo +2 (nível de conjurador mínimo 3°).
— Sensibilidade à luz (fica ofuscado na luz do sol brilhante ou dentro do raio da magia *luz do dia*).
— +4 de bônus racial nos testes de Furtividade.
— +2 de bônus racial nos testes de Avaliação e Ofícios relacionados a pedra ou metal.

— Idiomas Automáticos: Anão, Comum, Gigante. Idiomas Adicionais: Dracônico, Goblin, Orc, Subterrâneo e Terran.
— Classe Favorecida: Guerreiro.
— Ajuste de Nível +1.

O anão do gelo combatente apresentado aqui 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 anões do gelo com níveis em classes para personagens não-jogadores possuem o Nível de Desafio igual ao seu nível de personagem. Os anões do gelo com nível em classes para personagens jogadores possuem o Nível de Desafio igual ao seu nível de personagem +1.

ANDARILHO ASTRAL

Extra-planar (Médio – Planar)
Dado de Vida: 12d8+72 (126 pvs)
Iniciativa: +9
Deslocamento: 15 m (10 quadrados), escalar 6 m
Classe de Armadura: 30 (+5 Des, +10 natural, +5 deflexão), toque 20, surpresa 25
Ataque Base/Agarrar: +12/+19
Ataques: Corpo a corpo: garras +20 (1d6+7/19–20) ou à distância: dardo +17 (1d4+7 mais veneno)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +20 (1d6+7/19–20) ou à distância: dardo +17 (1d4+7 mais veneno)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Ataque furtivo +2d6, dardo, veneno
Qualidades Especiais: Camuflagem, características de extra-planar, evasão, faro, graça sobrenatural, presa evasiva, rastreador nato, redução de dano 10/mágica, visão no escuro 36 m
Teste de Resistência: Fort +19, Ref +18, Von +18
Habilidades: For 25, Des 21, Con 23, Int 12, Sab 16, Car 20.
Perícias: Escalar +30, Esconder-se +20, Furtividade +20, Observar +20, Ouvir +20, Procurar +16, Saltar +30, Sentir Motivação +18, Sobrevivência +18
Talentos: Arma Natural Aprimorada (garras), Foco em Arma (garras), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Rastrear[B], Sucesso Decisivo Aprimorado (garras)[B], Vontade de Ferro
Ambiente: Plano Astral
Organização: Solitário ou grupo de caça (2–6)
Nível de Desafio: 12
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre leal e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +6

A criatura se parece com um ser humanóide musculosos com a pele grossa negro-esverdeada. Seu rosto demoníaco é similar a um esqueleto humano com uma mandíbula proeminente. Suas mãos terminam em grandes, garras grotescas e afiadas.

Andarilhos astrais vagam pelo multiverso procurando pela caça definitiva. Eles vivem para a emoção da caçada, e eles medem seu mérito pessoal e status em sua comunidade pelo número e poder das criaturas que eles conseguiram caçar.



Esses caçadores natos preferem caçar inimigos inteligentes, e o prazer que eles possuem por caçarem essas criaturas por esporte os tornam mais malignos que o padrão para qualquer raça. Contudo, andarilhos astrais são fiéis a uma curta lista de princípios que eles a chamam de Regras da Caçada: Uma vez que sua caça tem conseguido escapar ou despistar um andarilho astral, ele numa mais irá caçar aquela criatura; se for pago para caçar uma criatura, o andarilho astral não irá caçar seu empregador por no mínimo um ano, e nenhum andarilho astral deverá caçar outro andarilho astral.
Andarilhos astrais descobriram que as melhores presas são aquelas que sabem que estão sendo caçadas, então eles freqüentemente advertem as suas caças antes de começar a caçada.
Um andarilho astral típico mede 1,80 m e pesa 138 quilos.
Andarilhos astrais falam os idiomas Comum e Infernal.

COMBATE
Andarilhos astrais consideram todas as outras criaturas como presas potenciais. Contudo, eles procuram se testarem contra presas mais fortes, andarilhos astrais não são estúpidos nem imprudentes, e raramente entram em combate sem se prepararem primeiro para a caçada de seus inimigos. Suas emboscadas favoritas envolvem primeiro enfraquecer a presa antes de derrubá-la.
Veneno (Ext): Ferimento; Teste de Fortitude CD 22; dano inicial: paralisia por 1d4 rodadas; dano secundário: nenhum. A CD do teste de resistência é baseada na Constituição.
Ataque Furtivo (Ext): O andarilho astral pode realizar um ataque furtivo assim como um ladino, desferindo um dano adicional de 2d6 pontos de dano toda vez que um inimigo perder seu bônus de Destreza ou quando o andarilho astral estiver flanqueando.
Dardo (Ext): O dardo do andarilho astral possui alcance de 45 m com nenhum incremente de distância.
Camuflagem (Ext): O andarilho astral pode usar sua perícia Esconder-se em qualquer tipo de terreno natural, mesmo se o terreno não oferecer nenhuma cobertura ou camuflagem.
Presa Evasiva (Ext): O andarilho astral é difícil de rastrear. Alguém tentando rastreá-lo recebe –10 de penalidade no teste de Sobrevivência.
Evasão (Ext): O andarilho astral pode evitar ataques mágicos e incomuns com grande agilidade. Caso ele realize um teste de resistência de Reflexos bem sucedido contra um Ataque que normalmente cause metade do dano em um teste de resistência bem sucedido, ele ao invés disso não receberá dano algum.

Rastreador Nato (Ext): O andarilho astral pode se movimentar com seu deslocamento normal quando está rastreando sem receber –5 de penalidade. Ele receberá apenas –10 de penalidade (ao invés de –20 de penalidade) quando de movimenta o dobro do normal enquanto está rastreando.
Graça Sobrenatural (Sob): O andarilho astral adiciona seu modificador de Carisma como um bônus em todos os seus testes de resistência e como bônus de deflexão na sua Classe de Armadura.
Perícias: O andarilho astral possui +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode escolher 10 nos testes de Escalar, mesmo se estiver com pressa ou sob ameaça.

ANDARILHO DA FÚRIA

Fada (Grande)
Dado de Vida: 22d6+88 (165 pvs)
Iniciativa: +11
Deslocamento: 15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura: 28 (–1 tamanho, +7 Des, +6 natural, +6 armadura), toque 16, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar: +11/+19
Ataque: Corpo a corpo: *corrente com cravos +5* +22 (2d6+11) ou garra +17 (1d6+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: *corrente com cravos +5* +22/+17/+12 (2d6+11) ou garras +17 (1d6+4)
Espaço/Alcance: 3m/3m (6 m com corrente com cravos)
Ataque Especial: Controlar magias vivas, habilidades similares à magia, induzir frenesi sangrento, nuvem de armas
Qualidades Especiais: Armadura encantada, cura acelerada 5, RD 10/ferro-frio, repelir projéteis, RM 26, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +13, Ref +20, Von +15
Habilidades: For 19, Des 25, Con 19, Int 10, Sab 14, Car 24
Perícias: Diplomacia +9, Esconder-se +28, Furtividade +32, Observar +27, Ouvir +27, Saltar +37, Sentir Motivação +27
Talentos: Acelerar Habilidade Similar à Magia (*barreira de lâminas, muralha de fogo*), Acuidade com Arma, Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Potencializar Habilidade Similar à Magia (*barreira de lâminas, muralha de fogo*), Reflexos em Combate
Ambiente: planícies temperadas
Organização: solitário ou comitiva (1 mais 3 magias vivas)
Nível de Desafio: 14
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre neutro e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: —

Esta grande criatura parece esbelta e mortal. Seu corpo, habitualmente humanóide, tem as pernas e os braços delgados e seus traços se ocultam abaixo de uma armadura de metal extremante ajustada ao seu corpo. Os movimentos da criatura são graciosos e seguros, no entanto também são bruscos e furiosos. Espadas, machados e outras armas afiadas flutuam ao redor da criatura em uma densa nuvem. Estas armas parecem extremamente afiadas, mas nenhuma delas se aproxima suficiente da criatura a ponto de acertá-la.

Os andarilhos da fúria representam as forças naturais da guerra e do combate da mesma maneira que uma ninfa representa a beleza da natureza ou uma dríade representa o



coração de uma árvore. Estas fadas mortais surgem de uma paisagem assolada e adotada pela guerra são a resposta da natureza aos estragos causados por essas batalhas. O andarilho da fúria, também conhecido como fada assolada pela guerra, existe para perpetuar o combate, voltando os homens e as bestas uns contra os outros. Insanos pelos padrões de qualquer um, exceto para a força da natureza, os andarilhos da fúria procuram a aniquilação de toda guerra através da aniquilação de todos aqueles capazes de criar guerras.
Como espíritos de uma terra assolada pela guerra, os andarilhos da fúria às vezes emergem dos sítios onde tenham ocorrido grandes batalhas. Os andarilhos da fúria parecem relacionados de alguma maneira com as magias vivas ou com sua criação e tem uma habilidade inata para controlá-las e dar-lhe ordens. É habitual encontrar um andarilho da fúria com uma ou mais magias vivas como guardiões, no entanto tais relações parecem baseadas mais em instinto do que em razão.
Os andarilhos da fúria têm uma pele gris clara, uma constituição geralmente humanóide e delicados traços élficos. Muito poucos vêm seus rostos, distorcidos pela sede de sangue, já que está coberto da cabeça aos pés por uma justa armadura de metal. O traço mais estranho de um andarilho da fúria é a nuvem de armas que gira ao ser redor em uma órbita cerrada. Qualquer que se aproxime da criatura corre o risco de se ferir com essas armas voadoras. Um andarilho da fúria mede cerca de 4,5 m e pesa cerca de 230 kg.

COMBATE
Os andarilhos da fúria personificam o combate feroz, mas preferem levar o conflito a outros no lugar de se embrenhar em combate. Um andarilho da fúria utiliza suas poderosas habilidades sobrenaturais para voltar um inimigo contra outro. Então utilizar suas habilidades mágicas para dividir o campo de batalha a seu gosto, formando pequenos grupos de inimigos e movendo-se para destruí-los.

Armadura Encantada (Ext): Um andarilho da fúria usa uma armadura que foi saqueada de incontáveis campos de batalha. Esta armadura proporciona uma proteção significativa em combate e não impõe bônus máximo de defesa, penalidade de armadura, redução de movimento e não tem margem de falha de magia arcana. Outras criaturas, incluindo outros andarilhos da fúria não podem usar a armadura de um andarilho da fúria determinado.

Controlar Magias Vivas (Sob): Um andarilho da fúria expulsa e controla magias vivas da mesma maneira que os clérigos malignos expulsam e controlam mortos vivos. Um andarilho da fúria pode utilizar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu bônus de Carisma (10 vezes diárias para um andarilho da fúria típico). Um andarilho da fúria expulsa e controla magias vivas como um clérigo de nível igual a metade de seus DVs.

Habilidades Similares à Magia: 3/dia: *arma mágica maior, barreira de lâminas* (CD 23), *força do touro*, *muralha de fogo*. Como um conjurador de 20º nível.

Lembre-se que os talentos Acelerar Habilidade Similar a magia e Potencializar Habilidade Similar a Magia afetam a todos os usos diários de *barreira de lâminas* e *muralha de fogo* conjurados pelo andarilho da fúria.

Induzir Frenesi Sangrento (Sob): Qualquer criatura que se aproxime 3 m de um andarilho da fúria deve realizar um teste de resistência de Vontade CD 28 ou entrará em um frenesi assassino sobrenatural. Qualquer criatura que falhe no teste de resistência, ganha um bônus de +2 na Força e recebe –2 de penalidade na CA. As criaturas afetadas são incapazes de distinguir entre amigo e inimigo e devem atacar corpo a corpo a criatura mais próxima cada rodada (utilizando um ataque total se for possível ou em investida se for apropriado). Uma criatura afetada é incoerente, não pode falar, lançar magias ou comunicar-se de qualquer outra maneira, enquanto durar o efeito. O frenesi dura 10 menos o bônus de Sabedoria da vítima (mínimo de 1 rodada), mesmo se o andarilho da fúria estiver morto ou ausente.

Esta é uma habilidade sobrenatural. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Nuvem de Armas (Sob): os caminhantes da fúria estão rodeados constantemente por uma nuvem de armas que giram e voam. Esta nuvem causa 2d6 pontos de dano cortante por rodada a qualquer criatura adjacente ao andarilho da fúria. A RD se aplica a este dano.

Repelir Projéteis (Sob): Toda vez que alguém lançar um projétil contra o andarilho da fúria, ele retorna em direção ao arremessador e pode atingi-lo. O atacante compara sua jogada de ataque com sua CA, como se estivesse atacando a si mesmo. As armas de ataque à distância com bônus de melhoria épicos não são afetadas por esta habilidade.

TÁTICAS POR RODADA

O andarilho da fúria é mais eficaz quando pode induzir frenesi sangrento em seus inimigos, voltando uns contra os outros. O andarilho da fúria deve aproximar-se a 3 m de seus inimigos no começo do combate para induzir um frenesi sangrento sobre eles. Uma vez que seus inimigos se voltem uns contra os outros, o andarilho da fúria divide-os cuidadosamente no campo de batalha com *barreira de lâminas* e *muralha de fogo*. Quando suas habilidades mágicas tiverem feito seus trabalhos ele pode se aproximar de seus inimigos um por um e acabar com eles individualmente, potencializando suas capacidades de combate com *força de touro* quando possível.

Antes do combate: explora a área para descobrir pontos ideais de onde dividir seus inimigos em grupos menores com suas habilidades mágicas. Antes de entrar em combate direto usa *força de touro* (adicionando +3 ao dano da corrente com cravos e +2 na perícia Saltar). Um caminhante sempre tem ativa uma arma mágica maior (incluído em suas estatísticas anteriores).

1ª Rodada: Se move próximo aos combatentes do grupo (guerreiros e bárbaros principalmente) para tentar afetá-los com induzir frenesi sangrento. Depois utiliza muralha de fogo para dividir o grupo em grupos menores sempre deixando um que tenha sido afetado pelo frenesi sangrento em cada grupo menor, se possível. Depois usa sua ação de movimento para afastar-se do conflito.

2ª Rodada: Repete a mesma tática anterior.

3ª Rodada: Caso algum dos inimigos não tenha sido afetado pelo frenesi sangrento ele repete a tática, mas se todos estiverem sob o efeito do frenesi sangrento o andarilho usa uma de suas *barreiras de lâminas* ou *muralhas de fogo* para separar um alvo e se aproxima dele para que ele seja afetado pela nuvem de armas.

4ª Rodada: Se os inimigos forem incapazes de atacar como um grupo ele parte para o ataque direto, mas se estes conseguirem se reagrupar e atacar em conjunto o andarilho usa mais uma vez suas barreiras para cobrir sua retirada fugindo do combate.

ANDARILHOS DA FÚRIA EM EBERRON

Os andarilhos da fúria surgiram na Terra das Lamentações (Mournland) por causa das batalhas espetaculares acontecidas lá durante a Última Guerra, porém eles também são encontrados próximos a locais de antigas batalhas daquele tempo e que a natureza as escondeu do mundo. Eles também espreitam as ruínas de castelos e fortalezas abandonadas após a queda do Império Dhakaani.

ANDARILHOS DA FÚRIA EM FAERÛN

Os andarilhos da fúria existem em Faerûn, mas só é possível encontrá-los em lugares onde se formam magias vivas ou lugares como as antigas ruínas Netherianas, regiões de guerras milenares como a Guerra do Portão do Orc ou a Guerra da Coroa e lugares de batalhas mais recentes.

A COMITIVA DO ANDARILHO DA FÚRIA

Os andarilhos da fúria muitas vezes saem acompanhados de magias vivas (entre um e três). O mestre pode escolher entre os que estão disponíveis em seu jogo ou rolar aleatoriamente para cada um na seguinte tabela.

d%	Magia Viva	ND	Fonte
01–05	Mão flamejantes vivas	1	EBERRON Campaing Setting
06–15	Sono doentio	2	Monster Manual III
16–45	Fogo ofuscante	6	Monster Manual III
46–75	Névoa mortal viva	7	EBERRON Campaing Setting
76–95	Nevoeiro congelante	9	Monster Manual III
96–100	Blasfêmia viva	13	Monster Manual III

ANDARILHO DO LIMBO

Besta Mágica (Grande – Caótico, Planar)
Dado de Vida: 8d10+48 (84 pvs)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 23 (–1 tamanho, +2 Des, +12 natural), toque 11, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar: +8/+19
Ataque: Corpo a corpo: garra +15 (1d10+7)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +15 (1d10+7) e mordida +12 (2d8+3)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: —
Qualidades Especiais: Cura acelerada 5, faro, imunidade a eletricidade e fogo, invisibilidade limitada, resistência ao ácido 5 e frio 5, visão na penumbra, visão no escuro 27 m
Testes de Resistência: Fort +12, Ref +8, Von +3
Habilidades: For 24, Des 14, Con 22, Int 2, Sab 12, Car 10
Perícias: Observar +3, Ouvir +3
Talentos: Ataques Múltiplos, Foco em Arma (garras), Rastrear
Ambiente: Caos Eternamente Mutável do Limbo
Organização: Solitário, casal ou bando (3–5)
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Sempre caótico e neutro
Progressão: 9–15 DVs (Grande); 16–25 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Uma besta feral de presas e garras tão alta quanto um ogro, esta criatura lembra uma serpente antropomórfica com astutos olhos amarelos e musculosos membros grossos.

Um dos predadores que atacam os slaads de tempos em tempos, os andarilhos do Limbo são bestas vorazes e caçadores peritos.
Apesar de serem mais do que um desafio para um githzerai experiente e poder facilmente substituir sua alimentação por eles, os andarilhos do Limbo procuram por slaads em particular—quanto maior, melhor (fazendo com que os slaads azuis e verdes sejam os alvos favoritos). Isto acontece pois os andarilhos do Limbo colocam seus ovos na carcaça pútrida de outras criaturas, fornecendo aos seus filhotes algo para se alimentarem no momento que nascem, e os corpos dos sladds duram muito mais do que o de um pegajoso githzerai.

COMBATE
Os andarilhos do Limbo possuem uma quantidade enorme de paciência e geralmente caçam escondendo-se em algum lugar próximo de onde suas presas viajam. Utilizando-se de sua habilidade de invisibilidade limitada para se camuflarem, os andarilhos do Limbo aguardam apenas pela oportunidade certa para atacar: um viajante solitário, não prestando qualquer atenção particular no ambiente e passando a 12 m de um andarilho do Limbo à espreita. O andarilho do Limbo então sai de sua camuflagem, realizando um encontrão em seu alvo em direção a um objeto sólido (muitas vezes, utilizando o próprio solo que o alvo moldou para si no Limbo). Uma vez que o alvo esteja caído, o andarilho do Limbo desfere uma rajada de ataques de garras e mordidas até que o alvo, ou o andarilho, esteja morto.



Quando essas criaturas caçam em grupos, um andarilho do Limbo atua como o líder do bando, por alguma espécie de acordo. Nesses casos, o bando tenta a mesma tática básica, exceto que apenas um andarilho (o líder) realiza a manobra de encontrão. Os outros saem de suas camuflagens apenas caso o ataque seja bem sucedido ou se o alvo, em fuga se aproxime o bastante de um dos andarilhos camuflados para um segundo ataque. Apenas quando o alvo for vencido irá fazer com que os outros andarilhos do Limbo ainda camuflados surgirem para ajudar a levar o prêmio.
Os ataques que garras e mordidas do andarilho do Limbo, assim como qualquer arma que utilizem, são consideradas anárquicas para ignorar a redução de dano.
Invisibilidade Limitada (Ext): Assim como outros predadores que utilizam seu ambiente como camuflagem, o andarilho do Limbo é capaz de exercer sua vontade sobre seus arredores imediatos no Limbo para camuflar sua própria presença. Ao realizar um teste de Sabedoria (CD 16) como uma ação livre, o andarilho do Limbo consegue se cobrir em uma área do Limbo controlável para que assim ele desapareça. Caso o teste falho, o andarilho do Limbo pode tentar realizar o teste novamente uma vez por rodada como uma ação livre. Uma vez que o andarilho do Limbo estabeleça o controle, ele não precisará realizar o teste novamente.
Este efeito termina no momento em que o andarilho do Limbo se movimenta ou ataque. Por outro lado, ele termina caso outra criatura inteligente exerça controle sobre a mesma área do Limbo e assim, relevar o andarilho do Limbo.

ANDARILHO ESCAMADO

Humanóide Monstruoso (Grande)
Dado de Vida: 8d8+24 (60 pvs)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m em peitoral de aço (6 quadrados), deslocamento base 12 m

Classe de Armadura: 23 (–1 tamanho +7 natural, +5 peitoral de aço, +2 escudo pesado), toque 9, surpresa 23
Ataque Base/Agarrar: +8/+16
Ataque: Corpo a corpo: espada longa obra prima +13 (2d6+4/19–20) ou à distância: funda +7 (1d6+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: espada longa obra prima +13/+8 (2d6+4/19–20) ou à distância: funda +7 (1d6+4)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: —
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +6, Von +7
Habilidades: For 19, Des 10, Con 17, Int 11, Sab 8, Car 8
Perícias: Equilíbrio +0, Escalar +11, Intimidar +10, Natação +0, Saltar +4
Talentos: Foco em Arma (espada longa), Fortitude Maior, Vontade de Ferro
Ambiente: Planícies quentes
Organização: Solitário ou gangue (2–7 mais 0–3 triceratops).
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente leal e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +2

Esta corpulenta criatura humanóide está coberta por grotescas escamas, cravos ossudos, e espinhos perturbadores. Uma cauda espinhosa arrasta-se à suas costas. Apesar de sua proteção natural, ele também traja uma armadura forjada.

Andarilhos escamados são grandes criaturas horrivelmente espinhosas que levam sua vida saqueando continuamente.
Andarilhos adultos medem 3 m a 3,30 m de altura e pesam 350 a 450 kg.
Andarilhos escamados se juntam a bando e exércitos de criaturas malignas para aprimorar sua habilidade de espalhar terror e saquear. Andarilhos são excelentes mercenários contratados, pois eles seguem ordens e não hesitam nas atrocidades. Depravados e vingativos, os andarilhos escamados matam aqueles que os contrariam; aqueles que temem desafiá-los abertamente os fazem em segredo.
O grande couro escamado dessas criaturas são úteis para refletirem o calor, e assim, os andarilhos escamados algumas vezes são encontrados e grupos tribais em planícies quentes e em áreas de deserto. Eles freqüentemente estão em disputas com o povo gato e com os carpas nesses ambientes.
Andarilhos escamados falam o idioma Gigante e algumas vezes o Comum.



COMBATE
Treinados como mercenários, os andarilhos escamados são pragmáticos em relação ao combate, talvez mesmo como um negócio. Ainda assim, eles têm prazer—e alegria perversa—em seus negócios.
Perícias: Graças às suas caudas, os andarilhos escamados possuem +4 de bônus racial nos testes de Equilíbrio, Natação e Saltar.

ANTEPASSADO ANÃO

Extra-planar (Grande – Nativo)
Dados de Vida: 5d10+30 (67 pvs)
Iniciativa: –1
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 26 (–1 tamanho, –1 Des, +18 natural), toque 8, surpresa 26
Ataque Base/Agarrar: +5/+15
Ataque: *Machado grande +1* +11 (1d12+10/x3)
Ataque Total: *Machado grande +1* +11 (1d12+10/x3)
Espaço/Alcance: 3m/3m
Ataques Especiais: –
Qualidades Especiais: Espírito ancestral, incorpóreo, RD 10/adamante, visão no escuro 18m
Testes de Resistência: Fort +13, Ref +3, Von +5
Habilidade: For 22, Des 8, Con 28, Int 8, Sab 13, Car 14
Perícias: Conhecimento (história) +7, Conhecimento (os planos) +7, Escalar +14, Intimidar +10, Observar +9, Ouvir +9, Saltar +4, Sobrevivência +1 (+3 em outros planos)
Talento: Ataque Poderoso, Trespassar
Ambiente: Ver texto
Organização: Ver texto
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Nenhum. Ver texto
Tendência: Sempre leal e bom
Progressão: 6–18 DV (Grande); ver texto
Ajuste de Nível: —

Uma grande estátua viva bloqueia a passagem com ações intimidadoras. Tem o aspecto de um guerreiro anão vestido com uma cota de talas toda talhada em granito escuro. Empunha seu gigantesco machado e desafia a todos com sua voz grave.

Um antepassado anão é um espírito de um antigo herói anão, resgatado da outra vida pela vontade e orações de um clérigo anão. Surgirá em ajuda daqueles que solicitem o auxílio de Moradin, o Forjador de Almas. Quando são convocados pela primeira vez, os antepassados anões entram na estátua de algum grande herói do povo anão, dando-lhe vida. Como resultado, muita gente confunde a primeira vista estas criaturas pétreas com construtos.
Os antepassados anões falam idioma Anão.



Espírito Ancestral: Qualquer anão em um raio de 9m do antepassado anão, receberá um bônus de +1 de moral em suas jogadas de ataque e dano.
Incorpóreo (Sob): Uma vez por dia, um antepassado anão pode tornar-se incorpóreo até o início de sua próxima rodada. Ativar esta habilidade é uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

ESTRAGÉGIAS E TÁTICAS
Um antepassado anão é invocado para ajudar a seu povo em tempos de crise. Defende os salões de sua raça com determinação mortal, e não fugirá jamais, nem pedirá refúgio. Lutará até que seja destruído o até que os anões que ele defende estejam a salvo.
Embora sua tendência seja leal e boa, o antepassado não distingue seus inimigos com base em suas filosofias morais. Se seus descendentes estão em perigo, atacará qualquer um que os ameace. Entretanto não é tolo, e o espírito que lhe dá vida certamente era um guerreiro em uma vida prévia. Sendo assim será capaz de concentrar seus ataques contra o oponente mais perigoso e fará uso de seu Ataque Poderoso para maximizar o dano (sempre que a armadura de seu oponente favoreça esta opção), antes de atingir seu próximo oponente com um ataque de Trespassar se for aplicável. Apesar de sua impressionante RD, não dispõe de nenhuma proteção especial contra magias, por que tentará livrar-se dos conjuradores evidentes o quanto antes.
É incomum encontrar mais de um destes antepassados, embora em tempos de guerra os clérigos de Moradin possam solicitar mais apoio. O normal é que estas criaturas ofereçam apoio corpo a corpo em uma companhia de combatentes anões.

EXEMPLO DE ENCONTRO
Os antepassados anões costumam ser guardiões que defendem os seus protegidos com zelo incansável.

Guardiões (NE 6): Um único antepassado anão é convocado para proteger um lugar sagrado, como a tumba de um campeão ou um templo de Moradin.

NE 6: Ulfgar Mãos de Prata foi um defensor anão que morreu protegendo o seu rei de um bando incursores orcs. Agora protege a tumba de seu soberano como espírito ancestral. Dois besteiros anões também vigiam o lugar, deixando que o antepassado entre em combate direto enquanto eles atacam à distância.
Guardiões Corruptos (NE 8): Estes antepassados anões foram convocados por invasores duergar. Os espíritos ancestrais vigiam os malignos duergar como se fossem os anões nativos do lugar.
NE 8: Os duergar fizeram um pacto profano com um grupo de devoradores de mentes, entregando-lhes escravos em troca de sua ajuda na conquista da capela do Martelo Caído. Quando os anões que vigiavam a capela foram capturados, os duergar entraram no lugar e subjugaram os espíritos ancestrais à suas ordens. Dois antepassados anões corruptos e quatro combatentes duergar vigiam agora o templo.

ECOLOGIA
Os antepassados anões só aparecem quando são chamados em defesa de algo ou de alguém. São os espíritos de heróis mortos há muito tempo, trazidos ao Plano Material em tempos de grande necessidade. Não necessitam comer, beber, dormir nem respirar. Um antepassado pode permanecer durante séculos na vigília de um lugar sagrado, mas é mais comum que sejam chamados para ajudar em alguma batalha concreta e serem dispensado logo. Os anões são contra "aprisionar" estas almas valentes durante muito tempo, preferindo devolvê-las aos salões de Moradin tão breve quando possível.
O vínculo entre um antepassado anão e seu anfitrião pétreo não pode ser eliminado por nenhum método comum, exceto matando a criatura ou banindo-a de volta aos salões de Moradin (embora neste último caso a estátua permaneça no Plano Material, inerte).
Antepassados Corruptos: Os antepassados anões às vezes caem nas mãos dos duergar. Estas almas desgraçadas freqüentemente são corrompidas pelos duergar (a quem os antepassados vêem como anões normais) e se voltam contra sua verdadeira natureza. Em terras onde as fortalezas anãs tenham caído nas mãos dos duergar, alguns antepassados anões transtornados patrulham seus antigos corredores, olhando para suavizar sua dor no sangue das criaturas vivas.
Ambiente: Os antepassados anões costumam habitar quase sempre complexos subterrâneos, formando a última linha de defesa de uma comunidade. Salões reais, lugares ancestrais e templos são alguns dos lugares mais habituais em que um antepassado anão montará guarda, embora alguns sacerdotes anões possam convocar estes campeões de Moradin para outros combates breves.
Características Físicas: Um antepassado anão típico tem a forma de uma estátua normal de uns 3,60 m de altura. A estátua é esculpida da pedra nativa, freqüentemente granito, e (dependendo do tipo de pedra) pesa 1.500 kg a 2.000 kg. O espírito convocado pode ser de tudo, desde um guerreiro de nível baixo a um campeão lendário. A aparência exterior da estátua não oferece nenhuma informação sobre a força do extraplanar que lhe habita nesse momento.

Embora o exemplo aqui descrito esteja armado com um machado grande, um antepassado anão pode empunhar qualquer arma que possa aparecer em uma estátua (com freqüência um machado de guerra anão, uma marreta ou uma clava grande).

Tendência: Os antepassados anões sempre são leais e bons. São espíritos daqueles que lutaram incansavelmente por seu povo, e são inimigos implacáveis de qualquer coisa que ameace os clãs anões. Os antepassados corruptos normalmente são leais e malignos.

SOCIEDADE

Os antepassados anões respondem a chamada dos fieis de Moradin, porque eles eram heróis que protegeram esses em necessidade. Muitos morreram em combate e dão boas vindas a qualquer oportunidade de voltar a lutar contra os inimigos de sua gente. Seus corpos pétreos não sentem dor, por isso podem lutar até sua destruição total sem medo; sabem que regressarão aos salões de Moradin no final do combate.

Os combatentes anões são ferozes e implacáveis, mas estes campeões renascidos lutam com uma determinação inspiradora. Não tem nada a perder e sua causa sempre é das mais nobres. Gritam e cantam em combate com suas estrondosas vozes, enquanto empunham suas armas.

EXEMPLO DE LOCAL: TEMPLO CORRUPTO DE MORADIN

Um templo uma vez orgulhoso ocupado por um sinistro grupo de duergar. O lugar ainda é protegido por um par de antepassados anões chamado séculos atrás que agora obedecem as ordens dos duergar.

1. Sala de Adoração: Esta área é onde as cerimônias dedicadas a Moradin aconteciam. Quatro estátuas de heróis anões montam guarda nesta área (nenhuma delas contém um espírito ancestral). Mais duas estátuas inanimadas flanqueiam o altar.

2. A Grande Forja (NE 4): Esta câmara era destinada a forjar e abençoar armas mágicas. Só os sacerdotes, ferreiros e armeiros do templo entravam neste lugar sagrado quando os anões controlavam o lugar, mas agora os duergar entram e saem quando querem, usando a forja como querem. Uma magia *consagrar* foi centrada na forja. Quatro anões duergar trabalham na forja.

Combatentes duergar (4): 9 pvs cada um; *Livro dos Monstros* página 13.

3. Antepassados Anões Corruptos (NE 8): Duas grandes estátuas de Moradin se encontram nestes pontos, cada uma delas corrompida com sangue e muito danificada por golpes de martelos picaretas. Ambas contém antepassados anões, invocados para defender o santuário interior, agora corrompidos pelos duergar. Quando qualquer não duergar atravessar a porta principal a oeste eles atacarão.

Antepassados anões (2): 67 pvs cada um.

4. Aposento dos Clérigos: Estes austeros dormitórios contêm camas arruinadas.

5. Câmara do Sumo Sacerdote: Esta grande câmara acomodava o sumo sacerdote do templo. Está decorada com mais luxo que os demais aposentos, mas seus móveis mostram sinais claros de abandono. Um cofre destrancado contém roupões cerimoniais e um pergaminho de cura.



6. Biblioteca (NE 5): Os textos religiosos e seculares do templo ainda estão nas estantes, mas o tempo e a umidade os deixaram quase ilegíveis. O maior tesouro é uma série de placas de pedra gravadas, que contém conhecimento de liturgias antigas. Seis combatentes duergar vigiam esta sala.

Combatentes duergar (6): 9 pvs cada um; *Livro dos Monstros* página13.

TESOURO TÍPICO

Um antepassado anão, sendo um espírito convocado a este mundo não possui nenhum tesouro. Um espírito morto não deixa sua arma, que cai destruída junto com a estátua que lhe abriga. Quando os antepassados são encontrados em companhias ou bandos de guerra anã, o grupo carregará um tesouro (basicamente em forma de equipamento) equivalente a seu ND. Se os PJs ousarem saquear um templo de Moradin, poderão recuperar as oferendas realizadas para convocar o antepassado (se o dinheiro já não tiver sido gasto pelo clero).

ANTEPASSADOS ANÕES COM PROGRESSÃO

Embora o tamanho e aparência da estátua não mudem, o espírito de seu interior pode ser de um combatente letal. Um antepassado anão pode ter até 18 DV (o máximo permitido pela magia *aliado extra-planar maior*), mas continuará tendo tamanho Grande. Os campeões mais poderosos são avatares de Moradin e requerem magia de nível épico para serem convocados. Estes espíritos podem ser abrigados em estátuas Enormes, que só existem nos maiores centros de adoração de Moradin. As lendas dizem que o próprio Moradin apareceu uma vez em forma de antepassado, porém nenhum tipo de magia seria capaz de invocar um deus. Só a eminente destruição de seu povo poderia fazer que o Forjador de almas lutasse em pessoa.

PARA PERSONAGENS JOGADORES

Um clérigo de Moradin pode convocar um antepassado anão usando a magia *invocar criaturas V* ou uma versão superior desta magia, ou chamar-lo por um período de tempo mais prolongado com a magia *aliado extraplanar*. A versão básica da criatura pode ser convocada com a magia *aliado extraplanar menor*, mas os antepassados avançados exigem versões de nível maior.

Um conjurador deve pagar o preço exigido pelo serviço do antepassado. Porém, se for chamado em defesa dos filhos de Moradin, seu custo será equivalente a metade do normal. O normal é que esta oferenda seja usada para criar um equipamento de combate superior ou mágico para as defesas do assentamento. O clérigo também pode usar este dinheiro para fazer outros serviços que beneficiem a comunidade como ressuscitar combatentes mortos sem cobrar nada ou financiar missões perigosas.

OS ANTEPASSADOS ANÕES EM EBERRON

Os clãs anões de Mror Holds são os senhores absolutos das riquezas de Eberron e seus enormes fortes abaixo de Korunda Gates estão cheios de riquezas incalculáveis em metais preciosos e artefatos mágicos. Os antepassados anões, que em muitos casos também são os espíritos de grandes banqueiros falecidos da casa Kundarak, vigiam todas as riquezas. Defender a riqueza de seus clientes e de sua casa é tão vital para estes mercadores anões como proteger a seu povo. Porém, nunca se permite que um espírito concreto passe mais de 200 anos desempenhando estas tarefas. As câmaras menores em outros assentamentos da casa Kundarak podem ter também algum espírito ancestral, vigiando seus bens.

Os espíritos adequados para estes serviços são enviados por Kol Korran, o Senhor do Mundo e da Riqueza, no lugar de Moradin, e exige um preço normal por seu serviço. Aqueles que respondem o chamado para defender seu povo são convocados através de orações a Dol Dorn, e só exigem metade do preço normal.

OS ANTEPASSADOS ANÕES EM FAERUN

Embora qualquer comunidade possa chamar um antepassado anão para receber sua ajuda, as estátuas dos heróis anões mais famosos se encontram no Salão de Mitral. Esta grande cidade dos anões do escudo nas Fronteiras Prateadas foi recuperada das mãos do dragão Shimmergloom há poucas décadas, e muitos combatentes caíram ao lado de seu campeão, Bruenor Martelo de Batalha. Agora o rei Bruenor se dedica a restabelecer a antiga glória de sua cidade e eliminar as ameaças do Subterrâneo de uma vez por todas. Agora muitos espíritos campeões caídos habitam as estátuas do salão de Mitral, e acompanham comitivas de guerra anãs pelo Subterrâneo ou vigiam os mineiros que se arriscam uma vez mais pelos túneis assombrados.

Além de Moradin, as divindades anãs Berronar Prata genuína, Clangeddin Barba Prateada e Gorm Gulthyn ás vezes também enviam antepassados anões em resposta as preces. Estes deuses compartilham o dever de defender as comunidades anãs e são receptivos a pedidos de ajuda.

CONHECIMENTO SOBRE OS ANTEPASSADOS ANÕES

Os personagens com graduações em Conhecimento (local), Conhecimento (planos), ou Conhecimento (religião) podem aprender mais coisas sobre os antepassados anões. Caso obtenha sucesso em um teste de perícia descobrirá os seguintes fatos:

Conhecimento (local)

CD	Resultado
16	Os anões reverenciam os seus heróis ancestrais e as vezes os chamam ao combate.
21	As lendas afirmam que estes heróis vivem com Moradin o Forjador de Almas, até que possam ser invocados por seus descendentes vivos.

Conhecimento (planos)

CD	Resultado
16	Esta criatura é um antepassado anão, o espírito de um herói anão. Este resultado revela suas características de extraplanar.
21	Os sacerdotes de Moradin chamam os antepassados anões para defender seu povo em épocas de crise.
26	Os antepassados anões são muito resistentes a dano.
31	O espírito convocado pode variar enormemente em poder; algumas são almas de combatentes casuais que serviram com honra em seus dias, enquanto outras pertencem a heróis épicos. Descobrir a verdadeira força de um espírito requer entrar em combate com o antepassado.

Conhecimento (religião)

CD	Resultado
10	Moradin é uma divindade anã leal e boa e é o criador de seu povo.
16	Moradin as vezes responde as petições de ajuda de seu povo e envia um destes emissários.
21	Um antepassado anão é um espírito de um herói anão, invocado para ajudar seu povo.

ARCONTE DO TRONO

Extra-planar (Grande – Arconte, Bem, Leal, Planar)
Dado de Vida: 14d8+42 (105 pvs)
Iniciativa: +11
Deslocamento: 9 m com armadura de batalha (6 quadrados), deslocamento base 12 m
Classe de Armadura: 40 (–1 tamanho, +7 Des, +12 natural, +12 *armadura de batalha +4*), toque 16, surpresa 33
Ataque Base/Agarrar: +14/+24
Ataque: Corpo a corpo: *espada larga +1* Grande +21 (2d8+10/17–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: *espada larga +1* Grande +21/+16/+11 (2d8+10/17–20)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: Habilidades similares à magia, olhar penitenciário
Qualidades Especiais: Aura de ameaça, canalizar, características de extra-planar, círculo mágico contra o mal, idiomas, imune à eletricidade e petrificação, RD 10/mal, RM 30, teletransporte, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +12 (+16 contra veneno), Ref +16, Von +12
Habilidades: For 22, Des 24, Con 17, Int 18, Sab 16, Car 22

Perícias: Concentração +20, Conhecimento (história) +21, Conhecimento (os Planos) +21, Conhecimento (religião) +21, Cura +20, Diplomacia +25, Identificar Magia +21, Intimidar +31, Observar +20, Ouvir +20, Procurar +21, Sentir Motivação +28, Sobrevivência +3 (+5 seguindo rastros ou em outros planos)
Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada larga), Iniciativa Aprimorada, Palavras da Criação (veja no índice de talentos), Sucesso Decisivo Aprimorado (espada larga)
Ambiente: Os Sete Paraísos Escalonados de Celéstia
Organização: Solitário ou corte (1 arconte do trono mais 1d4 arcontes espadas e 1d4 arcontes corujas)
Nível de Desafio: 15
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Sempre leal e bom
Progressão: 15–29 DVs (Grande); 30–42 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: +10

Esta grande figura magnífica possui um belo cabelo, pele dourada impecável e olhos azuis brilhantes que preenche você com amor e ternura. Sua sublime ainda que estóica expressão facial carrega uma graça inabalável que sugere grande sabedoria e convicção. Apesar desse glorioso ser não possuir asas, ele veste uma armadura de batalha ornamentada em ouro e carrega uma pesada espada larga gravada com runas.

Quando uma divindade leal e boa deseja interagir com seus devotos no Plano Material, é mais freqüente que ele o faça através de intermediários angelicais conhecidos como arcontes. Os arcontes luminar, guardião e mensageiro aparecem no *Livro dos Monstros*, esses arcontes são os encontrados com mais freqüência pelos aventureiros mortais. Para aqueles que se aventuram nos Sete Paraísos Escalonados de Celéstia ou para aqueles com acesso à magia *aliado extraplanar* podem vir a ter contato com arcontes mais poderosos.



Os espíritos dos Sete Paraísos de Celéstia congregam-se em cidades magníficas através das sete camadas do plano. Os arcontes do trono, personificações poderosas da ordem e do bem, comandam essas cidades com atenção rigorosa para a ordem e dedicação firme com os poderes da benevolência. Eles servem como juízes dos Paraísos, ocasionalmente encarregando-se da justiça com os particularmente vis e corruptos. Essa função exige o máximo de paciência e atenção, por isso, a maioria ofende-se quando invocados para o Plano Material. Entretanto, caso barganhados com cuidado, um arconte do trono pode ser um aliado eficientemente devastador.
Os arcontes do trono são os mais altos de sua raça, os maiores alcançam 3 m ou mais. Diferente da maioria dos arcontes, os tronos não possuem asas. Contudo, suas convicções com as causas que eles representam o fornecem a habilidade natural de voar através do ar. Suas faces refletem o ideal humano de beleza, apesar de todos serem magníficos, existe uma expressão fria que sugere a habilidade de tomar decisões difíceis. Seus olhos brilham com o amor glorioso dos Planos Superiores.
Os arcontes do trono falam os idiomas Abissal, Celestial, Comum, Dracônico e Infernal. Contudo, eles conseguem se comunicar com quase todas as criaturas graças a sua habilidade idiomas. Eles medem 3,60 m de altura e pesam 350 kg.

COMBATE
Os arcontes jamais atacam sem serem provocados. Eles evitam ferir outras criaturas sempre que possível, usando magias inofensivas ou ataques e armas que causem dano por contusão. Entretanto, um arconte enfurecido pode se tornar a personificação da vingança.
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).
Os arcontes do trono deixam os outros (em particular os arcontes espadas e os arcontes corujas, que os servem diretamente) lutarem na incessante batalha contra o mal, preferindo em vez disso liderar os arcontes angelicais pelo exemplo, mantendo seu foco nas obrigações de Celéstia. Contudo, quando forçados a confrontar seus inimigos, os tronos são adversários espantosos. Eles preferem entrar em combate, despachando suas vítimas de seu olhar penitenciário com suas *espadas largas vorpais +1*. Conhecidas através dos Planos Exteriores, essas armas são consideradas parte do trono qual a empunha, e alguém que roube uma delas, logo se encontrará como alvo de incontáveis ataques dos aliados e servos do trono.
As armas que o arconte do trono utiliza, são consideradas armas sagradas e ordeiras para ultrapassar a redução de dano.
Aura de Ameaça (Sob): Uma aura de justiça envolve o arconte quando luta ou fica enfurecido. Qualquer criatura hostil num raio de 6 m deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 25) para anular o efeito. As criaturas que fracassarem no teste sofrem –2 de penalidade em todas as jogadas de ataque, na CA e nos testes de resistência durante 24 horas ou até que consigam golpear o arconte. Uma criatura

que resistiu ou anulou o efeito não pode ser afetada novamente pela aura do mesmo arconte durante 24 horas. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Canalizar (SM): Os arcontes do trono conseguem empossar os mortais com seu poder. Veja abaixo em Canalização para mais detalhes sobre este processo.

***Círculo Mágico Contra o Mal* (Sob):** O efeito de um *círculo mágico contra o mal* sempre envolve o arconte (14º nível de conjurador). Os benefícios defensivos do círculo não estão incluídos nas estatísticas acima.

Habilidades Similares à Magia: Sem limites—*abençoar arma, cancelar encantamento, curar ferimentos críticos* (CD 20), *detectar o mal, discernir mentiras* (CD 20), *dissipar magia maior*, *enviar mensagem, marca da justiça*, *neutralizar veneno* (CD 20), *penitência, restauração* (CD 18), *santificar, ver o invisível, visão abençoada* (veja abaixo), *visão do paraíso* (DC 17); 3/dia—*auxílio divino, banimento* (CD 22), *banquete dos heróis, cura completa* (CD 23), *destruição justa* (CD 23), *ditado* (CD 23), *encontrar o caminho* (CD 22), *escudo dos arcontes* (veja abaixo), *espada sagrada, proteção contra a morte* (CD 20), *restauração maior* (CD 22), *reviver os mortos, visão da verdade* (CD 21); 1/dia—*ressurreição.* 14º nível de conjurador. As CDs dos testes de resistência são baseados em Carisma.

***Idiomas* (Sob):** O arconte consegue se comunicar com qualquer criatura que possua um idioma, como se estivessem utilizando a magia *idiomas* (14º nível de conjurador). Esta habilidade está sempre ativa.

Olhar Penitenciário (Sob): As criaturas não leais e boas a 9 m do arconte do trono que fixe os olhos azuis brilhantes do arconte devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 23) ou cairão temporariamente dentro de sua influência. Esses seres são tomados por remorsos sob distância que as ações de suas vidas os levaram dos ideais da ordem ou bondade (mesmo que esta distância pudesse torná-los ordinariamente orgulhosos). A intensidade do remorso (a os efeitos de jogo relevantes) varia dependendo da tendência da criatura. Compare a tendência da vítima com o esquema abaixo, aplicando os efeitos de jogo mostrados. A CD do teste de resistência desta habilidade é baseada em Carisma.

A vítima está livre para agir (mesmo para atacar o arconte do trono) enquanto estiver sob os efeitos do olhar penitenciário. Os efeitos persistem a cada rodada até que a vítima obtenha sucesso no teste de resistência de Vontade. O arconte do trono consegue ativar ou desativar esta habilidade como uma ação livre. O olhar não pode ser desativado na mesma rodada em que é ativado (e vice versa).

— Eixo Ordem/Caos

Neutro: A vítima é atormentada por visões religiosas em que legiões angelicais o repreende severamente por abstrair o verdadeiro caminho da ordem e bondade. Como resultado ela fica fatigada.

Caótico: Bolhas mentais saídas do inferno escaldam a consciência da vítima, causando tanto dano psicológico que a vítima fica exausta.

— Eixo Bem/Mal

Neutro: Angústia de auto-arrependimento sobre atos malignos do passado resultam em bolhas e furúnculos psicossomáticos vermelho-sangue. A vítima sofre 10 pontos de dano.

Mal: A culpa e penúria da vítima criam uma fundição psicossomática que resulta em erupções dolorosas e desgaste da pele. A vítima sofre 20 pontos de dano.

***Teletransporte* (Sob):** O arconte pode utilizar *teletransporte maior* sem limite diário, semelhante à magia (14º nível de conjurador), mas a criatura só consegue transportar a si mesma e até 25 kg de objetos.

Perícias: Os arcontes do trono comandam as cidades dos Sete Paraísos e fazem justiça aos mortais e peticionários semelhantes. Eles possuem +8 de bônus racial nos testes de Intimidar e Sentir Motivação.

NOVA REGRA: CANALIZAÇÃO

Certos abissais são conhecidos por sua habilidade de adquirir controle de uma criatura ou objeto, este fenômeno é conhecido como possessão. O respeito pela vida e pela dignidade de criaturas conscientes impede que criaturas bondosas usurpem o controle de outras desta maneira. Entretanto, alguns celestiais se contentam de exercer seus poder através de uma forma mortal caso o mortal hospedeiro o convide a fazê-lo. Semelhante em muitas formas com a possessão abissal, a canalização celestial é um meio importante pelo qual as forças do bem trabalham no mundo. A canalização celestial funciona de maneira semelhante à habilidade divina Possuir Mortal que algumas divindades possuem (como detalhado no *Divindades e Semideuses*). Além das divindades, Alguns celestiais possuem a habilidade similar à magia de empossar mortais com seu poder deste modo, e existem magias (*canalizar celestial* e *canalizar celestial maior,* veja o Capítulo 6 do livro *Book of the Exalted Deeds*) que permite os mortais de convidar qualquer celestial a entrar em seus corpos desta maneira.

Diferente das possessões abissais, a canalização funcionar apenas caso o moral permita. O celestial não assume uma forma etérea na preparação para a posse de um mortal; ele simplesmente imerge sua própria forma com a do mortal como parte de sua habilidade similar à magia. Como as possessões, magias como *proteção contra o bem* bloqueiam a canalização celestial, mesmo que o alvo da magia permita a canalização do celestial. Da mesma forma, magias como *expulsão* ou *dissipar o bem,* assim como habilidades especiais que retirem espíritos de vítimas possuídas, conseguem fazer efeito na canalização celestial mesmo que o mortal queira manter o celestial.

Um mortal canalizando um celestial se torna uma manifestação mortal do poder do celestial. O celestial consegue acesso a todas as memórias do mortal e o celestial sentirá o que o mortal sentir. O mortal e o celestial conseguem se comunicar telepaticamente, mas nenhum dos dois possui acesso completo aos pensamentos alheios. Enquanto canaliza um celestial, A Inteligência, Sabedoria e Carisma do mortal se tornam 5 pontos inferiores aos do celestial (ou permanecem os mesmos caso os valores do mortal seja maiores). O aumento de Sabedoria afeta os testes de resistência de Vontade do mortal, e todos os 3 aumentos podem afetar as magias adicionais e as CDs dos testes de resistência para essas magias e habilidades especiais.

O mortal consegue utilizar suas próprias perícias e as perícias do celestial. Caso o mortal e o celestial possuam a mesma perícia, utilize a perícia que possuir maior graduação. Utilize as

habilidades efetivas do mortal para determinar os modificadores de perícias.
O mortal canalizando consegue utilizar todas as habilidades sobrenaturais e similares à magia do celestial e consegue conjurar as magias conhecidas do celestial caso seus valores de habilidade exigidos sejam altos o suficiente.
O mortal permanece com o controle complete de seu corpo enquanto canalize um celestial, por este motivo, os celestiais nunca permitem de mortais não benignos o canalizem. O mortal ou o celestial conseguem terminar a canalização a qualquer momento como uma ação livre. Quando isto ocorre, o celestial aparece em um Espaço não ocupado adjacente ao mortal.

ARCONTE ESPADA

Extra-planar (Grande – Arconte, Bem, Leal, Planar)
Dado de Vida: 11d8+22 (71 pvs)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), vôo 27 m (bom)
Classe de Armadura: 26 (–1 tamanho, +3 Des, +14 natural), toque 12, surpresa 23
Ataque Base/Agarrar: +11/+22
Ataque: Corpo a corpo: braço laminado +20 (1d8+9/19–20 mais 2d6 por dano sagrado mais 1d6 por fogo)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 braços laminados +20 (1d8+9/19–20 mais 2d6 por dano sagrado mais 1d6 por fogo)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: Braços laminados, habilidades similares à magia, mergulho discorporante
Qualidades Especiais: Aura de ameaça, características de extra-planar, circulo mágico contra o mal, idiomas, imunidade a eletricidade e petrificação, RD 10/mal, RM 26, teletransporte, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +9 (+13 contra veneno), Ref +10, Von +9
Habilidades: For 25, Des 17, Con 14, Int 12, Sab 14, Car 17
Perícias: Concentração +13, Conhecimento (os Planos) +12, Conhecimento (religião) +12, Decifrar Escrita +12, Diplomacia +17, Disfarce +14, Equilíbrio +14, Esconder-se +12, Obter Informação +15, Procurar +12, Sentir Motivação +14, Sobrevivência +2 (+4 seguindo rastros ou em outros planos)
Talentos: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Trespassar
Ambiente: Sete Paraísos Escalonados de Celéstia
Organização: Solitário, dupla ou esquadra (3–5)
Nível de Desafio: 11
Tesouro: Nenhuma moeda, dobro dos bens, padrão dos itens.
Tendência: Sempre leal e bom
Progressão: 12–21 DVs (Grande); 22–33 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: +9

Esta criatura lembra um humano gigantesco severamente bonito com gloriosas asas emplumadas. Antes de entrar em batalha, ele transforma seus antebraços em afiadas lâminas flamejantes que ondula o ar ao seu redor.

Quando uma divindade leal e boa deseja interagir com seus devotos no Plano Material, é mais freqüente que ele o faça através de intermediários angelicais conhecidos como



arcontes. Os arcontes luminar, guardião e mensageiro aparecem no *Livro dos Monstros*, esses arcontes são os encontrados com mais freqüência pelos aventureiros mortais. Para aqueles que se aventuram nos Sete Paraísos Escalonados de Celéstia ou para aqueles com acesso à magia *aliado extraplanar* podem vir a ter contato com arcontes mais poderosos.
Os exemplares dos Sete Paraísos utilizam os arcontes espadas como executores das leis celestiais, uma atividade na quais os prudentes arcontes espadas parecem perfeitamente adaptados.
Os arcontes espadas vestem peças de roupas simples de pano, cobrindo-se com grandes mantos quando tentam mistura-se no ambiente. Contudo, a maioria faz pouco esforço para esconder-se, acreditando que a justiça de sua missão poderia ser comprometida pelo subterfúgio. A beleza das asas emplumadas do arconte espada rivaliza com as das mais atraentes águias gigantes. Quando estão com raiva ou em combate, os antebraços do arconte espada mudam de forma a assumir a qualidade de *espadas longas flamejantes sagradas*.
Os arcontes espadas falam os idiomas Celestial e Infernal. Eles medem 3 m de altura e pesam 275 kg.

COMBATE
Os arcontes jamais atacam sem serem provocados. Eles evitam ferir outras criaturas sempre que possível, usando magias inofensivas ou ataques e armas que causem dano por contusão. Entretanto, um arconte enfurecido pode se tornar a personificação da vingança.
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).
A menos que a situação exija uma arma específica, os arcontes espadas geralmente preferem utilizar seus braços laminados em combate. Enquanto a maioria dos arcontes espadas se diverte em batalha, eles conhecem a grande quantidade de habilidades mágicas disponíveis a eles. Portanto, os arcontes espadas utilizam seus poderosos mergulhos discorporantes apenas contra os inimigos que eles sabem que tais transgrediram as leis do Monte Celéstia ou contra os inimigos jurados das divindades leais e boas.
As armas naturais do arconte espada, bem como qualquer arma que utilize, são consideradas armas sagradas e ordeiras para vencer a redução de dano.
Aura de Ameaça (Sob): Uma aura de justiça envolve o arconte quando luta ou fica enfurecido. Qualquer criatura hostil num raio de 6 m deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 12) para anular o efeito. As criaturas que fracassarem no teste sofrem –2 de penalidade em todas as jogadas de ataque, na CA e nos testes de resistência durante 24 horas ou até que consigam golpear o arconte. Uma criatura que resistiu ou anulou o efeito não pode ser afetada novamente pela aura do mesmo arconte durante 24 horas. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.
Braços Laminados (Ext): Como uma ação livre, o arconte espada consegue moldar a carne de seus antebraços, endurecendo e afiando matéria orgânica na forma de poderosas lâminas mágicas. O arconte utiliza as laminas como espadas longas, e elas recebem as propriedades de uma *espada longa +1 flamejante sagrada*.
Os arcontes espadas conseguem moldá-las de volta para suas mãos "normais" como uma ação livre. Os braços laminados não podem ser desarmados ou separados, e elas automaticamente assumem a forma de membros com a morte do arconte.
***Círculo Mágico Contra o Mal* (Sob):** O efeito de um *círculo mágico contra o mal* sempre envolve o arconte (11º nível de conjurador). Os benefícios defensivos do círculo não estão incluídos nas estatísticas acima.
Habilidades Similares à Magia: Sem limites—*adivinhação, ajuda, chama contínua, localizar criatura, localizar objeto, mensagem;* 3/dia—*comunhão, dissipar o caos* (CD 18)*, marca da justiça, pagar o pecado* (CD 19) (veja no índice de magias)*;* 1/dia—*toque de adamante* (CD 19) (veja abaixo). Nível de Conjurador: 11º. As CDs dos testes de resistência são baseadas em Carisma.
***Idiomas* (Sob):** O arconte consegue se comunicar com qualquer criatura que possua um idioma, como se estivessem utilizando a magia *idiomas* (14º nível de conjurador). Esta habilidade está sempre ativa.
Mergulho Discorporativo (Sob): Três vezes ao dia, o arconte espada pode tentar destruir um inimigo vivo com um poderoso ataque de mergulho, literalmente voando através de seu oponente com seus punhos braço laminado, cortando em dois seu corpo e enviando sua alma para prisões nos Sete Paraísos.
Realize uma investida aérea normal. Caso o arconte falhe em atingir seu oponente, o ataque de mergulho discorporativo é gasto. Contudo, caso atinja, o alvo deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 17). Aqueles que obtiverem sucesso no teste de resistência de Fortitude não sofrerão outros efeitos além do dano do ataque.
Caso falhe no teste, o ataque aniquila inteiramente o corpo da vítima, matando-a instantaneamente. Além disso, a alma da vítima é aprisionada em uma grande prisão nos Sete Paraísos de Celéstia, onde ela permanecerá até que os arcontes que administram o calabouço vejam motivos para libertá-la.
Sua soltura geralmente envolve negociar com um arconte do trono, em troca de alguma missão pelas causas da lei e da bondade. Esses agentes do Paraíso nunca libertam uma alma de uma criatura maligna irrecuperável.
***Teletransporte* (Sob):** O arconte pode utilizar *teletransporte maior* sem limite diário, semelhante a magia (14º nível de conjurador), mas a criatura só consegue transportar a si mesma e até 25 kg de objetos.
Perícias: O entendimento inato do arconte pela ordem, descoberta e a decadência do pecado o fornece +8 de bônus racial nos testes de Obter Informação e Sentir Motivação.

ARMANITE

Extra-planar (Grande – Caótico, Mal, Planar, Tanar´ri)
Dado de Vida: 9d8+45 (85 pvs)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 12 m com armadura (8 quadrados), deslocamento base 18 m
Classe de Armadura: 23 (–1 tamanho, +8 armadura, +6 natural), toque 9, surpresa 23
Ataque Base/Agarrar: +9/+18
Ataque: Corpo a corpo: lança obra-prima +14 (2d6+7/x3) ou mangual pesado obra-prima +14 (2d8+7/19–20) ou à distância: arco longo composto (+5 bônus de For) +9 (1d8+6/x3 mais 1d6 por eletricidade [mais 1d10 por eletricidade em casos de sucesso decisivo])
Ataque Total: Corpo a corpo: lança obra-prima +14/+9 (2d6+7/x3) e 2 cascos +8 (1d6+2) ou mangual pesado obra-prima +14/+9 (2d8+7/19–20) e 2 cascos +8 (1d6+2) ou à distância: arco longo composto (+5 bônus de For) +9 (1d8+6/x3 mais 1d6 por eletricidade [mais 1d10 por eletricidade em casos de sucesso decisivo])
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m (3 m com a lança)
Ataques Especiais: Eletrizar flechas, investida de cavalaria
Qualidades Especiais: Andar no ar, características de tanar´ri, imunidade à eletricidade a veneno, *invocar tanar´ri*, RD 10/ferro-frio ou bem, resistência a ácido 10, fogo 10 e frio 10, RM 18, telepatia 30 m, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +11, Ref +6, Von +7
Habilidades: For 20, Des 11, Con 20, Int 8, Sab 12, Car 13
Perícias: Acrobacia +8, Intimidar +13, Observar +13, Ouvir +13, Procurar +11, Saltar +17, Sobrevivência +13
Talentos: Ataque Poderoso, Corrida, Encontrão Aprimorado, Rastrear
Ambiente: As Camadas Infinitas do Abismo
Organização: Veja texto
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Veja texto
Tendência: Sempre caótico e mau
Progressão: 10–15 DVs (Grande); 16–27 DVs (Enorme), veja texto
Ajuste de Nível: —



Esta criatura possui a parte inferior do corpo de um cavalo musculoso e o torso, braços e cabeça de um humano repugnante. Sua pele é pálida e pustulenta com chagas. Chifres pesados crescem de sua testa e ela veste uma intricada armadura de batalha. Partes de cabelos eriçados crescem de fendas de sua armadura.

Armanites são as demoníacas cavalarias pesadas, realizando investidas com sede de sangue insaciável e fúria para cima das fileiras adversárias.
Amanites sabem falar o idioma Abissal, mas podem se comunicar telepaticamente com qualquer criatura a 30 m que possua um idioma.

COMBATE
Andar no Ar (Sob): O armanite pode andar do ar, como a magia homônima, por até 1 hora por dia. Este tempo não precisa ser consecutivo.
Eletrizar Flechas (Sob): O armanite consegue energizar com energia elétrica as flechas que dispara com qualquer arco sem limites de uso. As flechas disparadas pelo armanite recebem +1 de bônus de melhoria e a qualidade de armas de *explosão elétrica*.
Investida de Cavalaria (Ext): O armanite é considerado montado para determinar os efeitos dos ataques em investida com lanças. O armanite recebe +4 de bônus nas jogadas de ataque quando realiza uma investida com uma lança e não sofrerá penalidades em sua Classe de Armadura como resultado da investida.
Invocar Tanar´ri (SM): Uma vez por dia, o armanite pode tentar invocar 1d10 dretches ou outro armanite com 30% de chance de sucesso. Esta habilidade é equivalente a uma magia de 3º nível (9º Nível de Conjurador).

ESTRATÉGIAS E TÁTICAS
O armanite conhece sua função no campo de batalha e se diverte nele. Sua investida delibera o máximo de destruição e mutilação. Uma vez que se engaje em combate corpo a corpo o armanite utiliza um mangual pesado na qual ele o gira selvagemente enquanto ele chuta com seus cascos.

EXEMPLO DE ENCONTRO
Armanites geralmente são encontrados em tropas de oito ou doze, liderados por um único líder carismático chamado de sargento (ou de do guardião do caminho). Um sargento geralmente possui de quatro a seis níveis de ranger e freqüentemente providencia suporte à distância com flechas enquanto permite que suas tropas realizem investidas contra os inimigos. Armanites encontrados em números menores são quase sempre sobreviventes moribundos de uma incursão de deu errado. Uma vez que eles se voltam um contra o outro quando não existe mais nada para lutar, é mais comum encontrar armanite solitários do que encontrá-los em grupos de 2–7.

O Bando da Fenda (NE 15): O Bando da Fenda é uma tropa de nove armanites que alcançaram a grande glória a serviço de Graz´zt. Liderados por um sargento acinzentado chamado Uriakast (armanite ranger 6), seu bando se perdeu quando seu líder os levou através de um misterioso e instável portal planar em perseguição de uma espiã erynie. Presos em um novo mundo e fora dos comandos de Graz´zt. O Bando da Fenda agora empreende uma guerra pessoal contra tudo em seu caminho.

ECOLOGIA
Um armanite vive para a guerra. Assim como os outros extraplanares, eles não precisam comer ou beber. Com pouca coisa para ocupá-lo, um armanite ocupa seu tempo com combates. Um armanite que não está em batalha ou planejando uma guerra é mais perigoso e imprescindível, uma vez que ele não possui um alvo que possa soltar a sua fúria.
Ambiente: Os armanites podem se encontrados em qualquer camada do abismo que seja comandado por um príncipe demônio militarista. A Planície de Gallenshu (377º camada) é a mais segura de ser a fonte da raça armanite—certamente, esta camada é repleta de milhares de tribos rivais desses demônios.
Características Físicas: Um armanite mede 2,70 m de altura e pesa 1.300 kg. As armas e armaduras dos armanites são freqüentemente grafadas com runas do abissais e sempre estão mantidas em condições impecáveis.

SOCIEDADE
Os armanites são mercenários e carniceiros, coletando seu pagamento e jantar dos corpos que eles matam. Eles rapidamente crescem sem descanso quando as batalhas se tornam mais infreqüentes—como resultado, eles nunca participam de cercos. Da raça armanite, as fêmeas são apenas metade da população dos machos. Os sexos são mantidos segregados em bandos separados pela maior parte de suas vidas. Ambos deleitam-se com a chance de batalhar. Eles se misturam apenas durante o acasalamento (que freqüentemente ocorre nos campos de batalha). Os jovens armanites crescem rapidamente e atingem a fase adulta dentro de um ano. As crianças armanites ficam órfãs rapidamente e não recebem nenhum tratamento especial ou carinho.
Por operarem tão bem em grupos, os armanites são freqüentemente selecionados para realizarem missões especiais para seus senhores Abissais. Em tais missões, eles muitas vezes carregam grandes bandeiras proclamando sua aliança ao seu senhor, apesar dessas alianças serem geralmente tênues, a perda dessa bandeira é algumas vezes todo o necessário para que uma tropa troque de lado.
Existem vinte e quatro armanites conhecidos nas cidades das Planícies de Gallenshu, cada uma controlada por um poderoso armanite chamado cônsul. Um cônsul é geralmente um ranger, guerreiro ou ladino de 6º a 12º nível. Rumores dizem que no mínimo dois cônsules são multiclasses clérigo/mago teurges místicos.

TESOURO TÍPICO
Os maiores tesouros dos armanites são sua lança obra-prima, seu mangual pesado obra-prima, seu arco longo composto (+5 bônus de For), e sua armadura de batalha. Os armanites não carregam outros itens de valor.

ARMANITES COM PROGRESSÃO
Alguns poucos raros armanites que servem a um sargento ou cônsul, utilizam progressões dos Dados de Vida ao invés de níveis de classe. Guerreiro é a classe favorecida dos armanities.

CONHECIMENTO SOBRE ARMANITES
Personagens que possuam graduações em Conhecimento (os Planos) podem aprender mais sobre os armanites. Quando um personagem realiza um teste bem sucedido na perícia, o seguinte conhecimento é revelado, incluindo as informações das CDs inferiores.

Conhecimento (religião)

CD	Resultado
17	Armanites são tanar´ris que servem aos seus mestres como cavalaria. Eles lembram centauros demoníacos.
22	Armanites utilizam armadura pesadas, mas não são particularmente ágeis.
27	A investida de um armanite é um ataque mortal, e ele a utilizará sempre que possível.

ARREMESSADOR DE MAGMA

Elemental (Médio – Fogo, Planar, Terra)
Dado de Vida: 4d8+28 (46 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+1 Des, +9 natural), toque 11, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +3/+11
Ataque: Corpo a corpo: pancada +11 (1d6+12) ou à distância: rocha de magma +5 (3d10+8 mais 1d6 por fogo)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +11 (1d6+12) ou à distância: rocha de magma +5 (3d10+8 mais 1d6 por fogo)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Rocha de magma
Qualidades Especiais: Características de elemental, imunidade ao fogo, visão no escuro 18 m, vulnerabilidade ao frio
Testes de Resistência: Fort +11, Ref +5, Von +4
Habilidades: For 26, Des 13, Con 24, Int 7, Sab 12, Car 11
Perícias: Observar +4, Ouvir +5
Talentos: Foco em Arma (rocha de magma), Vontade de Ferro
Ambiente: Plano Elemental do Fogo
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre caótico e mau
Progressão: 5–6 DVs (Médio), 7–12 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: —

Uma nuvem de fumaça negra se forma a partir dessa criatura, que parece ser formada inteiramente de lava derretida. Sua pele é formada de cascas duras e enegrecidas, mas suas



articulações e boca aberta revelam magma vermelho incandescente em seu interior. Saliências pontudas nascem em seus ombros caídos, liberando fumaça. Seus braços terminam em ganchos nivelados, quase como conchas.

O arremessador de magma é um elemental composto de pedra derretida, combinando os elementos da terra e do fogo. Ele mede 1,80 m a 2,40 m de altura e pesa 200 a 250 kg.

COMBATE
O nome do arremessador de magma é derivado de sua habilidade de atirar uma bola de magma a partir de sua mão em formato de concha, e quando ele a atira, ela causa um efeito devastador. Ele é lento e desprovido de intelecto, porém ele freqüentemente arremessa suas bolas de magma com capricho. Ele tem aversão por combates corporais e tenta evitar combatentes que se aproximem.
Rocha de Magma (Ext): O arremessador de magma pode arremessar rochas derretidas de suas mãos como uma ação de movimento, e freqüentemente uma vez por rodada. Ele pode arremessar uma bola de magma com o incremento de distância de 9 m (distância máxima de 45 m).
Características de Elemental: O arremessador de magma é imune a venenos, efeitos de sono, paralisia e atordoamento. Ele não pode ser alvo de sucessos decisivos e não pode ser flanqueado. Ele não pode ser revivido, reencarnado ou ressuscitado (apesar das magias *desejo, desejo restrito, milagre,* ou *ressurreição verdadeira* possam trazê-lo de volta a vida).

ASPECTOS

Todos tremem quando as divindades e arquidiabos enviam manifestações de seu poder pessoal para o campo de batalha. Enquanto os deuses geralmente enviam criaturas dos Planos Exteriores para auxiliar seus clérigos, ao invés disso, algumas vezes um patrono irá enviar uma pequena porção de seu próprio poder. Essas personificações da vida dos deuses carregam cruzadas para o bem ou para o mal.

Um aspecto se parece com o arquidiabo ou divindade de qual eles representam (conhecidos como o aspecto do "original"). Ele é apenas uma sombra pálida do arquidiabo ou divindade original. Ainda assim, uma sombra pálida de tal ser poderoso é de fato formidável. Você pode encontrar as descrições dos arquidiabos e divindades originais nos suplementos *Vile Book of Darkness* e no *Divindades e Semideuses*.

Um aspecto é a personificação de uma pequena porção da energia vital de um arquidiabo ou divindade. O poder original é tão grande que aquela pequena porção é capaz de se formar uma criatura viva (ou como uma criatura morta viva, no caso do aspecto de Vecna).

Raramente, aspectos nascem espontaneamente no plano onde seus originais residem, preferencialmente ocorre naturalmente ecoando da presença poderosa do seu original. Outras vezes, aspectos são invocados por alguma espécie de magia. Em qualquer caso, ele tem vida curta, Geralmente desaparecendo para a não existência dentro de um dia. A energia vital manifestada como um aspecto retorna ao seu original, se dissipando na área, pronto para se manifestar como um aspecto novamente se as condições forem adequadas.

Enquanto aspectos mais espirituais do que biológicos em origem, eles se manifestam como criaturas vivas (ou mortas vivas). Eles possuem consciência, inteligência e vontade. Eles são notoriamente francos e relutantes ao se comunicarem. Eles podem ajudar os mortais, mas apenas por que eles querem—não por que eles foram pedidos.

Aspectos geralmente são tão grandes quanto gigantes, contudo eles algumas vezes são do tamanho de humanos. É muito raro eles serem mais altos do que o tamanho Grande e menores que o Médio. No caso dos arquidiabos, aspectos são do mesmo tamanho que eles ou menores que o original. No caso das divindades, o aspecto aparece em um tamanho que representa o poder da divindade (divindades podem alterar seu tamanho à vontade, então ninguém pode realmente comparar um aspecto com o tamanho "atual" da divindade).

Se o original possui alguma arma pessoal ou outro pertence, o aspecto pode ter uma arma similar (contudo uma versão muito mais fraca, uma vez que o aspecto também seja uma versão muito mais fraca do seu original). Estas armas ou outros itens perdem suas propriedades mágicas se forem separados de seu aspecto.

Aspectos desprezam os mortais. Eles não se preocupam em comandar tropas, mesmo aqueles que o seguem com lealdade, e eles não estão dispostos até mesmo a escutar ordens, exceto dos melhores comandantes. Ainda assim, eles são conhecidos por encontrar causas comuns como formar bandos de guerra e para lutar ao lado deles.

Diferente dos avatares (apresentados no *Divindades e Semideuses*), aspectos não são extensões do original. O original não pode ver através dos olhos do aspecto e não sabe o que o aspecto aprende. Destruir um aspecto algumas vezes enfraquece o original por dissipar a energia vital do aspecto e prevenindo que ela se absorvida de volta para o original, porém, além disso, ferir o aspecto não fere o original.

INVOCANDO ASPECTOS

Personagens podem algumas vezes usar as magias *aliado extra-planar* ou *âncora planar* para invocar um aspecto. No caso de aspectos mais poderosos, as magias *aliado extra-planar maior* ou *ancora planar maior* são necessárias.

Um aspecto é o poder de uma divindade ou arquidiabo concentrado em um único ponto. Sendo assim, este poder não pode concentrar-se em dois pontos próximos. Desse modo, aspectos de um original específico quase sempre são encontrados sozinhos. Algumas vezes conjuradores ou criaturas portando itens mágicos poderosos podem obrigar dois aspectos de um mesmo original a entrarem na mesma área. Esses aspectos estão dispostos a atacarem um ao outro, mesmo se eles possuam uma tendência bondosa. A aproximação de outro aspecto da mesma divindade aparentemente causa ao aspecto uma grande aflição.

Servos malignos dos arquidiabos e divindades malignas algumas vezes invocam esses aspectos para seus mestres profanos para fazerem parte de um ritual indescritível. Quanto menos for dito desses rituais melhor.

ASPECTOS NA CAMPANHA

Aspectos são uma grande maneira para o Mestre aumentar a presença das divindades na campanha. Os jogadores nunca seriam capazes de derrotar uma divindade em combate corporal, porém eles podem conseguir contra um aspecto dessa divindade que encontraram em um templo proibido.

Usar aspectos quando o grupo está abaixo do nível ideal do aspecto, isso o torna um inimigo perigoso (talvez muito perigoso). O Mestre não deveria esperar até o grupo ficar mais forte para que o aspecto seja "apenas mais um monstro". Para um grupo de nível elevado, o Mestre deveria ser capaz de colocar uma batalha contra um time de vários aspectos malignos, mas eles funcionam melhor como inimigos únicos, porém piores.

Aspectos são poderosos mas não muito versáteis. Se o Mestre quiser que um aspecto seja capaz de dar trabalho para um grupo competente, ele deveria ser auxiliado por um conjurador—alguém poderia conjurar *vôo, purgar invisibilidade, pele rochosa, nublar* e outras magias úteis.

Para grupos de níveis altos, o Mestre deveria inventar aspectos mais poderosos usando esses aspectos e o arquidiabo ou divindade original como seus guias. Você provavelmente irá querer explorar limites ao invocar aspectos para refletir como as divindades funcionam em sua campanha. Por exemplo, um clérigo deveria cumprir alguma obrigação para uma divindade antes de ser permitido invocar o aspecto daquela divindade. Na maioria das campanhas, é melhor restringir os aspectos apenas para personagens especiais, lugares ou eventos ao invés de os tornarem tão banais como quantos alguns extra-planares.

ASPECTO DE ASMODEUS

Extra-planar (Grande – Baatezu, Leal, Mal, Planar)
Dado de Vida: 10d8+40 (85 pvs)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), vôo 36 m (bom)
Classe de Armadura: 23 (–1 tamanho, +2 Des, +12 natural), toque 11, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar: +10/+20
Ataque: Corpo a corpo: *Bastão de Rubi* +15 (2d6+7 mais 1d8+5 *infligir ferimentos leves*) ou toque corpo a corpo: *Bastão de Rubi* +15 (1d8+5 *infligir ferimentos leves*)

Ataque Total: Corpo a corpo: *bastão de rubi* +15/+10 (2d6+7 mais 1d8+5 *infligir ferimentos leves*) ou toque corpo a corpo: *Bastão de Rubi* +15/+10 (1d8+5 *infligir ferimentos leves*)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: —
Qualidades Especiais: imunidade ao fogo e a veneno, redução de dano 5/épica, resistência ao ácido 10 e ao frio 10, telepatia 30 m, ver na escuridão, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +11, Ref +9, Von +13
Habilidades: For 22, Des 15, Con 19, Int 21, Sab 22, Car 15
Perícias: Blefar +18, Concentração +17, Conhecimento (arcano) +18, Conhecimento (história) +18, Conhecimento (os Planos) +18, Conhecimento (religião) +18, Diplomacia +22, Disfarce +5 (+7 atuando), Intimidar +20, Ofícios (alquimia) +18, Observar +19, Ouvir +19, Procurar +19, Sentir Motivação +19, Sobrevivência +6 (+8 seguindo rastros, +10 seguindo rastros em outros planos, +8 em outros planos)
Talentos: Ataque Poderoso, Especialização em Combate, Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate
Ambiente: Nove Infernos de Baator (Nessus, o 9º Inferno)
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre leal e mau
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Medindo 3,90 m de altura, esta criatura possui uma pele negra lustrosa e cabelos. Seus olhos clareiam com o poder do inferno e sua cabeça é coroada com dois pequenos chifres vermelhos. Ele se veste de modo refinado em vermelho e preto.

O aspecto de Asmodeus, assim como outros baatezus, consegue falar telepaticamente com qualquer criatura a 30 m que possua um idioma. Ele também fala os idiomas Infernal, Celestial e Dracônico.



COMBATE
O aspecto de Asmodeus, diferente de seu original, está disposto a entrar em combate, embora com um ar desdenhoso. Ele desloca-se rapidamente para onde seu *Bastão de Rubi* possa causar o mais poderoso golpe contra o inimigo.
As armas naturais do aspecto de Asmodeus, bem como qualquer arma que utilize, são consideradas como profanas e ordeiras para ultrapassar a redução de dano.
Pertences: O *Bastão de Rubi* do aspecto atua como uma *maça estrela +1* que adicionalmente aplica o efeito de *infligir ferimentos leves* nas criaturas que ele toca (10º nível de conjurador, Vontade CD 19 para sofrer metade do dano). O aspecto pode usar o bastão para realizar um ataque corpo a corpo regular ou um ataque de toque corpo a corpo (neste caso ele aplica o efeito de *infligir ferimentos leves* mas não causará dano).

ASPECTO DE BAFOMÉ

Extra-planar (Grande – Caótico, Mal, Planar, Tanar´ri)
Dado de Vida: 8d8+48 (84 pvs)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 20 (–1 tamanho, +2 Des, +9 natural), toque 11, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +8/+18
Ataque: Corpo a corpo: *glaive +2* +15 (2d8+11) ou garra +13 (1d6+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: *glaive +2* +15/+10 (2d8+11) e chifre +9 (1d6+3) ou 2 garras +13 (1d6+6) e chifre +8 (2d6+3).
Espaço/Alcance: 3 m/3 m (4,5 m com a glaive)
Ataque Especial: —
Qualidades Especiais: Astúcia natural, características de tanar´ri, imunidade a eletricidade *labirinto* e veneno, RD 10/ferro-frio e bem, resistência ao ácido 10, frio 10 e fogo 10, telepatia 30 m, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +12, Ref +8, Von +10
Habilidades: For 23, Des 14, Con 22, Int 16, Sab 18, Car 15
Perícias: Adestrar Animais +13, Cavalgar +4, Conhecimento (natureza) +14, Conhecimento (os Planos) +14, Diplomacia +4, Escalar +17, Esconder-se +4, Furtividade +7, Intimidar +13, Observar +15, Ouvir +15, Saltar +17, Sentir Motivação +15, Sobrevivência +15 (+17 em superfícies acima do solo em ambientes naturais, +17 em outros planos)
Talentos: Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador, Investida Poderosa
Ambiente: Veja texto
Organização: Veja texto
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre caótico e mau
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Diante de você está um humanóide medindo mais de 3,60 m de altura coberto de pêlos grossos emaranhados. Sua cabeça é de um touro e seus olhos brilham com luz abissal. Seus grandes chifres, mais longos que os de qualquer touro estão permanentemente manchados com sangue vermelho escuro.

Seus cascos rachados estão cicatrizados e sujos de sangue da mesma forma. Sua expressão de uma amarga fúria primitiva.

O aspecto de Bafomé é uma manifestação de nível intermediário do senhor demônio de mesmo nome.
O aspecto de Bafomé fala os idiomas Abissal, Comum e Gigante, mas pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura a 30 m que possua um idioma.
Astúcia Natural (Ext): O aspecto Bafomé possui a astúcia inata e habilidade lógica similar a dos minotauros. Ele é imune a magia *labirinto*, nunca se perde e consegue rastrear seus inimigos caso possua o talento Rastrear, além disso, nunca fica surpreendido.

ESTRATÉGIAS E TATICAS
O aspecto de Bafomé é um monstro de combate corpo a corpo, ele adora realizar investidas para entrar em batalha. Ele especialmente ama usar sua Investida Poderosa tão freqüentemente quanto possível, seguindo de um Ataque total utilizando sua glaive e chifres no mesmo adversário.

EXEMPLOS DE ENCONTROS
O aspecto de Bafomé ama lutar, e lutas são melhores em grupos, assim ele geralmente está com amigos.
NE 10: O aspecto de Bafomé e três minotauros meio-abissais estão causando problemas até que o povo local se volte para a natureza do deus que os Redentores estão pregando.
NE 13: O aspecto Bafomé e quarto vrocks aterrorizam uma zona rural procurando por combatentes valorosos.

ECOLOGIA
Como extraplanares, o aspecto não precisa comer ou dormir. Ele possui pouco meios de ecologia. Bafomé cria-os inteiramente quando precisa deles.
Ambiente: O aspecto de Bafomé Geralmente faz sua residência em alguma espécie de labirinto que é complexo o bastante para que os intrusos tenham grande dificuldade enquanto o aspecto se desloca facilmente através das passagens. Isto acontece quando o aspecto estive na camada de Bafomé o Abismo ou no Plano material em alguma missão.
Características Físicas: O aspecto de Bafomé se parece com um grande minotauro coberto de pêlo preto ao invés de castanho. Seus olhos vermelhos brilhantes e as manchas de sangue em seus chifres demonstram as sua natureza abissal, e sua glaive perversa em suas mãos demonstram sua habilidade de distribuir punições.



SOCIEDADE
O aspecto de Bafomé é um briguento arruaceiro que ama a companhia de demônios com o mesmo pensamento. Ele geralmente gasta seu tempo com vrocks, glabrezus e bárbaros e rangers mortais adoradores de Bafomé. Eles podem ter alguns minotauros abissais ou meio-abissais com ele da mesma forma.
Tendência: O aspecto de Bafomé é sempre caótico e mau.

TESOURO TÍPICO
O aspecto de Bafomé sempre possui alguma espécie de glaive mágica, porém ele raramente possui algo de valor. Ele pode possuir algumas poções de cura.

ASPECTOS DE BAFOMÉ EM EBERRON
Os mestres de usem Bafomé no cenário de campanha de EBERRON podem mantê-lo vivendo em Lamannia, a Floresta Crepuscular, onde ele envia aspectos a Eberron quando cultos surgem para adorá-lo. Aspectos podem ser encontrados nas Eldeen Reaches assim como em Lamannia e nas Demon Wastes.

ASPECTOS DE BAFOMÉ EM FAERÛN
Quando usado em uma campanha de Forgotten Realms, Bafomé e seus aspectos vivem no Abismo, mas eles não são confinados em localizações específicas em Faerûn. Cultos que veneram Bafomé surgem em áreas rurais, Geralmente próximas de Florestas ou colinas, e os aspectos são mais comuns esses locais que em qualquer outro lugar.

CONHECIMENTO SOBRE ASPECTOS BAFOMÉ
Personagens que possuam graduações em Conhecimento (os Planos) podem aprender mais sobre os aspectos Bafomé. Quando um personagem realiza um teste bem sucedido na perícia, o seguinte conhecimento é revelado, incluindo as informações das CDs inferiores.

Conhecimento (os Planos)

CD	Resultado
18	Este é uma manifestação de Bafomé, o príncipe demônio das bestas. O personagem pode aprender todas suas características de extraplanar.
23	Aspectos de Bafomé são muito parecidos com minotauros da maneira que lutam, realizando manobras de investida e usando seus chifres além de sua glaive.
28	Aspectos de Bafomé podem ser melhor feridos por armas de ferro frio e benignas.

ASPECTO DE BAHAMUT

Dragão (Grande – Planar)
Dado de Vida: 10d12+60 (125 pvs)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 30 m (bom)
Classe de Armadura: 23 (–1 tamanho, +14 natural), toque 9, surpresa 23
Ataque Base/Agarrar: +10/+22
Ataque: Corpo a corpo: mordida +17 (2d6+8)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +17 (2d6+8) e 2 garras +12 (1d8+4)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: Sopro
Qualidades Especiais: Imunidade aos efeitos da magia *sono* e paralisia, percepção às cegas 18 m, RD 5/épica, visão na penumbra, visão no escuro 36 m
Testes de Resistência: Fort +13, Ref +7, Von +14
Habilidades: For 26, Des 11, Con 22, Int 23, Sab 24, Car 23
Perícias: Adestrar Animais +19, Cavalgar +2, Conhecimento (arcano) +19, Conhecimento (história) +19, Conhecimento (natureza) +21, Conhecimento (os Planos) +19, Conhecimento (religião) +19, Diplomacia +21, Intimidar +19, Observar +22, Ouvir +22, Procurar +19, Sentir Motivação +20, Sobrevivência +7 (+9 seguindo rastros, +11 seguindo rastros na superfície em ambientes naturais, +13 seguindo rastros na superfície em ambientes naturais em outros planos, +11 seguindo rastros em outros planos, +9 na superfície em ambientes naturais, +11 na superfície em ambientes naturais em outros planos, +9 em outros planos)
Talentos: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Trespassar
Ambiente: Sete Paraísos Escalonados de Celestia
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 10
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre leal e bom
Progressão: —
Ajuste de Nível: —



Este dragão comprido e sinuoso coberto por escamas branco-prateadas que cintilam e brilham mesmo à luz mais fraca. Seus olhos, semelhantes aos de um gato, são azul-celeste, da cor do céu no verão e de um tom gelado de índigo, como o coração de uma geleira reflete o seu humor inconstante.

O aspecto de Bahamut fala os idiomas Celestial, Dracônico e Comum.

COMBATE
O aspecto de Bahamut voa para ter uma vista geral de onde ele pode utilizar seu sopro para bons efeitos ou para cuidar de diversos inimigos que o envolve. Dada a chance, ele se anima em lutar na escuridão.
Sopro (Sob): Cone de 12 m, uma vez por dia, 106 de dano por frio, Reflexos CD 21 para sofrer apenas metade do dano. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

ASPECTO DE DEMOGÓRGON

Extra-planar (Grande – Caótico, Mal, Planar, Tanar´ri)
Dado de Vida: 11d8+55 (104 pvs)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 10,5 m (7 quadrados)
Classe de Armadura: 23 (–1 tamanho, +3 Des, +11 natural), toque 12, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar: +11/+19
Ataque: Corpo a corpo: tentáculos +14 (1d6+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 tentáculos +14 (1d6+4)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: —
Qualidades Especiais: Ação dupla, imunidade à eletricidade e veneno, redução de dano 5/épica, resistência ao ácido 10, fogo 10 e frio 10, telepatia 30 m, ver o invisível, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +12, Ref +10, Von +12
Habilidades: For 19, Des 16, Con 21, Int 20, Sab 21, Car 20
Perícias: Concentração +19, Conhecimento (arcano) +19, Conhecimento (história) +19, Conhecimento (natureza) +21, Conhecimento (os Planos) +19, Diplomacia +21, Observar +21, Ofícios (alquimia) +19, Ouvir +21, Procurar +19, Saltar +18, Sentir Motivação +19, Sobrevivência +5 (+7 seguindo rastros, +9 seguindo rastros em ambientes naturais acima do solo, +11 seguindo rastros em ambientes naturais acima do solo em outros planos, +9 seguindo rastros em outros planos, +7 em ambientes naturais acima do solo, +9 em ambientes naturais acima do solo em outros planos, +7 em outros planos)
Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos de Combate
Ambiente: As Camadas Infinitas do Abismo (a 88ª camada)
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre caótico e mau
Progressão: —

Medindo quase 4,5 m de altura, esta bizarra criatura possui duas cabeças, cada uma de babuíno, ambas estão conectadas ao seu corpo serpentino por pescoços semelhantes a cobras. Ela esta coberta de escamas verde-azuis escuras. Ela possui



dois longos tentáculos no lugar dos braços e uma longa cauda bifurcada.

Os servos mortais de Demogórgon algumas vezes invocam este aspecto para receber sacrifícios vivos de seres inteligentes. Aspectos de Demogórgon são infames por usar essas oportunidades para pegar mais do que seus seguidores barganham.
O aspecto de Demogórgon, assim como os outros tanar'ri, consegue falar telepaticamente com qualquer criatura 30 m que possua um idioma. Ele também fala os idiomas Abissal, Celestial e Dracônico.

COMBATE
O aspecto de Demogórgon é mais disposto a se engajar em combate que o próprio Demogórgon em si, principalmente por que o aspecto não tem subalternos à suas ordens para lutarem por ele. Mesmo assim, seria melhor usar sua grande velocidade para parar os inimigos ou alcançar objetivos sem ter que lutar.
O aspecto usa sua natureza dupla para se mover mais rapidamente e tirar vantagem em combate.
As armas naturais do Demogórgon, bem como qualquer arma que utilize, são consideradas armas anárquicas e profanas para vencer a redução de dano.
Ação Dupla (Ext): O aspecto de Demogórgon, assim como o próprio Demogórgon, realiza duas rodadas em uma única rodada. Assim, ele consegue realizar um ataque total e realizar um movimento duplo; desferir dois ataques totais e dois passos de 1,5 m; um ataque total, uma ação de movimento e outro ataque; e assim por diante.
Ver o Invisível (Sob): O aspecto de Demogórgon pode ver o invisível continuamente, como a magia (11° nível de conjurador.

ASPECTO DE HEXTOR

Extra-planar (Grande – Leal, Mal, Planar)
Dado de Vida: 12d8+60 (114 pvs)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 22 (–1 tamanho, +3 Des, +5 natural, +5 *brunea +1*), toque 12, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar: +12/+22
Ataque: Corpo a corpo: *mangual +1* +18 (2d6+6)
Ataque Total: Corpo a corpo: *mangual +1* +14/+9/+4 (2d6+6), *espada longa +1* +14 (2d6+3/19–20), *machado de batalha +1* +14 (2d6+3/x3), *maça pesada +1* +14 (2d6+3), *picareta pesada +1* +14 (1d8+3/x4), *cimitarra +1* +14 (1d8+3/18–20)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: —
Qualidades Especiais: Redução de dano 5/épica, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +13, Ref +11, Von +11
Habilidades: For 22, Des 17, Con 20, Int 17, Sab 17, Car 18
Perícias: Adestrar Animais +19, Cavalgar +5, Conhecimento (arcano) +18, Conhecimento (história) +18, Conhecimento (nobreza e realeza) +18, Conhecimento (religião) +18, Diplomacia +8, Escalar +18, Ofícios (forjaria) +18, Observar +18, Ouvir +18, Saltar +22, Sentir Motivação +18
Talentos: Ataque Poderoso, Combater com Múltiplas Armas, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Trespassar
Ambiente: Campo de Batalha Infernal de Aqueronte
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 11
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre leal e mau
Progressão: —

Este humanóide de 3,60 m de altura possui a pele cinzenta, presas, e seis braços. Cada braço brande uma arma diferente, e o corpo da criatura está coberta por uma brunea decorada com numerosos crânios.

O aspecto de Hextor faz o que Hextor faz—ele conquista.
O aspecto de Hextor fala os idiomas Comum, Dracônico e Infernal.



COMBATE
O aspecto de Hextor ama a batalha, especialmente contra as forças do bem. Ele voluntariamente provoca ataques de oportunidade caso seja necessário para se posicionar para tirar o máximo de proveito de seus muitos ataques corpo a corpo.
As armas naturais do aspecto de Hextor, bem como qualquer arma que utilize, são consideradas armas profanas e ordeiras para vencer a redução de dano.

ASPECTO DE KORD

Extra-planar (Grande – Bem, Caótico e Planar)
Dado de Vida: 14d8+70 (133 pvs)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura: 21 (–1 tamanho, +4 Des, +8 natural), toque 13, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +14/+26
Ataque: Corpo a corpo: *espada larga +1* +24 (3d6+12/19–20).
Ataque Total: Corpo a corpo: *espada larga +1* +24/+19/+14 (3d6+12/19–20)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: —
Qualidades Especiais: Fúria bárbara, redução de dano 5/épica, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +14, Ref +13, Von +12
Habilidades: For 27, Des 18, Con 21, Int 17, Sab 16, Car 18
Perícias: Acrobacia +23, Diplomacia +6, Equilíbrio +23, Escalar +25, Intimidar +21, Natação +25, Observar +20, Ouvir +20, Procurar +20, Saltar +35, Sentir Motivação +20, Sobrevivência +20 (+22 seguindo rastros)
Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada larga), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Trespassar
Ambiente: Domínios Heróicos de Ysgard
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 11
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre caótico e bom
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Este ser é um homem extremamente musculoso de 3,60 m de altura com pele bronzeada e empunhando uma espada larga. Ele possui um longo cabelo ruivo e barba. Ele usa manoplas de couro de dragão branco, botas azuis e um cinturão de lutador de couro vermelho. Seu cinto comporta um símbolo com oito pontas.

O aspecto de Kord está sempre fazendo algo—lutando caso tenha chance, e lutando contra dragões malignos caso tenha metade das chances.
Seguidores poderosos de Kord algumas vezes invocam o aspecto de Kord para testar sua força contra ele em rituais que são parte esporte e parte adoração.
O aspecto de Kord fala os idiomas Celestial, Comum e Dracônico.

COMBATE
O aspecto de Kord utiliza sua perícia Acrobacia para ultrapassar os oponentes mais fracos e para testar suas



proezas de batalha contra o mais poderoso oponente presente.
As armas naturais do aspecto de Kord, bem como qualquer arma que utilize, são consideradas como anárquicas e sagradas para ultrapassar a redução de dano.
Fúria Bárbara (Ext): Uma vez por dia, o aspecto de Kord pode entrar em fúria, assim como um bárbaro de 1o nível (veja a página 25 do *Livro do Jogador*). A fúria dura 10 rodadas.

ASPECTO DE LOLTH

Extra-planar (Grande – Caótico, Mal, Planar)
Dado de Vida: 14d8+42 (105 pvs)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escalar 6 m
Classe de Armadura: 21 (–1 tamanho, +4 Des +8 natural), toque 13, surpreendido 17
Ataque Base/Agarrar: +14/+21
Ataque: Corpo a corpo: mordida +18 (1d8+4/19–20 mais veneno)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +18 (1d8+4/19–20 mais veneno)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Veneno
Qualidades Especiais: Redução de dano 5/épica, resistência à magia 25, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +12, Ref +13, Von +17
Habilidades: For 16, Des 18, Con 17, Int 27, Sab 26, Car 23
Perícias: Arte da Fuga +21, Avaliação +25, Blefar +23, Conhecimento (história) +25, Conhecimento (os Planos) +25, Conhecimento (Religião) +25, Diplomacia +10, Disfarces +23 (+25 atuando), Equilíbrio +21, Escalar +28, Intimidar +25, Observar +25, Ofícios (Alquimia) +25, Ouvir +25, Procurar +25, Saltar +24, Sentir Motivação +25, Sobrevivência +8 (+10 seguindo rastros, +12 seguindo rastros em outros planos, +10 em outros planos), Usar Cordas +4 (+6 amarrando)

Talentos: Acuidade com Arma, Foco em Arma (mordida), Especialização em Combate, Lutar às Cegas, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida)
Ambiente: As Camadas Infinitas do Abismo
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 11
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre caótico e mau
Progressão: —

Esta criatura sobrenatural possui o corpo de uma grande aranha cinzenta, mas possui a cabeça de uma drow fêmea aonde deveria ficar a cabeça da aranha. Ela possui um longo cabelo e olhos multifacetados. A criatura mede 2,10 m de altura.

Este aspecto de Lolth expressa a natureza dupla de Lolth. Esta forma é uma das três formas naturais de Lolth (as outras duas são uma bela drider fêmea e uma atraente drow fêmea).
Drows poderosos conhecem os métodos de invocar um aspecto de Lolth para servir como testemunha em acordos e pactos entre as conspirações das casas nobres. A presença de um aspecto torna menos provável de tais acordos serem quebrados em teoria.
O aspecto de Lolth fala os idiomas Abissal Dracônico, Élfico e Subterrâneo.

COMBATE
As armas naturais do aspecto de Lolth, bem como qualquer arma que utilize, é considerada como uma arma de profana e anárquica para ultrapassar alguma redução de dano.
Veneno (Ext): Ferimento, Fortitude CD 20, dano inicial e secundário 1d10 de For. A CD é baseada na Constituição.



ASPECTO DE MEFISTOFELES

Extra-planar (Grande – Baatezu, Leal, Mal, Planar)
Dado de Vida: 10d8+40 (85 pvs)
Iniciativa: +8
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), Vôo 30 m (ruim)
Classe de Armadura: 23 (–1 tamanho, +4 Des, +10 natural), toque 13, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar: +10/+18
Ataque: Corpo a corpo: *ranseur da explosão congelante +1* +14 (1d6+7/x3 mais 1d6 por frio)
Ataque Total: Corpo a corpo: *ranseur da explosão congelante +1* +14/+9 (1d6+7/x3 mais 1d6 por frio)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m (6 m com a ranseur)
Ataque Especial: *Bola de fogo*
Qualidades Especiais: escudo de fogo, imunidade ao fogo e à veneno, RD 5/épica, resistência ao ácido 10, e ao frio 10, telepatia 30 m, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +11, Ref +11, Von +13
Habilidades: For 18, Des 19, Con 19, Int 18, Sab 23, Car 20
Perícias: Acrobacia +19, Concentração +17, Conhecimento (arcano) +17, Conhecimento (história) +17, Conhecimento (os Planos) +17, Diplomacia +7, Equilíbrio +19, Intimidar +18, Ofícios (alquimia) +17, Ouvir +19, Procurar +17, Saltar +23, Sentir Motivação +19, Sobrevivência +6 (+8 em outros planos)
Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Magia (evocação), Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante
Ambiente: Nove Infernos de Baator (Cania, o 8° Inferno)
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre leal e mau
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

A pele vermelha infernal dessa criatura de 2,70 m de altura, asas de morcegos, olhos brancos mortais e chifres arqueados de bode proclama sua origem diabólica. Ele está envolto com uma capa negra e empunha um ranseur com três dentes afiados coberto de gelo.

O aspecto de Mefistófeles manifesta a maestria do arquidiabo sobre o gelo e fogo. Ele por outro lado exibe uma boa astúcia e fúria ardente.
Assim como os outros baatezus, o aspecto de Mefistófeles consegue falar telepaticamente com Qualquer criatura a 30 m que possua um idioma.
Ele também fala os idiomas Celestial, Dracônico e Infernal.

COMBATE
As armas naturais do aspecto de Mefistófeles, bem como qualquer arma que utilize, são consideradas armas profanas e ordeiras para ultrapassar a redução de dano.
Escudo de Fogo (Sob): O aspecto de Mefistófeles está constantemente envolto em chamas, como a magia *escudo de fogo* (10º nível de conjurador). A CD do teste de resistência è baseada em Carisma.



***Bola de Fogo* (SM):** Uma vez por dia, o aspecto de Mefistófeles consegue criar um efeito de *bola de fogo* (10º nível de conjurador, Reflexos CD 19 para sofrer apenas metade do dano). A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

ASPECTO DE NERULL

Extra-planar (Grande – Mal, Planar)
Dado de Vida: 16d8+54 (126 pvs)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 22 (–1 tamanho, +5 Des, +8 natural), toque 14, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +16/+23
Ataque: Corpo a corpo: *foice +1* +20 (2d6+4/x4)
Ataque Total: Corpo a corpo: *foice +1* +20/+15/+10/+5 (2d6+4/x4)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: *Infligir ferimentos críticos*
Qualidades Especiais: RD 5/épica, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +13, Ref +15, Von +18
Habilidades: For 17, Des 20, Con 17, Int 24, Sab 26, Car 21
Perícias: Abrir Fechaduras +24, Avaliação +26, Blefar +24, Conhecimento (arcano) +26, Conhecimento (mortos vivos) +26, Conhecimentos (os Planos) +26, Conhecimento (religião) +26, Diplomacia +9, Disfarce +24 (+26 atuando), Intimidar +26, Observar +27, Ofícios (alquimia) +26, Operar Mecanismos +26, Ouvir +27, Procurar +26, Sentir Motivação +27, Sobrevivência +8 (+10 seguindo rastros, +12 seguindo rastros em outros planos, +8 em outros planos)
Talentos: Esquiva, Foco em Arma (foice), Iniciativa Aprimorada, Reflexos em Combate, Vitalidade (2)
Ambiente: Profundezas Tártaras de Carceri
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 12
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro e mau
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Esta magra criatura de 3,6 m de altura lembra um cadáver humano mumificado com a pele vermelho ferrugem, cabelo preto-esverdeado espessos, uma capa negra com capa, e olhos, dentes e unhas de uma tonalidade esverdeada doentia. Ele empunha uma ponderosa foice.

O aspecto de Nerull manifesta a maestria da divindade sobre a energia negativa. O aspecto de Nerull fala os idiomas Abissal, Comum, Dracônico e Infernal.

COMBATE
As armas naturais do aspecto de Nerull, bem como qualquer arma que utilize, são consideradas armas profanas para ultrapassar a redução de dano.
***Infligir Ferimentos Críticos* (SM):** Sem limites, o aspecto de Nerull pode usar os efeitos da magia *infligir ferimentos críticos* (16º nível de desafio, Vont CD 22 para reduzir o dano à metade). A CD do teste de resistência é baseada em Sabedoria.



ASPECTO DE ORCUS

Extra-Planar (Grande – Caótico, Mal, Planar, Tanar´ri)
Dado de Vida: 9d8+63 (103 pvs)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), vôo 6 m (ruim)
Classe de Armadura: 21 (–1 tamanho, +3 Des, +9 natural), toque 12, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +9/+19
Ataque: Corpo a corpo: *cetro de Orcus* +16 (2d6+10/19–20).
Ataque Total: Corpo a corpo: *cetro de Orcus* +16/+11 (2d6+10/19–20)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Golpe mortal
Qualidades Especiais: Imunidade a eletricidade e veneno, redução de dano 5/épica, resistência ao ácido 10, resistência ao fogo 10, resistência ao fogo 10, telepatia 30m, ver o invisível, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +13, Ref +9, Von +9
Habilidades: For 23, Des 16, Con 25, Int 20, Sab 17, Car 16
Perícias: Arte da Fuga +15, Concentração +19, Conhecimento (arcano) +17, Conhecimento (mortos vivos) +17, Conhecimento (os planos) +17, Conhecimento (religião) +17, Diplomacia +5, Identificar Magia +19, Intimidar +15, Observar +15, Ofícios (alquimia) +17, Ouvir +15, Procurar +17, Sentir Motivação +15, Sobrevivência +3 (+5 rastreando, +7 rastreando em outros planos, +5 em outros planos), Usar Cordas +3 (+5 amarrando)
Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (maça estrela), Sucesso Decisivo Aprimorado (maça estrela), Trespassar
Ambiente: Camadas infinitas do Abismo (Thanatos)
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre caótico e mau
Progressão: —

Esta criatura de 4,5 m de altura é obviamente demoníaca. Sua cabeça é de um bode chifrudo e suas pernas terminam em cascos rachados. Asas similares a de morcegos completam a aparência demoníaca. Ela segura um poderoso bastão de ferro negro e obdisiana, incrustado com uma caveira no seu topo.

O aspecto de Orcus, assim como outros tanar´ri, pode falar telepaticamente com Qualquer criatura a 30 m que possua um idioma. Ele também fala os idiomas Abissal, Celestial e Dracônico.

COMBATE

O aspecto de Orcus ama batalhar corpo a corpo. Ele empunha uma versão mais fraca da famosa varinha de Orcus, escolhendo cuidadosamente qual inimigo irá receber o golpe mortal.

As armas naturais do aspecto de Orcus, bem como qualquer arma que utilize, são tratadas como armas anárquicas e profanas para ultrapassar a redução de dano.

Ver o Invisível (Sob): O aspecto de Orcus possui a habilidade ver o invisível continuamente, como a magia homônima (9º nível de conjurador).



Pertences: O *cetro de Orcus* do aspecto atua como uma *maça estrela +1*. Além disso, uma vez por dia o aspecto pode usar seu ataque golpe mortal. O aspecto antes de atacar deve decidir em quem usar o golpe mortal, e se o ataque errar, aquele uso da habilidade já foi gasto. Qualquer criatura viva golpeada pela varinha quando o aspecto realiza o golpe mortal precisa ser bem sucedido em um teste de resistência de Fortitude CD 17 ou morrerá.

ASPECTO DE TIAMAT

Dragão (Grande – Planar)
Dado de Vida: 10d12+50 (115 pvs)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 15 m (desajeitado)
Classe de Armadura: 23 (–1 tamanho, +14 natural), toque 9, surpresa 23
Ataque Base/Agarrar: +10/+21
Ataque: Corpo a corpo: mordida +16 (2d6+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: 5 mordidas +16 (2d6+3)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Sopro
Qualidades Especiais: imunidade aos efeitos da magia *sono* e paralisia, percepção às cegas 18 m, redução de dano 5/épica, visão na penumbra, visão no escuro 36 m
Testes de Resistência: Fort +12, Ref +7, Von +10
Habilidades: For 24, Des 11, Con 21, Int 19, Sab 16, Car 18
Perícias: Conhecimento (arcano) +17, Conhecimento (história) +17, Conhecimento (os planos) +17, Conhecimento (religião) +17, Intimidar +17, Observar +16, Ouvir +16, Procurar +17, Sentir Motivação +16, Sobrevivência +16 (+18 rastreando +20 rastreando em outros planos, +18 em outros planos)

Talentos: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Trespassar, Trespassar Maior
Ambiente: Nove Infernos de Baator
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 10
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre caótico e mau
Progressão: —

O corpo gordo deste dragão sustenta cinco cabeças, cada uma com uma cor diferente: branca, negra, verde, azul e vermelha. Seu corpo está sutilmente listrado com essas cores, misturando lentamente para o negro ao longo de sua longa espinha dorsal e terminando em sua cauda.

O aspecto de Tiamat devora o que puder e mata aquilo não pode.
O aspecto de Tiamat fala is idiomas Comum, Dracônico e Infernal.

COMBATE
O aspecto de Tiamat normalmente sobrevoa acima de seus inimigos, acertando-os com suas armas de sopro, e então pousa no meio de seus inimigos e ataca em todas as direções.
Sopro (Sob): Cone de 12 m, uma vez por dia, 8d6 de dano por ácido, eletricidade, fogo, ou frio, Reflexos CD 20 para reduzir o dano pela metade. A CD do teste de resistência é baseada na Constituição.





ASPECTO DE VECNA

Morto-Vivo (Médio)
Dado de Vida: 10d12 (65 pvs)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 22 (+3 Des, +5 natural, +4 deflexão), toque 17, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar: +5/+8
Ataque: Corpo a corpo: *adaga do toque espectral +1* +9 (1d4+4/19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: *adaga do toque espectral +1* +9 (1d4+4/19–20)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: *Mísseis Mágicos*
Qualidades Especiais: Características de morto vivo, redução de dano 5/épica, resistência à magia 21, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +13
Habilidades: For 17, Des 16, Con —, Int 28, Sab 23, Car 18
Perícias: Avaliação +22, Concentração +17 (conjurando defensivamente +21), Conhecimento (arcano) +22, Conhecimento (história) +22, Conhecimento (os Planos) +22, Conhecimento (religião) +22, Decifrar Escrita +22, Diplomacia +6, Identificar Magia +24, Observar +21, Ofícios (alquimia) +22, Ouvir +21, Procurar +22, Sentir Motivação +19, Sobrevivência +6 (+8 seguindo rastros, +10 seguindo rastros em outros planos, +8 em outros planos)
Talentos: Lutar às Cegas, Magia Penetrante, Magias em Combate, Prontidão
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 10
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro e mau
Progressão: —

Este humanóide magro mede 1,80 m de altura. Sua carne aparenta estar parcialmente mumificada e porções de sua carne estão faltando, mais notavelmente um olho e uma mão. Ele veste um robe negro e um manto, cada um bordado com secretas runas místicas. Seu único olho reluz magia, malícia e possivelmente loucura.

O aspecto de Vecna manifesta a maestria destrutiva do deus sobre a magia.
O aspecto de Vecna fala os idiomas Abissal, Comum, Dracônico e Infernal.

COMBATE
O aspecto de Vecna ataca alvos vulneráveis com seus *mísseis mágicos*, usando sua adaga apenas como última alternativa.
***Mísseis Mágicos* (SM):** Sem limites, o aspecto de Vecna pode usar o efeito de *mísseis mágicos* potencializados, como a magia (10º nível de conjurador). O modificador de Concentração do aspecto é alto o suficiente para que ele possa conjurar defensivamente sem chances de falha.

AVALANCHADOR

Besta Mágica (Grande – Terra)
Dado de Vida: 6d10+30 (63 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), cavando 3 m, escalar 6 m
Classe de Armadura: 18 (–1 tamanho, +1 Des, +8 natural), toque 10, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar +6/+16
Ataque: Corpo a corpo: pancada +11 (1d8+9)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +11 (1d8+9)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Provocar avalanches, *pedra em lama*
Qualidades Especiais: Visão 360°, visão no escuro 18 m, visão na penumbra, imune a danos por concussão
Testes de Resistência Fort +12, Ref +6, Von +3
Habilidades: For 22, Des 12, Con 21, Int 5, Sab 12, Car 11
Perícias: Escalar +14, Esconder-se +1*, Observar +10, Procurar +1
Talentos: Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Fortitude Maior
Ambiente: Montanhas frias
Organização: Solitário, par ou grupo (3–12)
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro
Progressão: 7–9 DVs (Grande); 10–18 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível —

Uma grande formação de pedra rochosa aparece acima de você estendendo um longo tentáculo com um único olho. A formação de pedra repentinamente começa a se mover, mandando uma chuva de pedras e escombros para cima de você.

Avalanchadores são bizarras e perigosas criaturas que vivem entre as inclinações e declives de terras de grandes montanhas. Eles são escavadores que utilizam sua habilidade de provocar avalanches para enterrarem suas presas, permitindo que eles se alimentem quando estiverem



desocupados. Enquanto forem perigosos para se caçarem, avalanchadores são valorizados por raças que habitam as montanhas como uma fonte prima de carne, apesar de que matar um avalanchador seja uma tarefa difícil. Algumas raças até mesmo fazem "rebanhos" de avalanchadores mantendo-os em cercados nas planícies onde suas perigosas habilidades possuem pouca ameaça.
Para um observador casual, um avalanchador lembra uma grande formação de pedras da mesma coloração e textura do terreno ao redor. Ocasionalmente, ele irá esticar seu único olho que se localiza na ponta de um tentáculo para observar a área local. Um avalanchador gasta a maior parte de seu tempo imóvel mas pode se deslocar com uma surpreendente velocidade com suas patas semelhantes a de caranguejos. Um avalanchador mede 1,80 m de altura e pesa 200 kg.
Avalanchadores falam rudimentarmente o idioma Terran.

COMBATE
Apesar de não serem particularmente inteligentes, avalanchadores possuem uma esperteza profunda e utiliza seu conhecimento intimidador do terreno montanhoso como vantagem. A tática preferida de um avalanchador é de esconder-se em um declive rochoso e utiliza sua habilidade de provocar avalanches para mandar uma chuva de rochas em suas presas. Eles também realizam encontrões em seus oponentes, jogando-os para fora do desfiladeiro para a morte nas pedras pontudas abaixo. Ele utilizará sua habilidade de *pedra em lama* contra oponentes que por algum motivo não podem ser afetados por uma avalanche. Se estiver perdendo um combate, um avalanchador sua habilidade de provocar avalanches e "deslizar" pelas pedras caindo para se salvarem—sendo imunes a danos de concussão ele não irá se ferir ao utilizar essa tática.

Provocar Avalanche (Sob): Três vezes por dia, o avalanchador pode provocar um som estrondoso que acaba provocando avalanches. Esta avalanche se inicia a 9 m do avalanchador e consome parte do terreno que antes seria o declive (pela descrição do Mestre).
A avalanche cai a 45 graus numa velocidade de 9 m por rodada (mais lenta em uma inclinação suave, ou mais rápida em uma muito mais inclinada). Ela se expande em um formato cônico, causando 2d6 pontos de dano em todos que ficarem em seu caminho (Teste de Reflexos CD 15 para reduzir o dano pela metade). Criaturas que falhem em seu teste de resistência precisam fazer um teste de Reflexos com CD 20 ou ficarão enterradas entre as rochas. Personagens enterrados recebem 1d6 pontos de dano não letal por minuto. Caso um personagem que esteja enterrado ficar inconsciente, ele precisa fazer um teste de Constituição com CD 15 ou receberá 1d6 pontos de dano não letal a cada minuto. Até ser libertado ou morrer.
***Pedra em Lama* (SM):** Uma vez por dia, um avalanchador pode usar *pedra em lama* como se fosse a magia. Nível de Conjurador: 9º.
Visão 360º: Um avalanchador é extremamente alerto e cauteloso, recebendo +4 de bônus racial nos testes do Observar e Procurar. O avalanchador não pode ser flanqueado.
Perícias: O avalanchador possui +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode escolher 10 nos testes de Escalar, mesmo se estiver com pressa ou sob ameaça. *O avalanchador recebe +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando estiver em áreas de terreno rochoso ou montanhoso.

AVALANCHADORES EM EBERRON
Avalanchadores são mais comuns de serem encontrados nas montanhas a noroeste das Eldeen Reaches*, contudo, espécies maiores são conhecidas em vales isolados em Mror Holds*.

BAFOMÉ, o Príncipe das Bestas

Extra-planar (Enorme – Caótico, Mal, Planar, Tanar´ri)
Dado de Vida: 24d8+264 (372 pvs)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 16 m (12 quadrados)
Classe de Armadura: 38 (–2 tamanho, +3 Des, +27 natural), toque 11, surpresa 38
Ataque Base/Agarrar: +23/+43
Ataque: Corpo a corpo*: *glaive do sangramento +2* +30 (3d8+28/19–20/x3) ou garra +33 (1d8+11)
Ataque Total: Corpo a corpo*: *glaive do sangramento +2* +30/+25/+20/+15 (3d8+28/19–20/x3) e chifre +28 (2d8+5) ou 2 garras +33 (1d8+11) e chifre +28 (2d8+5)
Espaço/Alcance: 1,5 m/3 m (6 m com a glaive)
Ataque Especial: Investida poderosa, sopro, urro
Qualidades Especiais: Astúcia natural, características de tanar´ri, faro, empatia com a natureza +31 (+27 com bestas mágicas), habilidades similares à magia, imunidade a eletricidade, *labirinto* e a veneno, *invocar tanar´ri*, RD 20/ferro-frio e bem, resistência ao ácido 10, fogo 10 e frio 10, RM 31, telepatia 90 m, visão da verdade, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +25, Ref +17, Von +22
Habilidades: For 33, Des 16, Con 33, Int 18, Sab 26, Car 20
Perícias: Adestrar Animais +32, Cavalgar +5, Conhecimento (natureza) +33, Conhecimento (os Planos) +31, Diplomacia +7, Escalar +38, Esconder-se +22, Furtividade +30, Intimidar +32, Observar +35, Ouvir +35, Saltar +38, Sentir Motivação +35, Sobrevivência +35 (+37 em superfícies acima do solo em ambientes naturais)
Talentos: Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (glaive), Golpe Avassalador, Discurso Obscuro (veja no índice de talentos), Iniciativa Aprimorada, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (glaive), Trespassar
Ambiente: A 600° camada do Abismo (O Labirinto Infinito)
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 20
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre caótico e mau
Progressão: —
Ajuste de Nível: —
*Inclui os ajustes do talento Ataque Poderoso.

Este musculoso ser semelhante a um humano mede 6 m de altura. Sua estrutura musculosa é coberta por grossos cabelos negros emaranhados. Sua cabeça é de um touro demoníaco, seus grandes chifres estão manchados com o sangue de incontáveis vítimas. Cascos rachados e uma cauda bovina completam sua aparência bestial.

Cruel e bestial, Bafomé é o senhor demoníaco patrono dos minotauros, contudo sua natureza feral atrai rangers e bárbaros malignos.
Bafomé fala os idiomas Abissal, Comum e Gigante, mas pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura a 90 m que possua um idioma.
Astúcia Natural (Ext): Bafomé possui a astúcia inata e habilidade lógica similar a dos minotauros. Ele é imune a



magia *labirinto*, nunca se perde e consegue rastrear seus inimigos caso possua o talento Rastrear, além disso, nunca fica surpreendido

Empatia com a Natureza (Ext): Bafomé pode usar empatia com a natureza como um druida de 24º nível.

Habilidades Similares à Magia: Sem limites—*conspurcar, criar passagem, detectar a ordem, detectar o bem, dissipar magia maior, dominar animal* (CD 18)*, nuvem profana* (CD 19), *profanar, projeção astral, telecinésia* (CD 20), *teletransporte maior, vôo*. 3/dia—*labirinto, símbolo do medo* (CD 21). 1/dia—despertar (CD 20). 20º Nível de Conjurador.

Investida Poderosa (Ext): Em geral, Bafomé inicia um confronto investido 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 Bafomé realize um único ataque regular com os chifres com +35 de bônus de ataque e causar 4d8+16 pontos de dano.

***Invocar Tanar´ri* (SM):** Uma vez por dia, Bafomé consegue invocar automaticamente 1d6 bulezaus ou 1 goristro (veja o suplemento Fiendish Codex I: Hordes of the Abyss). Esta habilidade é equivalente a uma magia de 9º nível (20º Nível de Conjurador).

Sopro (Sob): Cone de 9 m, uma vez a cada 1d4 rodadas, 12d6 de dano de energia negativa, Reflexos CD 33 para sofrer apenas metade do dano. O sopro de Bafomé é um cone de água profana infundida com energia negativa. Criaturas com o subtipo bem ou com a habilidade de classe aura do bem (como os clérigos benignos e paladinos) ao invés disso sofrem 12d10 de dano deste ataque e sofrem –4 de penalidade nos seus testes de resistência.

Urro (Sob): Uma vez a cada 1d4 rodadas, como uma ação padrão, Bafomé consegue soltar um urro trovejante. Todas as criaturas a 9 m precisa obter sucesso em um teste de resistência de Vontade CD 27 ou ficarão apavoradas durante 2d6 rodadas. Esta é uma habilidade de medo de efeito mental, sônico. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

ESTRATÉGIAS E TÁTICAS

Bafomé diverte-se em combates corpo a corpo, ainda que ele não é confiantemente cego em sua bravura. Ele inicia o combate conjurando *labirinto* contra seu maior ou aparentemente mais poderoso adversário. Ele então utiliza a investida poderosa contra o inimigo mais próximo, seguindo para a próxima rodada com um ataque total com seus ataques com a glaive e chifres. Ele geralmente reservar seu urro ou sopro para situações onde enfrenta um grande número de adversários.

Ao enfrentar inimigos que combatam à distância, Bafomé geralmente invoca um goristo para providenciar suporte à distância enquanto ele conjura suas habilidades similares à magia.

SERVOS, INIMIGOS E METAS

Bafomé é servido por minotauros abissais e meio-abissais, muitos deles possuindo níveis de bárbaros, clérigo ou ranger. Sua habilidade de conjurar despertar uma vez por dia o permite estar sempre acompanhado por um aliado inteligente, como um tigre atroz inteligente, urso atroz, dinossauro ou um lacaio similar à disposição. Bafomé também é servido por demônios bulezaus e goristos.

Um crescente número de cultistas humanóides o tem adorado em áreas rurais pobres. Plebeus desesperados algumas vezes se voltam para o culto à bestas organizados por rangers malignos que reivindicam a venerar uma divindade da natureza e que promete vingança para aqueles que tiveram sido enganados pelo governo local. Estes rangers se denominam o Templo da Redenção (ou simplesmente "Redentores"). Rituais envolvendo a decapitação de touros premiados é uma importante parte da fé Redentora. É dito que aqueles que ouvem a boca de um touro decapitado conseguem algumas vezes ouvir sussurros de avisos de como melhor punir aqueles que oprimem o povo plebeu. Esses sussurros, é claro, são avisos duvidosos do próprio Bafomé.

Bafomé possui um relacionamento complexo com Noite Pálida. Os dos senhores demônios controlam parte da mesma camada do Abismo, apesar da influencia de Noite Pálida não se estender na verdade além do vasto platô onde seu castelo está localizado. Os dois senhores demônios nunca juntaram forças para realizar um objetivo, mas qualquer tentativa de sitiar uma de suas terras no Labirinto Infinito resultará na vinda do outro para sua ajuda.

Bafomé enxerga os diversos outros senhores demônios com ódio particular, especialmente Graz´zt (que aprisionou Bafomé durante algum tempo recentemente) e Yeenoghu (com quem Bafomé esteve em guerra durante eras).

A meta que dirige Bafomé é a destruição de seu odiado adversário Yeenoghu. Nenhum dos dois senhores demônios se lembram do inicio do seu ódio mútuo, porém, a maioria das ações de Bafomé no Plano Material estão ligadas de alguma maneira com seus empenhos de guerra contra o Príncipe Demônio dos Gnolls, seja elas colhendo almas frescas para abastecer suas terras Abissais até a aquisição de itens mágicos potentes para serem transportados até as mãos de seus mais poderosos agentes e generais.

Clérigos de Bafomé possuem acesso aos domínios do Caos, Mal, Fúria (veja o suplemento Fiendish Codex I: Hordes of the Abyss) e Força. Seu símbolo é um labirinto torcido inundado em sangue.

CONHECIMENTO SOBRE BAFOMÉ

Personagens que possuam graduações em Conhecimento (religião) podem aprender mais sobre Bafomé. Quando um personagem realiza um teste bem sucedido na perícia, o seguinte conhecimento é revelado, incluindo as informações das CDs inferiores.

Conhecimento (religião)

CD	Resultado
20	Bafomé é o demônio patrono dos minotauros, porém rumores dizem que alguns cultistas humanóides o reverenciam de mesma forma.
25	Bafomé freqüentemente combate com uma gigantesca glaive capaz de causar ferimentos pesados.
30	O urro de Bafomé consegue inspirar medo e seu sopro é composto de água profana infundida com energia negativa.
35	Bafomé pode despertar inteligência cruel em vida animal. A presença de animais malignos é freqüentemente uma indicação de sua proximidade.

BANSHEE

Morto-Vivo (Médio – Incorpóreo)
Dado de Vida: 26d12 (169 pvs)
Iniciativa: +7
Deslocamento: Vôo 21 m (bom)
Classe de Armadura: 16 (+3 Des, +3 deflexão), toque 16, surpreendido 13
Ataque Base/Agarrar: +13/+13
Ataques: Corpo a corpo: toque incorpóreo +16 (1d8/19–20 mais 1d4 de dreno de Carisma)
Ataque Total: Corpo a Corpo: toque incorpóreo +16 (1d6/19–20 mais 1d4 de dreno de Carisma)
Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Aparência horrível, dreno de Carisma, grito
Qualidades Especiais: Características de morto-vivo, *detectar os vivos*, impedir crescimento de plantas, RM 28, subtipo incorpóreo
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +11, Von +19
Habilidades: For –, Des 17, Con –, Int 16, Sab 15, Car 17
Perícias: Acrobacia +32, Conhecimento (natureza) +32, Conhecimento (religião) +32, Equilíbrio +5, Esconder-se +32, Observar +33, Ouvir +33, Procurar +32, Saltar +2
Talentos: Deslocamento, Especialização em Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Mobilidade, Prontidão, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (toque incorpóreo), Vontade de Ferro
Ambiente: Quaisquer terrenos e subterrâneo
Organização: Solitário, par ou linhagem (3–4)
Nível de Desafio: 17
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Geralmente neutro e mau
Progressão: 27–52 DVs (Médio)
Ajuste de Nível: –
Obs.: Para uma melhor utilização desse monstro na versão 3.5, veja a errata não-oficial a partir da página 289.

A criatura se parece com uma imagem translúcida da forma que ela possuía em vida. Com o passar do tempo, a imagem da banshee torna-se borrada e indistinta, contudo a criatura ainda permanece reconhecível como humanóide.

Uma banshee é um espírito de uma raça humanóide de grande vontade e autoconfiança. Devido à sua raiva na perda de sua própria vida, ele se deleita trazendo a morte a qualquer criatura viva que ele encontrar.
A simples presença da banshee cria uma mortalha sobre o ambiente. Sua habilidade de apodrecer plantas combinado com seu grito mortal eventualmente reduz o ambiente ao redor em uma terra devastada e sem vida. Justamente por este motivo, muitas culturas consideram uma podridão súbita no terreno como um presságio da morte.
Uma banshee fala o idioma que ela conhecia em vida.

COMBATE
Banshees odeiam todas as coisas vivas com uma fúria profana e elas prontamente atacam qualquer um tolo o suficiente para entrar seus territórios.
Banshees geralmente usam sua habilidade aparência horrível para atingir os seus inimigos menos poderosos, então se ocupam em usar seu grito uma ou mais vezes para atingir



aqueles que restaram. Finalmente, ela termina com os intrusos com o seu dreno de Carisma em combate corpo a corpo. Se estiver sendo vencida, a criatura foge para debaixo da terra, geralmente para um covil similar a um cemitério que ela mantém abaixo do solo.
Aparência Horrível (Sob): Qualquer criatura viva a 18 m que ver uma banshee precisa ter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 26) ou perderá permanentemente 1d4 pontos de Força, 1d4 pontos de Destreza e 1d4 pontos de Constituição. Uma criatura que tiver sucesso em seu teste de resistência, não poderá mais ser afetado pela aparência horrível da mesma banshee durante 24 horas.
***Detectar os Vivos* (SM):** Esta habilidade funciona como a magia *comunhão com a natureza*, exceto que ela apenas detecta criaturas vivas e a distância é de 75 metros. A banshee pode usar *detectar os vivos* até 3 vezes por dia.
Dreno de Carisma (Sob): Um indivíduo atingido pela banshee precisa realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 26) ou permanentemente perderá 1d4 pontos de Carisma (ou 2d4 em um sucesso decisivo). A banshee recupera 5 pontos de vida (ou 10 em um sucesso decisivo) toda vez que ela drena Carisma, recebendo qualquer excesso como pontos de vida temporários.
Grito (Sob): Durante a noite, a banshee pode soltar grito mortal. Este ataque pode matar até dezoito criaturas vivas até 9 m centrados na banshee, ou dentro de um cone de 18 m de comprimento começando da banshee de acordo com a opção da criatura. Um teste de resistência de Fortitude (CD 26) bem sucedido anula o efeito. Uma vez que a banshee emite seu grito, ele precisa esperar 1d4 rodadas antes que ela possa fazer isso de novo, ela não poderá gritar mais do que 3 vezes por dia.
Impedir Crescimento de Plantas (Sob): Uma vez por dia, a banshee pode apodrecer todas as plantas normais num raio de 75 metros. Esta habilidade funciona como a versão de impedir crescimento da magia *enfraquecer plantas* (Nível de Conjurador: 18º).

BEEMONTE ROCHOSO

Constructo (Enorme – Terra)
Dado de Vida: 29d10+40 (199 pvs)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 36 (-2 tamanho, +28 natural), toque 8, surpresa 36
Ataque Base/Agarrar: +21/+42
Ataque: Corpo a corpo: pancada +32 (4d6+13)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +32 (4d6+13)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataque Especial: Atropelar 4d6+19, golpe pasmante, passo estrondoso
Qualidades Especiais: Características de constructo, combater em túneis, redução de dano 10/adamante, resistência à magia 23, resistência ao ácido 10, fogo 10, frio 10 e eletricidade 10, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +9, Von +9
Habilidades: For 37, Des 11, Con —, Int —, Sab 10, Car 1
Perícias: —
Talentos: —
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário ou gangue (2–4)
Nível de Desafio: 15
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre neutro
Progressão: 30–45 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Este massivo autômato lembra um gato de pedra de seis patas. Quatro braços enormes similares à martelos projetam-se de dois pares de ombros, e ele possui uma estrutura baixa.

Ente os mais poderosos constructos, o beemonte rochoso é uma das mais mortais expresses da ingenuidade anã e de poderes mágicos. Moldado de um bloco puro de pedra, o beemonte é um terror no campo de batalha, capaz de literalmente esmagar hordas de tropas menores. Apesar de originalmente ter sido criado pelos anões, os segredos da criação dos constructos beemontes rochosos têm se expandido para as outras raças, e os personagens possuem muito mais chances de encarar um deles como um inimigo do que ter a chance de lutar ao lado de um.
O beemonte rochoso possui a mesma estrutura física de um elefante, Apesar de ser propositalmente mais curto na estatura. Ele possui quatro braços grossos, um par que se estende de cada um dos primeiros dois pares de ombros do beemonte.
Beemontes rochosos não conseguem falar ou emitir qualquer barulho vocal, nem possuem qualquer odor distinguível.

COMBATE
O beemonte rochoso se engaja em combate com a precisão fria e brutal que a maioria dos constructos exibe. Quando confrontado por um número grande de inimigos, o beemonte esmaga-os quando se aproximam batendo com seus membros.
Assim como sua contraparte menor, o eviscerador rochoso, o beemonte não possui a capacidade de combater à distância e está à mercê de grupos altamente providos de poderosos



ataques à distância. Por este motivo, os anões e outras raças que utilizam os beemontes rochosos geralmente dão suporte a eles com poderosos arqueiros ou conjuradores capazes de derrubar inimigos determinados a combate à distância.
Atropelar (Ext): Reflexos CD 37 para reduzir o dano à metade. A CD do teste de resistência é baseada em Força.
Combater em Túneis (Ext): O beemonte rochoso possui a habilidade limitada de re-moldar sua forma para entrar em áreas apertadas. Ele não sofrerá penalidades nas jogadas de Ataque ou na Classe de Armadura quando se esgueira através de espaços apertados. Vejas as páginas 29 e 30 do *Livro do Mestre* para mais informações de esgueira-se em espaços apertados.
Golpe Pasmante (Ext): Criaturas atingidas por um beemonte rochoso precisa obter um sucesso em um teste de resistência de Fortitude CD 24 ou ficará pasma durante 1 rodada. A CD do teste de resistência é baseada em Sabedoria.
Passo Estrondoso (Ext): Os pesados passos do beemonte rochoso abalam toda a terra. Criaturas a 1,5 metros do beemonte rochoso quando ele se desloca precisam obter um sucesso em um teste de resistência de reflexos CD 24 ou cairão. A CD do teste de resistência é baseada em Sabedoria.

CONSTRUÇÃO
O corpo do beemonte rochoso é esculpido em um único bloco de pedra sólida, muito semelhante ao de o corpo de um golem de pedra. O beemonte pesa 5.000 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 25.
Nível do Conjurador: 18º; Fabricar Constructo, *explosão sonora, pele rochosa, tarefa/missão,* o conjurador precisa ser no mínimo do 18º nível; Preço de Mercado 170.000 po; Custo 90.000 po + 6.400 XP.

BUFÃO CINZENTO

Fada (Médio)
Dado de Vida: 8d6+16 (44 pvs)
Iniciativa: +10
Deslocamento: 15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura: 18 (+6 Des, +2 deflexão), toque 18, surpreendido 12
Ataque Base/Agarrar: +4/+4
Ataque: Corpo a corpo: cetro +4 (1d4 mais *o riso histérico de Tasha*) ou toque corpo a corpo: cetro +4 (1d4 mais *o riso histérico de Tasha*)
Ataque Total: Corpo a corpo: cetro +4 (1d4 mais *o riso histérico de Tasha*) ou toque corpo a corpo: cetro +4 (1d4 mais *o riso histérico de Tasha*)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: Alimentação empática, *o riso histérico de Tasha*
Qualidades Especiais: Redução de dano 10/ferro-frio (veja texto), resistência à magia 18 (veja texto), visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +12, Von +6
Habilidades: For 10, Des 23, Con 14, Int 14, Sab 11, Car 17
Perícias: Acrobacia +11, Atuação (comédia) +9, Blefar +7, Diplomacia +10, Esconder-se +12, Furtividade +12, Observar +3, Ouvir +3, Sentir Motivação +7, Usar Instrumento Mágico +12
Talentos: Acuidade Com Arma, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas
Ambiente: Qualquer urbano
Organização: Solitário ou turba (1 bufão cinzento e 2d4 gélidos)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre neutro e mau
Progressão: 9–12 DVs (Médio)
Ajuste de Nível: +2

Uma figura esquelética vestindo uma roupa cinzenta de bufão aparece saltitando de seu esconderijo. Seus pés movem-se silenciosamente pelas pedras e ela segura em uma mão um cetro com uma cabeça de um boneco em seu topo.

O bufão cinzento é uma criatura fada sobrenatural trazida até a presença de humanóides. Ele se alimenta de risos e diversão, fortalecendo-se enquanto drena permanentemente essas emoções de sua presa.
Os bufões cinzentos se parecem com bufões, palhaços ou mímicos vestidos de cinza, branco ou negro. Eles tendem a ser magros e até mesmo esqueléticos. Seus olhos são frios e vazios, seus sorrisos são grandes e cheios de dentes quebrados, porém perfeitamente brancos. Todos os bufões cinzentos carregam cetros de alguma espécie, muito parecidos com aqueles carregados por verdadeiros bobos da corte.
Bufões cinzentos medem 1,80 m de altura e pesam simples 55 kg. Eles falam os idiomas Comum, Élfico e Silvestre.

COMBATE
O bufão cinzento evita o combate direto, preferindo ao invés disso aproximar-se de pessoas incautas—crianças são suas favoritas—e drenar sua a alegria e risos. Caso o bufão cinzento for forçado a lutar, ele envia seus gélidos ao combate e tenta



debilitar quantos inimigos for possível com o *riso histérico de Tasha*. Ele então se alimenta das risadas se oponentes indefesos, ou foge caso a situação saia do controle.
Alimentação Empática (Sob): O bufão cinzento consegue drenar emoções de prazer de seres humanóides. O bufão precisa estar a 9 m de um humanóide vivo que esteja rindo, se divertindo, ou demonstre emoções similares (isso inclui emoções evocadas através de magias, como o *riso histérico de Tasha*).
Em uma única rodada, o bufão cinzento consegue se alimentar de um número de pessoas igual ao seu bônus de Carisma (três alvos para um bufão cinzento típico). Qualquer pessoa que falhe em seu teste de resistência de Vontade CD 15 sofre 1d4 pontos de dreno de Carisma. Aqueles drenados até 0 de Carisma desta maneira se tornarão gélidos (veja abaixo).
O bufão cinzento se alimenta dessas emoções, mas elas são sua fraqueza após a alimentação. Por um número de rodadas igual ao total de pontos de Carisma drenado, a redução de dano do bufão cinzento cai para 5/ferro-frio e sua resistência à magia cai para 12.
***Riso Histérico de Tasha* (SM):** Sem limites, CD 15, 5° nível de conjurador. O bufão cinzento precisa tocar o alvo, seja pela sua mão ou pelo seu cetro, para usar esta habilidade.

GÉLIDOS
O resultado da alimentação do bufão cinzento varia dependendo do alvo. Aqueles com mais Dados de Vida do que o bufão cinzento perde a habilidade de rir ou de se divertir caso seu Carisma seja reduzido a 0. Aqueles com Dados de Vida inferior ou igual, ao invés disso se tornarão o que o bufão cinzento chama de "gélidos". Eles perdem toda a auto-estima assim como também a capacidade de sentir emoções

positivas. Apesar de ainda conservarem inteligência, eles não realizam ações a menos que o bufão cinzento que os drenou lhe dê ordens. Gélidos se tornam seguidores e soldados do bufão. Eles perdem todas as habilidades que provem de sua tendência, ou aqueles que dependem do Carisma, por outro lado conservam todas as outras de suas habilidades. Um único bufão cinzento consegue controlar até 4 vezes seu DV de gélidos.

BULEZAU

Extra-planar (Grande – Caótico, Mal, Planar, Tanar´ri)
Dado de Vida: 10d8+70 (115 pvs)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 21 (–1 tamanho, +2 Des, +10 natural), toque 11, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar: +10/+20
Ataque: Corpo a corpo*: *ranseur* Enorme *+1* +12 (3d6+21/19–20/x3) ou garra +9 (1d6+7)
Ataque Total: Corpo a corpo*: *ranseur* Enorme *+1* +12/+7 (3d6+21/19–20/x3) e cauda +8 (1d8+7) ou chifre +11 (2d6+10) e 2 garras +9 (1d6+7) e cauda +8 (1d8+7)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m (6 m com ranseur)
Ataques Especiais: Frenesi, investida poderosa
Qualidades Especiais: Características de tanar´ri, habilidades similares à magia, imunidade a eletricidade e veneno, *invocar tanar´ri*, RD 10/ferro-frio ou bem, resistência ao ácido 10, fogo 10 e frio 10, RM 20, telepatia 9 m, usar arma desproporcional, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +14, Ref +9, Vont +8
Habilidades: For 22, Des 14, Con 24, Int 6, Sab 12, Car 10
Perícias: Escalar +19, Intimidar +13, Natação +19, Observar +14, Ouvir +14, Saltar +19
Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (ranseur), Sucesso Decisivo Aprimorado (ranseur)
Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo
Organização: Veja texto
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Padrão (veja texto)
Tendência: Sempre caótico e mau
Progressão: 11–20 DVs (Grande); 21–30 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: —
*Inclui os ajustes do talento Ataque Poderoso.

A pele do demônio inflama-se com feridas abertas. Sua fisionomia alta e magra está ornamentada com remendos curtos de cerdas. Ele possui a cabeça de um grande bode doentio com grandes chifres curvados, olhos reumosos e lábios endurecidos espumados esticados sobre e finas presas semelhantes a agulhas. Sua cauda semelhante a uma serpente debate sua ponta emaranhada de espinhos metálicos. Apesar de sua forma magra, a besta empunha um grande ranseur muito maior que seu tamanho e com aspecto debilitado.

Demônios bulezaus são a infantaria pesada do Abismo, potentes e poderosos especialistas em combate corpo a corpo que se deleitam em rascar carne e derramar sangue.
Os bulezaus sabem falar os idiomas Abissal e Comum, mas podem se comunicar telepaticamente com qualquer criatura a 9 m que possua um idioma.



COMBATE
Frenesi (Ext): Um bulezau que sofra dano em combate pode entrar em frenesi na rodada seguinte, atacando insanamente até que ele ou seu oponente esteja morto. Ele recebe +2 na Força e Constituição e sofre –2 de penalidade na Classe de Armadura. O bulezau não pode terminar este frenesi voluntariamente.
Habilidades Similares à Magia: Sem limites—*comando* (CD 11), *névoa sólida, telecinésia* (CD 15), *teletransporte maior* (pessoal mais 25 kg de equipamento), *ver o invisível.* 3/dia—*medo* (CD 14). 1/dia—*grito* (CD 14). 10º Nível de Conjurador.
Investida Poderosa (Ext): Em geral, o bulezau inicia um confronto investido 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 o bulezau realize um único ataque regular com os chifres com +2 de bônus de ataque e causar 4d6+9 pontos de dano.
***Invocar Tanar´ri* (SM):** Uma vez por dia, o bulezau pode tentar invocar 1d6 dretches ou 1d4 rutterkins (veja o suplemento Fiendish Codex I: Hordes of the Abyss) com 50% de chance de sucesso. Esta habilidade é equivalente a uma magia de 3º nível (10º Nível de Conjurador).
Usar Arma Desproporcional (Ext): O bulezau é perito em usar armas uma categoria de tamanho maior que ele sem sofrer penalidades ao lutar com essas armas.

ESTRATÉGIAS E TÁTICAS
O bulezau se sobressai em combate corpo a corpo. Sempre dentro dos efeitos de *ver o invisível*, o bulezau geralmente inicia o combate com um *grito* direcionado ao grupo mais numeroso de inimigos. Ele prefere engajar seus adversários em áreas onde suas vítimas não tenham para onde correr, caso ele ataque em áreas abertas, o bulezau geralmente utiliza *névoa sólida* para bloquear rotas de fuga fáceis.
O bulezau inicia um combate corpo a corpo realizando uma manobra de investida, seguindo para as rodadas seguintes com ataques totais, usando o alcance de sua *ranseur* Enorme *+1*. Ele utiliza o talento Ataque Poderoso naturalmente (já refletido em suas estatísticas). Contra alvos que estejam dentro de seu alcance, ele prefere seus ataques de garras, chifre e cauda, derrubando sua ranseur. Ele geralmente reserva o uso de sua habilidade similar à magia *medo* para situações desesperadas, uma vez que ele prefere manter seus inimigos dentro do alcance de suas armas.

EXEMPLO DE ENCONTRO

Similar aos armanites, os bulezaus encontrados sozinhos são quase sempre sobreviventes de uma chacina de sua tropa. Freqüentemente, essa carnificina foi feita pelas suas próprias mãos, quando seus comandantes foram incapazes de interromper uma luta a tempo de evitar a auto-destruição do grupo. Quando em grupos, os bulezaus são sempre liderados pelo mais poderoso demônio ou criatura.

Os Valentões de Zuragur (NE 14): Zuragur (CM humano bárbaro 11) pessoalmente lidera uma dúzia de saqueadores contra um assentamento em um vale isolado na beira de um reino. Em um desses saques, encontrou um culto de Redentores, ele ficou impressionado com sua fé e abandonou os saqueadores para se juntar a eles. Sua contribuição para os Redentores foi bastante significantiva—o suficiente para que Baphomet seja noticiado e enviar um grupo de quatro bulezaus para servir como seus guardiões e capangas.

Zuragur e seus lacaios demoníacos têm ganhado o controle de diversos outros vilarejos locais. Ele pôs cada pessoa apta para trabalhar na construção de um grande castelo e planeja retornar à sua terra natal para conquistá-la e trazer aqueles bárbaros para a causa dos Redentores. Zuragur e seus quatro bulezaus podem ser encontrados quando se deslocam de tribo em tribo. Sua derrota pode ser a única coisa capaz de prevenir uma incursão de furiosos.

ECOLOGIA

Rumores dizem que o primeiro dos bulezaus foi criado por Baphomet, que procurava criar um poderoso exército de soldados para esmagar as forças de Yeenoghu. Infelizmente, as criações de Baphomet se provaram tão bestiais em sua natureza para serem controlados em grande escala. Ele eventualmente acabou se cansando de perder seus generais favoritos para suas revoltas e soltou esses demônios no Abismo onde acabaram crescendo em número.

Ambiente: Os bulezaus são encontrados mais freqüentemente nas camadas do Abismo dedicadas à guerra. Eles também podem ser encontrados em qualquer camada regida por um senhor demônio que particularmente gosta da guerra, como Baphomet, Kostchtchie ou Yeenoghu.

Características Físicas: Um bulezau médio mede pouco mais de 2,40 m de altura e pesa125 kg. Contudo, o bulezau parece doente e fraco, sua aparência engana, escondendo sua força e ferocidade.

SOCIEDADE

Os bulezaus são criaturas briguentas e ameaçadoras. Quando não estão lutando contra os outros, eles lutam entre si. Comandantes demoníacos de unidades bulezaus freqüentemente colocam poderosos demônios próximos com ordens para atacar qualquer bulezau que iniciar uma briga—a ameaça de morte certa é uma das poucas coisas que consegue manter um grupo de bulezaus na linha por qualquer período de tempo. Quando não estão em guerra, bandos de bulezaus rapidamente desmorona em um caos sangrento.

TESOURO TÍPICO

A maioria dos bulezaus possui uma *ranseur* Enorme *+1*. Outros empunham lanças, tridentes ou maças estrela Enormes com encantamento mágico similar. Fora isso, um bulezau possui o tesouro padrão para o seu Nível de Desafio.

Tesouro Padrão: *Ranseur* Enorme *+1*, *óleo da lâmina afiada, poção da velocidade, 2 poções de curar ferimentos moderados,* 100 po.

CONHECIMENTO SOBRE BULEZAUS

Personagens que possuam graduações em Conhecimento (os Planos) podem aprender mais sobre os bulezaus. Quando um personagem realiza um teste bem sucedido na perícia, o seguinte conhecimento é revelado, incluindo as informações das CDs inferiores.

Conhecimento (planos)

CD	Resultado
15	Os bulezaus servem como a infantaria pesada do Abismo e são notoriamente difíceis de controlar.
20	Os bulezaus conseguem usar armas de tamanho desproporcional, sua arma favorita é a ranseur.
25	Os bulezaus adoram realizar manobras de investida e usar seus chifres para atingir seus oponentes.
30	Um bulezau ferido é um terror de se ver. Ele pode entrar em uma fúria frenética e se tornar muito mais forte e difícil de matar.

CANTOR PÉTREO

Aberração (Grande – Terra)
Dado de Vida: 9d8+36 (76 pvs)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9m (6 quadrados), escavando 6m, escavar 6m
Classe de Armadura: 21 (–1 tamanho, +12 natural), toque 9, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar: +6/+15
Ataque: Corpo a corpo: mordida +10 (2d6+5 mais veneno)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +10 (2d6+5 mais veneno) e 6 garras +8 (1d6+2)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Guincho destruidor, veneno
Qualidades Especiais: Habilidades similares a magia, RD 5/mágica, visão no escuro 36 m
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +3, Von +6
Habilidades: For 20, Des 10, Con 18, Int 16, Sab 10, Car 18
Perícias: Atuação (canto) +16, Escalar +25, Observar +12, Ouvir +12, Sobrevivência +12
Talentos: Arma Natural Aprimorada (mordida), Ataque Múltiplo, Ataque Poderoso, Corrida
Ambiente: Qualquer subterrâneo
Organização: Solitário, coral (2–4) ou coro (5–11)
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Padrão
Tendência: Normalmente neutro e mau
Progressão: 10–14 DVs (Grande); 15–18 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura parece um escorpião que se move sobre uma dezena de patas e está coberta com uma brilhante carapaça de obsidiana. Sua cauda termina em uma abertura similar a boca de uma lampreia.

O cantor pétreo é uma horrível e estranha criatura composta de pedra flexível. A primeira vista parece um escorpião, com um corpo longo e plano coberto com grossas escamas.



Movimenta-se com a ajuda de suas largas patas de aranha que terminam em garras de cristal capazes de perfurar a pedra. A frente da criatura carrega seis garras longas cravadas em braços grossos segmentados. A cauda da criatura é na realidade uma longa haste de pedra negra flexível que termina em uma enorme boca similar a uma lampreia e que está cercada de por cinco braços com ganchos.

Embora freqüentemente sejam confundidos com extraplanares do Plano Elemental da Terra, os cantores pétreos são nativos do Plano Material. São mestres em controlar a terra e cantam canções retumbantes e assombrosas que são confundidas muitas vezes com o vento que sopra sobre as depressões e áreas desoladas.

Os cantores pétreos são muito inteligentes. Apreciam muito a música e um artista profissional pode muitas vezes acalmar um cantor pétreo com uma canção impressionante. Isto funciona da mesma maneira que as regras de Diplomacia para influenciar a atitude da criatura, exceto pelo fato do personagem utilizar Atuação (canto) no lugar de Diplomacia.

Os cantores pétreos são aficionados em capturar criaturas inteligentes e aprisioná-las em tocas de pedra, deixando somente a cabeça da vítima exposta, para que estas sejam obrigadas a ouvir a canção do cantor pétreo. Os cantores pétreos às vezes realizam incursões em cidades simplesmente para seqüestrar audiências para seu covil. Normalmente, estes indivíduos são envenenados e devorados uma vez que o cantor pétreo tenha finalizado sua interpretação.

Os cantores pétreos subsistem graças a matéria orgânica fossilizada. Embora possam consumir fósseis naturais, normalmente se alimentam envenenando criaturas vivas e devorando depois seus corpos endurecidos. Um cantor pétreo típico mede 3,60 m de largura e pesam 1.500 kg.

Os cantores pétreos falam seu próprio idioma.

COMBATE

Um cantor pétreo invariavelmente canta durante o combate. Embora o som possa estar instabilizando os ouvintes, não afeta de modo alguma o combate. Os cantores pétreos gostam de fazer movimentos grandiosos em combate e utilizam o talento Ataque Poderoso para realizarem ataques mais impressionantes e dolorosos quando tem interesse nisto.

Veneno (Ext): Ferimento, Fortitude CD 18, dano inicial e secundário 1d4 Des. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição. Uma criatura que tenha a Destreza reduzida a 0 desta maneira será fossilizada instantaneamente. *Pedra em carne* pode restabelecer uma vítima.

Guincho Destruidor (Sob): Uma vez a cada 5 rodadas um cantor pétreo pode emitir um guincho perfurador de tímpanos como um ataque. Estes guinchos criam uma explosão de energia sônica que pode ser direcionada a qualquer alvo único que se encontre a menos de 18 m; o cantor pétreo realiza um teste de Atuação (canto), utilizando a CA de toque do objetivo como a CD de seu teste. Caso obtenha sucesso o ataque inflige 12d6 pontos de dano por contusão e a vítima ficará atordoada durante 1d6 rodadas (Fortitude CD 18 anula o atordoamento), A CD do teste de resistência se baseia em Constituição.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia: *mesclar-se as rochas*, *moldar rochas*; 1/dia: *muralha de pedra* (CD 19). Ao contrário das habilidades similares a magia normais, estas possuem o componente verbal (o cantor pétreo deve cantar). Nível de conjurador 9º.

Perícias: Um cantor pétreo recebe um bônus racial de +8 nos testes de Escalar e sempre podem escolher 10 em um teste de Escalar, mesmo quando estiver com pressa ou sendo ameaçado.

CANTORES PÉTREOS EM FAERUN

Os cantores pétreos podem ser encontrados freqüentemente na Grande Fenda e representam uma ameaça constante para os anões dourados que vivem lá. Também podem ser encontrados em lugares no oeste como o Antigo Shanatar e ao norte na Raiz do Mundo.

CÃO DO TÚMULO

Morto-Vivo (Médio)
Dado de Vida: 4d12 (26 pvs)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+2 Des, +3 natural), toque 12, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +2/+5
Ataque: Corpo a corpo: mordida +6 (1d6+4 mais atordoamento)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +6 (1d6+4 mais atordoamento)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: Ataque atordoante
Qualidades Especiais: Características de morto-vivo, faro, +2 resistência à expulsão, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +1, Ref +3, Von +7
Habilidades: For 17, Des 14, Con —, Int 4, Sab 17, Car 19
Perícias: Ouvir +10
Talentos: Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, gangue (2–5 mais 50% de chance de 1 líder com 8 DVs) ou bando (5–10 mais 1–2 líderes com 8 DVs)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro e mau
Progressão: 5–6 DVs (Médio); 7–12 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: —



Esta criatura canina se movimenta com uma graça predatória apesar de seu corpo de carne podre. Pedaços de pêlos crescem na maior parte de seu corpo, entre as áreas onde sua carne foi arrancada devido à podridão ou de uma tentativa infeliz de uma presa se defender dos ataques do cão.

Cães que não estão vivos, porém também não estão mortos, os cães do túmulo desejam carne o suficiente para saciar seu apetite sem fim.
O cão do túmulo lembra um cão em decomposição de tamanho excepcional. Ele morde e ataca, avançando com seu focinho cheio de dentes, sempre farejando por carne de presas ou carne decomposta—o cão do túmulo não se interessa sobre o que ele está devorando.
Cães do túmulo algumas vezes se levantam dos corpos de cães selvagens que reviraram os corpos de humanóides que foram indevidamente enterrados; o local de um túmulo em massa é um dos locais de alimentação favoritos dos cães do túmulo.
O cão do túmulo não fala nem entende nenhum idioma, eles apenas se alimentam.

COMBATE
Movidos pela fome, o cão do túmulo se lança para uma provável refeição com fúria profana. A sua infame mordida pode arrebatar sua presa, prevenindo que a criatura atacada se defenda.
Ataque Atordoante (Sob): Criaturas atingidas pelo ataque de mordida do cão do túmulo precisam obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude CD 16 ou ficarão atordoadas durante 1 rodada. A CD do teste de resistência é baseada no Carisma.

CARDUME DE PIRANHAS

Animal (Miúdo – Aquático, Enxame)
Dado de Vida: 8d8+11 (47 pvs)
Iniciativa: +6
Deslocamento: Nadando 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+2 tamanho, +2 Des, +1 natural), toque 14, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +6/—
Ataque: Enxame (3d6)
Ataque Total: Enxame (3d6)
Espaço/Alcance: 3 m/0 m
Ataques Especiais: Distração
Qualidades Especiais: Características de enxame, faro, metade do dano causado por armas perfurantes e cortantes, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +8, Von +3
Habilidades: For 4, Des 15, Con 12, Int 1, Sab 12, Car 2
Perícias: Esconder-se +10, Natação +5, Observar +8, Ouvir +9
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Vitalidade
Ambiente: Aquático quente
Organização: Solitário ou cardume (2–4 enxames)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro
Progressão: Nenhum
Ajuste de Nível: —

A água agita-se com pequenos peixes carnívoros, cada um armado mandíbulas cheia de dentes tão afiados quanto navalhas.

Um dos mais temidos habitantes de ambientes de águas quentes é um cardume de piranhas, capaz de devorar uma criatura Grande com uma rapidez impressionante.

COMBATE
Devido à poderosa mandíbula da piranha e de seus dentes afiados, o cardume de piranhas causa mais dano do que um enxame com seus Dados de Vida normalmente causaria.
Distração (Ext): Criaturas vivas vulneráveis ao dano do cardume de piranhas que inicie seu turno no mesmo espaço que o cardume de piranhas ficará enjoado durante 1 rodada; um sucesso em um teste de Fortitude CD 15 anula o efeito. Mesmo com um teste bem sucedido, conjuradores concentrando magias dentro da área do cardume deverá obter um sucesso em um teste de Concentração (CD 20 + nível da



magia). Usar perícias que requer paciência e concentração exige um teste de Concentração CD 20. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.
Características de Enxame (Ext): Veja a página 310 do *Livro dos Monstros.*
Perícias: O cardume de piranhas possui +8 de bônus racial em qualquer teste de Natação para realizar uma ação especial ou evitar algum perigo. Ele sempre poderá escolher 10 no teste de Natação, mesmo de estiver distraído ou em perigo. Ele poderá utilizar uma ação de corrida enquanto nada, desde que se desloque em linha reta.

CATOBLEPAS

Aberração (Enorme)
Dado de Vida: 6d8+30 (57 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 19 (–2 tamanho, +1 Des, +10 natural), toque 9, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +4/+20
Ataques: Corpo a corpo: pancada com a cauda +10 (1d6+12 mais atordoamento) ou à distância: raio da morte +3
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada com a cauda +10 (1d6+12 mais atordoamento) ou à distância: raio da morte +3
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Atordoamento, raio da morte
Qualidades Especiais: Faro, visão no escuro 18 m
Teste de Resistência: Fort +7, Ref +3, Von +6
Habilidades: For 26, Des 13, Con 21, Int 2, Sab 13, Car 8
Perícias: Observar +3, Ouvir +3, Saltar +10, Sobrevivência
Talentos: Ataque poderoso, Atropelar Aprimorado, Encontrão Aprimorado
Ambiente: Qualquer pântano
Organização: Solitário, casal ou família (3)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: 1/10 moedas, 50% bens, 50% itens
Tendência: Sempre neutro
Progressão: 7–12 DVs (Enorme); 13–18 DVs (Imenso)
Ajuste de Nível: —

O corpo do catoblepas lembra o que seria um búfalo inchado, e suas patas são troncudas, assim como a de um elefante pigmeu ou de um hipopótamo. Sua cauda musculosa, na qual ele pode movê-la numa velocidade impressionante, termina em um calombo quitinoso. Sua cabeça é sustentada por um longo e fraco pescoço que mal consegue suportar seu peso, fazendo com que a criatura sempre mantenha sua cabeça próxima do chão. Sua face se parece com a de um porco selvagem, porém mais feia.

O catoblepas é uma criatura asquerosamente bizarra, que habita pântanos e brejos sombrios. Ele aparentemente seria o resultado de um experimento mágico que deu terrivelmente errado. Apesar de caçar carne apenas ocasionalmente, a natureza mortal da criatura é lendária.
Catoblepas acasalam para procriar, e quando mais de um deles são encontrados, o grupo ainda é um casal ou (10% de chances) uma família consistindo de um macho e fêmea e um filhote. O jovem catoblepas de tal grupo possui 3d8+15 DVs



(28 pvs), não combate e não realiza nenhum dos ataques especiais que um adulto possui.
Catoblepas não acumulam tesouros. Qualquer coisa valiosa próxima deles seria por que uma de suas vítimas deixou cair anteriormente. O covil da criatura é geralmente uma área que fornece abrigo e solo firme, escondido por juncos altos ou por capins juncosos que o catoblepas é inteligente o suficiente para não consumi-los. Um catoblepas adulto tem pouco a temer dos outros habitantes de pântanos, porém seus filhotes estão vulneráveis a predadores.

COMBATE
Normalmente, o catoblepas é um pastorador, vagando pelos pântanos a procura dos mais suculentos gramados e ervas. Mas uma vez por mês, geralmente, sob a luz de uma lua cheia, ele caça carne para variar sua dieta de gramados e ervas. Geralmente ele come presas fáceis como peixes, pássaros de pântanos, enguias, ratos, anfíbios maiores, cobras e outros animais de pântano durante esse período, contudo ele está disposto a caçar criaturas maiores se necessário.
A criatura tira o maior proveito de seu alcance quando ataca com sua cauda e ele nunca tenta engajar mais de um inimigo de uma vez. Ele geralmente reserva seu ataque de raio da morte para a auto-defesa. Um casal de catoblepas tentará flanquear um adversário e matá-lo antes de passarem para o seguinte.
Atordoamento (Ext): Criaturas vivas atingidas pela cauda do catoblepas precisa obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 18) ou ficarão atordoadas durante 1 rodada (personagens atordoados não podem agir e perdem qualquer bônus de Destreza na CA. Um adversário recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque contra o personagem atordoado). Um sucesso no teste indica que aquele personagem sofre apenas o dano normal do ataque.
Faro (Ext): O catoblepas pode detectar inimigos próximos, farejar inimigos escondidos, e seguir rastros pelo faro.
Raio da Morte (Sob): O catoblepas pode projetar um raio fino esverdeado de até 48 m de seus olhos vermelhos. As criaturas vivas atingidas por este raio precisam ser bem sucedidas e um teste de resistência de Fortitude (CD 18) ou morrerão instantaneamente. Mesmo se obtiverem sucesso, o alvo sofre 5d6 pontos de dano. Após atingir um alvo, o raio se dissipa e o ataque não poderá ser usado novamente durante 1d4 rodadas.

COISA DA CRIPTA

Morto-Vivo (Médio)
Dado de Vida: 6d12 (39 pvs)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 17 (+3 Des, +4 natural), toque 13, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +3/+3
Ataque: Corpo a corpo: garra +7 (1d6)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +7 (1d6)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: Dispersar intrusos
Qualidades Especiais: Características de morto-vivo, +4 resistência à expulsão, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +5, Von +7
Habilidades: For 10, Des 16, Con —, Int 11, Sab 15, Car 13
Perícias: Arte da Fuga +8, Blefar +6, Diplomacia +10, Disfarce +1 (+3 atuando), Intimidar +8, Observar +8, Ouvir +7, Sentir Motivação +7, Usar Cordas +3 (+5 amarrando)
Talentos: Acuidade com Arma, Desviar Objetos[B], Foco em Arma (garra), Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 3
Tesouro: — (veja texto)
Tendência: Sempre neutro
Progressão: 7–12 DVs (Médio); 13–18 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: —

A coisa da cripta é uma espécie de morto vivo guardião que é designado a vigiar um local ou objeto e cuidar dos intrusos de maneira não letal.
A criatura parece não ser mais do que uma figura esquelética em um manto esfarrapado. Quando ativo, seus olhos brilham uma forte luz vermelha. A coisa da cripta existe apenas para guardar, ela geralmente vigia um tesouro religioso, tumba ou local sagrado. Ela normalmente aguarda em uma alcova ou em uma cadeira providenciada para ela. Ela fala o idioma Comum em está disposta a conversar com aqueles que não a ameacem enquanto tenta assustar aqueles que ela achar que são facilmente assustáveis.
Um clérigo de 14° nível ou superior consegue utilizar a magia *criar mortos-vivos* para criar uma coisa da cripta.

COMBATE
A coisa da cripta ataca apenas se provocada ou caso ela acredite que não consiga afastar aqueles que entrarem no local que ela vigia. Sua primeira ação é utilizar sua habilidade dispersar intrusos, então ela atacará com suas garras até que todos seus inimigos estejam mortos ou fujam. Caso as criaturas que ela dispersou com sua habilidade dispersar intrusos se aproximem, ela atacará imediatamente.



Dispersar Intrusos (Sob): Uma vez ao dia, a coisa da cripta consegue provocar em seus inimigos um efeito de teletransporte, que os transporta a 10d10x3 m em uma direção aleatória (Vontade CD 14 para anular). Os alvos que falhem em seus testes chegarão a salvo no espaço aberto mais próximo do seu destino (indo para cima ou para baixo caso necessário) caso um corpo sólido ocupe aquele local. Esta habilidade afeta um número de inimigos igual aos Dados de Vida da coisa da cripta, e todos os alvos devem estar a até 9 m da coisa da cripta. Os alvos transportados não conseguem realizar ações até seu próximo turno.
Resistência à Expulsão (Ext): Enquanto estiver a 15 m do local ou objeto que ela guarda, a coisa da cripta é considerado um morto vivo com 4 Dados de Vida a mais do que ela possui para tentativas de expulsá-la, fasciná-la, comandá-la.

COLETOR DE CADÁVERES

Constructo (Grande)
Dado de Vida: 17d10+30 (123 pvs)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 29 (–1 tamanho, +20 natural), toque 9, surpresa 29
Ataque Base/Agarrar: +12/+26
Ataque: Corpo a corpo: pancada +22 (4d8+10)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +22 (4d8+10)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, sopro, atropelar 4d8+15, empalar
Qualidades Especiais: Características de constructo, imunidade à magia, redução de dano 10/adamante, visão na penumbra, visão no escuro 18m
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +5, Von +8
Habilidades: For 31, Des 10, Con —, Int 5, Sab 16, Car 14
Perícias: Observar +15, Ouvir +15
Talentos: Arma Natural Aprimorada (pancada), Ataque Poderoso, Foco em Arma (pancada), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Trespassar
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, par ou esquadra (3–5)
Nível de Desafio: 12
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente leal e neutro
Progressão: 18–34 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura poderosa e encurvada construída de pedra e metal aparece diante de você. Seus longos e pesados braços metálico quase se arrastam no chão devido a seus ombros inclinados que flanqueiam uma cabeça com feições planas, mas é sua costa que lhe chama a atenção. Cravos de variados tamanhos—todos cobertos de sangue fresco seco—crescem das placas de metal em suas costas. Alguns poucos corpos permanecem empalados nos cravos, com suas bocas abertas em gritos silenciosos.

Coletores de cadáveres foram originalmente construídos para servirem exatamente para o propósito de seus nomes.

Aqueles com interesses de coletar os mortos preparam estes constructos para trazer seus corpos dos campos de batalha. Corpos encontrados dessa forma são freqüentemente usados por generais para fornecer informações das forças inimigas, também como para providenciar exames mágicos ou médicos. Mais freqüentemente, coletores de cadáveres são enviados para encontrar corpos para a criação de mortos vivos, esta atividade é realizada após uma batalha geralmente resultada em retaliação de um ou dos dois lados. São poucos exércitos que gostariam de ver seus mortos voltarem a caminhar pela terra como mortos-vivos.

Em tempos de paz, os coletores de cadáveres geralmente ficam inativos, saindo à procura de localidades afastadas próximas do local da ultima grande batalha para esperar que um novo mestre lhe dê novas ordens. Outros encontram serviço realizando sua terrível tarefa para mestres que não são tão discriminados sobre de onde os corpos são recolhidos. Outros ainda raciocinam, através de certa lógica retorcida, que se não há um campo de batalha para ser encontrado, eles poderiam encontrar maneiras de iniciar um conflito para que mais corpos estejam disponíveis para eles pudessem realizar sua função outra vez. Alguns apenas deixam de funcionar corretamente. Com a ausência de finalidade, eles são incapazes de distinguir a diferença entre corpos vivos e mortos, e coletam cada indistintamente.

Um coletor de cadáveres, mesmo inclinado, mede 3,60 m de altura e pesa 2.000 kg. Eles não são capazes de falar, mas entendem um idioma, Geralmente o Comum, conhecido de seu criador.



COMBATE

O coletor de cadáveres geralmente inicia uma batalha com sua arma de sopro, então ele agarra qualquer oponente paralisado e o empala em seus cravos para morrer antes de virar-se para fazer o mesmo com outros inimigos. Se os inimigos se provarem resistentes ao seu sopro, ele não hesitará em agarrar e empalar qualquer inimigo que ele conseguir alcançar.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o coletor de cadáveres precisa acertar um oponente com um ataque de pancada. Ele poderá então iniciar uma manobra de agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Se ele vencer o teste de agarrar, ele estabiliza e prender o oponente e pode tentar empalá-lo na rodada seguinte.

Sopro (Sob): Cone de 9 m, uma vez a cada 1d4 rodadas, gás paralisante, duração de 1 minuto. Reflexos CD 18 para evitar. A CD do teste de resistência é baseada na Constituição.

Atropelar (Ext): Reflexos CD 28 para reduzir o dano à metade. A CD do teste de resistência é baseada na Força.

Empalar (Ext): Caso o coletor de cadáveres obtiver sucesso em agarrar uma criatura Média ou menor, ele poderá tentar empalar a criatura nos cravos em suas costas se obter sucesso em um teste de agarrar. Isso exige uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade. Caso o coletor de cadáveres obtiver sucesso em empalar uma criatura, a criatura sofre 4d8+15 pontos de dano e estará considerada imobilizada. A cada rodada, a criatura sofrerá outros 2d8 pontos de dano uma vez que o movimenta do coletor de cadáveres irá causar mais dores à criatura empalada.

A criatura não poderá se libertar a menos que realize um teste de Força CD 28. Um sucesso indica que a criatura Estará livre dos cravos, mas sofrerá 2d8 pontos de dano adicionais no processo. Uma falha significa que a criatura sofre 4d8 pontos de dano e permanecerá imobilizada no mesmo lugar. Um aliado pode tentar libertar a criatura empalada com um teste de Força CD 20.

Uma vez que o coletor de cadáveres possui uma criatura ou criaturas empaladas nos cravos em sua costa, ele não estará mais sendo considerado que está agarrando e pode atacar outros oponentes sem penalidades. Ele não pode usar seus ataques de pancada contra oponentes empalados. Criaturas que se livrem do coletor de cadáveres se tornam seus alvos imediatos e mais urgentes. Ele geralmente perseguirá essas criaturas exclusivamente caso ele possua chances de capturá-las e empalá-las novamente.

Os cravos das costas do coletor de cadáveres podem prender 4 criaturas Médias, 16 criaturas Pequenas, ou 64 criaturas Minúsculas. Criaturas menores que o tamanho Minúsculo são tão minúsculas para serem empaladas nos cravos das costas do coletor. Contudo o coletor ainda pode causar 4d8+15 pontos de dano nesses oponentes por enfiá-los nos cravos em suas costas com um sucesso em um teste de agarrar uma vez que eles já estejam agarrados.

Imunidade à Magia (Ext): Assim como os golens, o coletor de cadáveres são especialmente resistentes à magia. De qualquer modo, esta resistência funciona de uma forma levemente diferente no coletor de cadáveres. O coletor de cadáveres é imune a qualquer magia ou habilidade similar à magia que permita um teste de resistência. Além disso, magias de 3º nível ou menores na qual o alvo seja o coletor de cadáveres

retornam automaticamente para seu conjurador como se o coletor de cadáveres estivesse dentro dos efeitos de uma imbatível magia *reverter magia*. Eles efeito não pode ser dissipado ou superado exceto contra magias que causem dano por eletricidade (veja abaixo). Magias que causem dano por enferrujamento ou altere rochas penetram a imunidade à magia. Outras magias e efeitos funcionam de modo diferente contra a criatura, como descrito a seguir.

Um ataque mágico que cause dano por som deixará o coletor de cadáveres lento (como a magia *lentidão*) durante 3 rodadas, sem nenhum teste de resistência. Magias sônicas de 3º nível ou menores são absorvidas pelo coletor e não refletidas.

Um ataque mágico que cause dano por eletricidade será absorvido ao invés de refletido. Esses tipos de ataque quebram o efeito de *lentidão* no coletor e recupera 1d6 pontos de dano para cada 6 pontos de dano do ataque que por outro lado iria ferir o coletor. Se a quantidade de dano curado puder exceder o limite total de pontos de vida do coletor, ele receberá quaisquer excessos na forma de pontos de vida temporários.

O coletor de cadáveres será afetado normalmente por ataques enferrujastes. Além disso, ataques mágicos que alterem a natureza das rochas, como *pedra em lama,* causam 1d6 pontos de dano por nível da magia no coletor de cadáveres.

COLETOR DE CADÁVERES MAIOR
Constructo (Enorme)
Dado de Vida: 35d10+40 (232 pvs)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 23 (–2 tamanho, –1 Des, +23 natural), toque 7, surpreendido 30
Ataque Base/Agarrar: +26/+48
Ataque: Corpo a corpo: pancada +39 (6d8+14)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +39 (6d8+14)
Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, sopro, atropelar 6d8+21, empalar
Qualidades Especiais: Características de constructo, imunidade à magia, redução de dano 10/adamante, visão na penumbra, visão no escuro 18
Testes de Resistência: Fort +13, Ref +12, Von +14
Habilidades: For 39, Des 8, Con —, Int 5, Sab 16, Car 14
Perícias: Observar +24, Ouvir +24
Talentos: Arma Natural Aprimorada (pancada), Ataque Poderoso, Atropelar Aprimorado, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (pancada), Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos Rápidos, Separar Aprimorado, Trespassar, Trespassar Maior
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, par ou esquadra (3–5)
Nível de Desafio: 17
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente leal e neutro
Progressão: 36–60 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Um impressionante constructo construído mais robusto do que um coletor de cadáveres padrão, o coletor de cadáveres maior mede 9 m de altura e pesa 15 toneladas.

COMBATE
Além das táticas comuns de todos os coletores de cadáveres, o coletor de cadáveres maior também pode utilizar os talentos encontrão aprimorado, separar aprimorado e atropelar aprimorado para separara e amassar seus oponentes.
Sopro (Sob): Cone de 9 m, uma vez a cada 1d4 rodadas, gás paralisante, duração de 1 minuto, Reflexos CD 27 evitar. A CD do teste de resistência é baseada na Constituição.
Atropelar (Ext): Reflexos CD 41 para reduzir o dano pela metade A CD do teste de resistência é baseada na Força.

COLETORES DE CADÁVERES EM EBERRON
Coletores de cadáveres são encontrados por toda Terra das Lamentações, lentamente seguindo seus caminhos através dos campos de batalha.

CONSTRUCTO ENCARNADO

Um constructo encarnado é uma criatura constructo na qual foi fornecida à vida e um corpo vivo pela magia *encarnar constructo* (veja abaixo).

Feito de carne e ossos, ele possui mente e sentimentos assim como qualquer criatura viva, ele não é mais um autônomo que foi criado para ser. Um constructo encarnado se parece como uma versão viva de seu formato, possuindo carne normal ao invés de material inanimado e demonstrando emoção ao invés de fria servidão programada. Quaisquer membros incomuns que ele possuía quando era um constructo (como braços que terminam em malhos ao invés de mãos, mas não asas ou cauda) se tornam semelhantes membros humanos proporcionais a seu tamanho.

Um constructo encarnado normalmente vive a serviço do conjurador que lhe deu vida verdadeira. Alguns poucos, contudo, caminham pela terra tentando encontrar seus lugares no mundo agora que podem interagir com pessoas normais. Outros ainda são órfãos, caçando aqueles que assassinaram a pessoa que o forneceu a vida.

O constructo encarnado fala um idioma, geralmente o idioma primário do ser que o criou. Ocasionalmente, contudo, um desperta de seu estado não vivo com o conhecimento do idioma de seu libertador.

EXEMPLO DE CONSTRUCTO ENCARNADO
Este exemplo utiliza um golem de pedra como criatura base.

GOLEM DE PEDRA CONSTRUCTO ENCARNADO
Gigante (Grande)
Dado de Vida: 14d8+28 (91 pvs)
Iniciativa: –1
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (–1 tamanho, –1 Des, +9 natural), toque 8, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +10/+23
Ataque: Corpo a corpo: pancada +23 (1d4+9)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +23 (1d4+9)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: —
Qualidades Especiais: —
Testes de Resistência: Fort +11, Ref +3, Von +4
Habilidades: For 29, Des 9, Con 14, Int 11, Sab 11, Car 3
Perícias: —

Talentos: —
Ambiente: Qualquer e subterrâneo
Organização: Solitário (sozinho ou com seu conjurador libertador)
Nível de Desafio: 5
Tendência: Neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: –2 (mínimo +0)
Obs.: Para uma melhor utilização desse monstro na versão 3.5, veja a errata não-oficial a partir da página 289.

CRIANDO UM CONSTRUCTO ENCARNADO
"Constructo encarnado" é um modelo que pode ser aplicado a qualquer constructo geralmente com uma forma humanóide—dois braços, duas pernas, uma cabeça (daqui por diante denominado "criatura base"). O constructo encarnado possui todas as características da criatura base, exceto as descritas a seguir.
Tipo e Tamanho: O tipo da criatura muda para humanóide caso seu tamanho seja Médio ou menor, ou gigante caso ela seja Grande ou maior.
Dado de Vida: O tipo de Dado de Vida da criatura muda para d8.
Deslocamento: Caso seja Pequeno ou menor, o deslocamento base é de 6 m. caso seja de tamanho Médio, o deslocamento base é de 9 m. Caso seja Grande ou maior o deslocamento base é de 12 m. Caso a criatura base possuía asas e podia voar, utilize o deslocamento de vôo da criatura base e sua capacidade de manobra.
CA: O bônus de armadura natural da criatura base é reduzido até o máximo de +3 caso ela seja de tamanho Médio ou menor, por outro lado é reduzido até o máximo de +9.
Ataque e Dano: O bônus base de ataque do constructo encarnado continua normal para um constructo com seus Dados de Vida. O constructo encarnado perde todos seus ataques originais. Ele consegue atacar com ataques desarmados de acordo com uma criatura similar ao seu tamanho e formato. O dano de seus ataques desarmados é padrão para o seu tamanho. Por exemplo, um constructo encarnado de tamanho Médio consegue causar 1d3 pontos de dano por contusão com um ataque desarmado, um constructo encarnado Grande causa 1d4 pontos.
Ataques Especiais: A criatura base perde todos seus ataques especiais.
Qualidades Especiais: A criatura base perde todas suas qualidades especiais.
Testes de Resistência: O teste de resistência bom do constructo encarnado é Fortitude. Os ruins são Reflexos e Vontade.
Habilidades: Valores de habilidades abaixo de 3 são aumentados para 3, e habilidades nulas como Constituição e Inteligência são roladas (4d6, retire o resultado mais baixo).
Perícias: O constructo encarnado não recebe pontos de perícias por se tornar uma criatura viva, mas se ele receber níveis, ele receberá pontos de perícia normalmente.
Talentos: O constructo encarnado não possui talentos quando ele se torna uma criatura viva, mas se ele receber níveis, ele receberá talentos normalmente.
Ambiente: Qualquer ou subterrâneo
Organização: Solitário (sozinho ou com seu conjurador libertador)
Nível de Desafio: ND da criatura base dividido por 2
Tesouro: Padrão (inicialmente nenhum)
Tendência: Geralmente neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: –2 (mínimo +0)

PERSONAGENS CONSTRUCTOS ENCARNADOS
Uma vez que eles possuem excelentes valores de habilidades físicas, os constructos encarnados geralmente se tornam guerreiros ou rangers. Sua classe preferida é guerreiro.



CRÂNIO FLAMEJANTE

Morto-Vivo (Miúdo)
Dado de Vida: 4d12 (26 pvs)
Iniciativa: +8
Deslocamento: Vôo 15 m (bom) (10 quadrados)
Classe de Armadura: 19 (+2 tamanho, +4 Des, +3 natural), toque 16, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +2/–10
Ataque: Toque à distância: raio de fogo +8 (1d8 por fogo)
Ataque Total: Toque à distância: 2 raios de fogo +8 (1d8 por fogo)
Espaço/Alcance: 0,3 m/0 m
Ataque Especial: Habilidades similares à magia, raio de fogo
Qualidades Especiais: Características de morto-vivo, cura acelerada 2, imunidade ao fogo, frio e eletricidade, redução de dano 5/concussão, rejuvenescimento, +4 resistência à expulsão, resistência à magia 19, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +1, Ref +5, Von +5
Habilidades: For 3, Des 18, Con —, Int 11, Sab 12, Car 14
Perícias: Concentração +9, Esconder-se +19, Observar +10, Ouvir +10
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Prontidão
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou companhia (3–12)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre leal e mau
Progressão: 5–8 DVs (Miúdo)
Ajuste de Nível: —

Um crânio humano envolto por uma chama esverdeada maligna paira no ar. Lampejos esmeraldas de malicia dançam nas cavidades de seus olhos.

Crânios flamejantes são guardiões mortos vivos criados a partir dos crânios frescos de conjuradores humanóides. Imortais, inteligentes e vigilantes, essas criaturas são freqüentemente encontradas guardando reservas escondidas e câmaras secretas séculos após os clérigos ou magos que os criaram terem morrido.
O crânio flamejante lembra um crânio humano, completo com o osso-maxilar, envolto por misteriosas chamas esverdeadas. Esta aura flamejante ilumina uma área igual à de uma tocha, porém o crânio flamejante pode voluntariamente reduzir sua radiação para uma visivelmente pobre luz verde pálida quando desejar fazê-lo. Algumas vezes estranhas runas sinistras estão cravadas em sua superfície óssea.
Um crânio flamejante pode ser criado a partir do corpo de um conjurador humanóide pela magia *criar mortos vivos* (14º nível de conjurador).
Crânios flamejantes falam os idiomas Comum, Dracônico, Infernal e um ou dois idiomas antigos que não são mais falados como o Loross ou Thorass (em Forgotten Realms).

COMBATE
Os crânios flamejantes são muito resistentes a muitos tipos de magia mas são vulneráveis a ataques corpo a corpo e ataques de mísseis. Eles permanecem em grandes alturas para ficarem fora do alcance de espadas e tendem a atacar intrusos com seus raios de fogo e magias de uma elevação segura, Se precisarem, contudo, eles podem ser temíveis combatentes, desde que saibam que irão rejuvenescer em poucos dias mesmo de reduzidos a cinzas.
Cura Acelerada (Ext): O crânio flamejante recupera 2 pontos de dano a cada rodada, desde que possua no mínimo 1 ponto de vida.
Habilidades Similares à Magia: Sem limites – *detectar magia, mãos mágicas, raio de gelo* (+8 ataque de toque à distância); 3/dia – *mísseis mágicos, nublar, raio da exaustão* (+8 ataque de toque à distância, CD 15); 1/dia – *bola de fogo* (CD 15), *reflexos.* 4º nível de conjurador.
Raio de Fogo (Sob): Alcance de 6 m. O crânio flamejante consegue disparar dois raios de fogo como uma ação padrão.
Rejuvenescimento (Sob): Um crânio flamejante destruído rejuvenescerá com seus pontos de vida totais em 1 hora, mesmo se esmagado aos pedaços. Para prevenir o rejuvenescimento, seus restos precisam ser molhados com um frasco de água benta ou serem alvos da magia *dissipar magia, dissipar o mal* ou *remover o mal.* O nível de conjurador do crânio flamejante é o 14° para os testes de dissipar.



CRIA AZUL MATADOR DE DEUSES

Humanóide Monstruoso (Enorme – Sangue Dracônico)
Dado de Vida: 12d8+84 (138 pvs)
Iniciativa: –2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 23 (–2 tamanho, –2 Des, +2 escudo, +15 natural), toque 6, surpresa 23
Ataque Base/Agarrar: +12/+30
Ataque: Corpo a corpo: *espada bastarda +2* +23 (3d8+12/17–20 mais 2d6 por eletricidade) ou mordida +15 (2d6+5 mais 2d6 por eletricidade)
Ataque Total: Corpo a corpo: *espada bastarda +2* +23/+18/+13 (3d8+12/17–20 mais 2d6 por eletricidade) e mordida +15 (2d6+5 mais 2d6 por eletricidade)
Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataque Especial: Matador de dragões, matador de extra-planares
Qualidades Especiais: imunidade à eletricidade, paralisia e *sono*, RD 10/caos, RM 20, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +11, Ref +6, Von +8
Habilidades: For 30, Des 6, Con 25, Int 8, Sab 11, Car 10
Perícias: Escalar +15, Observar +3, Ouvir +2, Saltar +15
Talentos: Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (espada bastarda), Golpe Avassalador, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada bastarda)
Ambiente: Desertos temperados e quentes
Organização: Veja texto
Nível de Desafio: 10
Tesouro: Nenhum, veja texto
Tendência: Geralmente leal e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: —

Uma enorme criatura de escamas azuis move-se com dificuldade empunhando uma enorme espada e utilizando um crânio de dragão como escudo. Sua cabeça se parece com a de um dragão azul e conforme ela range seus dentes e bate sua espada contra seu escudo, faíscas de eletricidade saem de sua boca e de sua arma.

Os crias azuis matadores de deuses vivem para um propósito: eliminar os inimigos de Tiamat. Eles se deleitam em combate e têm orgulho de suas habilidades com armas. Os matadores de deuses protegem os covis dos dragões azuis e buscam massacrar dragões bondosos.
Os crias azuis matadores de deuses falam o idioma Dracônico.



COMBATE

Matador de Dragões (Sob): O cria azul matador de deuses provocam 2d6 pontos de dano adicionais quando atingem um dragão ou criaturas de sangue dracônico (veja abaixo).

Matador de Extraplanares (Sob): O cria azul matador de deuses provocam 2d6 pontos de dano adicionais quando atingem um extraplanar.

ESTRATÉGIAS E TÁTICAS

Os crias azuis matadores de deuses possuem pouca habilidade com armas de ataque à distância e seus ataques corpo a corpo explodem com eletricidade. Assim eles tentam atingir os oponentes dentro de seu alcance. O cria azul matador de deuses prefere atacar aqueles que eles prontamente identificam como inimigos de Tiamat. Esta categoria inclui qualquer dragão ou extraplanar que se opõe a eles e todos aqueles que carregam símbolos representando dragões bondosos.

Contra inimigos menores, o matador de deuses desloca-se adjacente e utiliza Golpe Avassalador para empurrar o adversário para longe. Quando a criatura caída tentar se levantar do chão, ainda dentro do alcance, o matador de deuses realiza um ataque de oportunidade contra ele e então desfere um ataque total em seu próximo turno (considerando que o oponente não fuja).

Em grupos, os crias azuis matadores de deuses cercam os adversários mas os mantém dentro do alcance. Então, cada um utiliza o Golpe Avassalador para empurrar os adversários para dentro do alcance do outros, permitindo-os realizar ataques de oportunidade.

EXEMPLOS DE ENCONTRO

Os crias azuis matadores de deuses são freqüentemente encontrados em pequenos grupos ou com dragões azuis, que protegem o cria de inimigos voadores. Eles protegem os covis dos dragões azuis ou trabalham com outros crias de Tiamat, servindo como infantaria pesada e pontos âncoras em um exército.

Patrulha (NE 11–13): Os dragões azuis freqüentemente organizam patrulhas de guarda contendo crias azuis matadores de deuses e crias azuis escavadores (veja o *Monster Manual 4*, página138).

NE 11: Brakanax, um cria azul matador de deuses, e seus "cães de guarda", dois crias azuis escavadores patrulhas as cavernas que levam até o covil de um dragão azul. Eles atacam quaisquer intrusos. Brakanax bloqueia a passagem enquanto os escavadores cavam túneis por trás dos intrusos para flanqueá-los e utilizam sua eletricidade para detê-los.

Companheiros de Ninhada (NE 12–16): Diversos crias azuis matadores de deuses nascidos de um único dragão podem permanecer com seus pais como guardas e companheiros.

NE 14: Tusenmaug, um dragão azul adulto jovem voa em grande altitude sob o deserto procurando uma caravana para saquear. Não muito trás aparecem três crias azuis matadores de deuses que atacam as presas do dragão enquanto o dragão bombardeia com relâmpagos.

ECOLOGIA

Os crias azuis matadores de deuses não possuem sexo e não possuem meios de reprodução. Em vez disso eles nascem de dragões azuis abençoados por Tiamat. Os dragões azuis não devotos da Dragão Cromática, freqüentemente desprezam os matadores de deuses, porém eles reconhecem essas criaturas como guardiões valorosos. Eles também temem invocar a ira de Tiamat, que podem trazer os matadores de deuses nascido de outros dragões azuis contra eles.

Os matadores de deuses são criaturas carnívoras que devoram tudo que cai pelas suas lâminas, incluindo outras crias e até mesmo outros dragões cromáticos que se opõe a eles. Eles possuem o metabolismo de dragões devorando toda uma carnificina e não comendo mais nada por meses após.

Ambiente: Os crias azuis matadores de deuses vivem em desertos temperados e quentes, ao lado de dragões azuis que os geraram.

Características Físicas: Os crias azuis matadores de deuses medem cerca de 5,60 m e pesam aproximadamente 9.000 kg.

Tendência: Os crias azuis matadores de deuses são geralmente leais e maus. Algumas vezes matadores de deuses neutros e maus nascem mais teimosos e inteligentes. Assim eles são mais favoráveis a resistir as influencias de suas mães e de outras crias. Matadores de deuses caóticos e bons são desconhecidos.

SOCIEDADE

Tiamat designou os crias azuis matadores de deuses para eliminar extraplanares e dragões metálicos inimigos e para encarar os aspectos dos deuses dragões rivais. Eles nascem dos dragões azuis que receberam a bênção de Tiamat ou que são próximos aos inimigos de interesse da Dragão Cromática.

Os crias azuis matadores de deuses sabem que são as crias favorecidas de Tiamat uma vez que eles nascem apenas de dragões, e porque eles ouvem seu rugido distante em seus sonhos. Eles instintivamente reconhecem todas as crias como crianças de Tiamat, mas eles acreditam que os matadores de deuses são superiores a todo o resto. Felizmente para as crias mais espertas e para os dragões azuis que nutriram os matadores de deuses quando crianças, as criaturas são estúpidas e raramente possuem habilidade de liderança. Entretanto, todas as crias de Tiamat e dragões cromáticos são cautelosos com os matadores de deuses; sua reputação como matadores de dragões é bem conhecida entre os adoradores de Tiamat.

TESOURO TÍPICO

Os crias azuis matadores de deuses carregam poucos tesouros. Tudo de valor que encontram eles dão para suas mães ou para aqueles que os lideram contra os adversários de Tiamat. A

maioria deles são encontrados apenas com suas armas e escudos padrões. Os matadores de deuses desprezam aqueles lentos no campo de batalha, porém uns poucos líderes os convencem de vestir armaduras leves, como um camisão de cota de malha confeccionado para um gigante.

CRIAS AZUIS MATADORES DE DEUSES EM EBERRON

O nascimento de um cria azul matador de deuses é considerado um agouro terrível. Dragões costumam ordenar que as mães abandonem o filhote matador de deuses em alguma terra distante e em seguida entrar em exclusão para contemplar o que o nascimento pode significar para a Profecia. Estes crias azuis matadores de deuses abandonados vivem na solidão ou em pequenos grupos de irmãos por toda Eberron. Desde que a ascensão das raças humanóides em Khorvaire, os dragões azuis têm abandonado os matadores de deuses nas Demon Wastes, o Deserto Laminado e em áreas selvagens nos continentes de Sarlona e Xen´drik.

CRIAS AZUIS MATADORES DE DEUSES EM FAERÛN

Os crias azuis matadores de deuses costumam vivem onde os dragões azuis fazem seus covis. Particularmente, eles percorrem Anauroch, o Deserto de Calim e Raurin, o Deserto de Pó. Os dragões azuis consideram o nascimento dos crias azuis matadores de deuses como uma grande bênção. Essas crias de Tiamat se tornam guardiões capazes dos covis de dragões em vez de futuros rivais. Os matadores de deuses servem alegremente este propósito até que Tiamat os convoque para servi-la. A cada noite, eles esperam ouvir o chamado em seus sonhos, comandando-os para tomar seu lugar em seus grandes exércitos.

CONHECIMENTO SOBRE OS CRIAS AZUIS MATADORES DE DEUSES

Personagens que possuam graduações em Conhecimento (natureza) podem aprender mais sobre os crias azuis matadores de deuses. Quando um personagem realiza um teste bem sucedido na perícia, o seguinte conhecimento é revelado, incluindo as informações das CDs inferiores. Aqueles que reconhecerem a descendência das criaturas podem também utilizar a perícia Conhecimento (religião) para aprender mais.

Conhecimento (natureza)

CD	Resultado
20	Esta criatura é uma cria azul matador de deuses, um raramente encontrado humanóide monstruoso relacionado com os dragões azuis. Este resultado revela todas as características de humanóide monstruoso.
25	Os crias azuis matadores de deuses são imunes à eletricidade, paralisia e *sono*, e seus golpes liberam uma perigosa carga elétrica.
30	Os crias azuis matadores de deuses odeia os dragões bondosos e extraplanares bondosos. Seus ataques contras estas criaturas são particularmente potentes.
35	Os crias azuis matadores de deuses nascem apenas de dragões azuis por algum truque do destino.

Conhecimento (religião)

CD	Resultado
20	Os crias azuis matadores de deuses são alguns das crias de Tiamat.
25	Os crias azuis matadores de deuses veneram Tiamat e servem em seus exércitos como infantaria pesada.
30	Os crias azuis matadores de deuses nascem de dragões azuis abençoados por Tiamat.

CRIA VERDE FANÂTICO

Humanóide Monstruoso (Médio – Sangue Dracônico)
Dado de Vida: 6d8+18 (45 pvs)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 6 m (4 quadrados) com loriga segmentada, deslocamento base 9 m
Classe de Armadura: 21 (+6 armadura, +2 escudo, +3 natural), toque 10, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar: +6/+9
Ataque: Corpo a corpo: maça pesada +10 (1d8+3) ou à distância: besta leve +6 (1d8/19–20) ou toque corpo a corpo: toque de Tiamat +9 (até 18 pontos de dano por dia)
Ataque Total: Corpo a corpo: maça pesada +10/+5 (1d8+3) ou à distância: besta leve +6 (1d8/19–20) ou toque corpo a corpo: toque de Tiamat +9 (até 18 pontos de dano por dia)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: Inimigo predileto: humanos +2, toque de Tiamat (+9 toque corpo a corpo)
Qualidades Especiais: Fanatismo, graça de Tiamat, imune ao ácido, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +5, Von +8 (graça de Tiamat, fanatismo)
Habilidades: For 16, Des 11, Con 16, Int 10, Sab 12, Car 12
Perícias: Observar +10, Ouvir +1, Sentir Motivação +10
Talentos: Foco em Arma (maça pesada), Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro
Ambiente: Veja texto
Organização: Veja texto
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre leal e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +2

Olhos dracônicos amarelos brilham por dentro do elmo da criatura, escamas verdes resplandecem entre as fendas de sua loriga segmentada. Com uma maça pesada em mão, ela ergue um escudo brasonado com o símbolo de Tiamat e urra um grito de guerra.

Os crias verdes fanático são os capitães de batalha, capelães e líderes de batalha das crias de Tiamat (*Monster Manual 4*, página 128). Eles possuem uma afinidade natural pela magia divina, e muitos trilham o caminho de clérigos ou almas favorecidas (*Livro Completo do Divino*, página 6). Esses fanáticos utilizam sua religião fervorosa para motivar as crias dracônicas e outros adoradores de Tiamat.
Os crias verdes fanático falam os idiomas Comum e Dracônico.



COMBATE

Fanatismo (Ext) Uma vez ao dia, como uma ação imediata (veja abaixo), o cria verde fanático conseguirá jogar um teste de resistência novamente.

Graça de Tiamat (Sob): Quando o cria verde fanático estiver adjacente a um ou mais outros crias verdes fanáticos, ele receberá +2 de bônus nos testes de resistência.

Inimigo Favorito (Ext): O cria verde fanático recebe +2 de bônus nos testes de Blefar, Observar, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevivência ao utilizar estas perícias contra humanos. Da mesma forma, ele recebe +2 nas jogadas de dano das armas contra humanos.

Toque de Tiamat (Sob): O cria verde fanático consegue ferir criaturas vivas com seu ataque de toque. Ele consegue causar até 18 pontos de dano ao dia desta maneira (Vontade CD 16 para reduzir o dano à metade), dividido entre quantos toques ele quiser. Quando o cria verde fanático causar dano com seu toque, ele simultaneamente irá curar um dragão ou criatura de linhagem dracônica de sua escolha (incluindo ele mesmo) até 9 m com a mesma quantidade de dano. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Um cria verde fanático que possua níveis em uma classe conjuradora divina e venera Tiamat conseguirá este efeito nas magias de *infligir* que conjurar. As magias de *infligir* causam dano normalmente, simultaneamente curando o dragão ou criatura com linhagem dracônica que o cria verde fanático escolher.

ESTRATÉGIAS E TÁTICAS

A primeira função do cria verde fanático em batalha é ajudar, suportar e liderar outras crias dracônicas. Sua habilidade toque de Tiamat o permite ferir o inimigo enquanto cura seus aliados. Pelo fato que esta habilidade exige um ataque de toque, o cria verde fanático consegue utilizá-la contra até mesmo os adversários trajando as armaduras mais pesadas com uma grande chance de sucesso.

O cria verde fanático é menos efetivo em combate do que outras crias dracônicas. Assim, um zelote lutando ao lado de aliados mais fortes servem de obstáculo enquanto seus aliados engajam o inimigo. Apenas quando ambos os lados tenham sofrido dano, o fanático utilizará seus toque de Tiamat ou uma magia de *infligir*, esperando assim vencer um adversário enquanto simultaneamente restaura um aliado até seu potencial máximo.

Um fanático liderando criaturas mais fracas entra em combate corpo a corpo no início da batalha. Ele guardará sua habilidade toque de Tiamat até que ele tenha sofrido grandes danos, então ele mira em um oponente mais fraco e se cura. Uma vez que o toque de Tiamat seja gasto, o fanático Geralmente fugirá caso ameaçado, deixando seus lacaios à sua própria sorte.

EXEMPLOS DE ENCONTROS

Os crias verdes fanáticos apenas são encontrados sozinhos quando eles são abandonados por seus aliados, a maioria freqüentemente como resultado de uma derrota. Em todas as outras vezes, eles estão em companhia de outras crias dracônicas.

Grupo de Emboscada (NE 6): Dois crias verdes furtivos (*Monster Manual 4*, página 148) e um cria verde fanático espreitam uma zona rural, emboscando e matando pequenos grupos de criaturas não malignas. Com sua armadura pesada, o cria verde fanático atuam como um chamariz, fazendo barulho o bastante para fazem com que os inimigos venham até sua localização. Quando o fanático está sendo atacado, os crias verdes furtivos armam a emboscada, flanqueando e utilizando sua habilidade de ataque furtivo.

Grupo de Guerra (NE 7): Um cria verde fanático comanda um destacamento de oito robgoblins combatentes e um ogro. O fanático poço de importa com a vida de seus subalternos, e estará disposto a sacrificá-los pelo tempo em quem garantam sucesso em combate.

ECOLOGIA

Diferente de outras crias de Tiamat, os crias verdes fanáticos são intencionalmente criados em vez de terem uma chance de nascer. Os fanáticos encontram os ovos de outras crias dracônicas, banhando-os ritualmente em uma mistura do sangue de Tiamat, o sangue de um dragão verde venerável, e incrustado de esmeraldas que custam 200 po. Estes ovos incubam crias verdes fanáticos.

Ambiente: Os fanáticos podem ser encontrados em qualquer área onde a vontade de Tiamat deve ser imposta. Suas missões exigem que eles defendam a fé das crias dracônicas pelo mundo e até mesmo em outros planos.

Características Físicas: Um típico cria verde fanático mede 1,80 m de altura e pesa pouco mais de 100 kg. Os machos e s fêmeas possuem o mesmo tamanho, e apenas um olho bem treinado consegue distingui-los.

Tendência: Os crias verdes fanáticos são sempre leais e maus. Sua dedicação à Tiamat é comparável apenas pela sua capacidade pelo sadismo e crueldade. Os fanáticos raramente se voltam um contra o outro, em vez disso, demonstram a máxima devoção à corrente de comando na qual fazem parte. Eles concentram seus esforços em destruir os inimigos de Tiamat, assim como também em descobrir e punir os lapsos na fé entre os membros de suas legiões.

SOCIEDADE

Os crias verdes fanáticos são doutrinados nos ensinamentos de Tiamat desde jovens e formados em uma devoção fanática à sua causa. Eles são os comissários das legiões de Tiamat— defensores da fé responsáveis para assegurar um nível adequado de dedicação e entusiasmo entre as topas. Alguns também servem como oficiais e senhores da guerra de alto nível. Outras crias dracônicas, particularmente os caóticos crias negras invasores e os crias vermelhas arcanistas, freqüentemente guardam rancor dos poderes dos zelotes. Contudo, alguns poucos estão dispostos a ascender contra esses escolhidos de Tiamat.

Em muitas maneiras, os crias verdes fanáticos são as mais perigosas crianças de Tiamat. Apesar de não possuírem a capacidade destrutiva dos crias azuis matadores de deuses e seus semelhantes, eles compensam na hierarquia de poder que os permitem dirigir e comandar outras crias dracônicas contra seus inimigos. Mesmo um matador de deuses poderia tombar para números superiores.

Quando as legiões de Tiamat começam uma invasão, os crias verdes fanáticos constroem pequenos monastérios e templos dedicados a sua glória em áreas onde das crias dracônicas têm protegido. Esses monastérios servem como postos de comando e refúgios para os fanáticos. Nesses monastérios, eles treinam as artes da Guerra, estudam os textos sagrados da Tiamat e comungam com sua deusa.

Grandes poços de energia giratória ocupam os níveis inferiores desses locais. Os crias verdes fanáticos os utilizam para se comunicar com Tiamat e seus vassalos. Por momentos, fogos turvam desses poços; em seguida eles podem se congelar solidamente, estourar com raios de eletricidade ou vazar plumas de ácido. Desses poços, os crias verdes fanáticos recebem ordens, éditos religiosos, e notícias que cruzam os planos, então estão prontos para espalhar a palavra de sua religião.

Os túneis abaixo desses monastérios também contem masmorras que guardam oponentes capturados, monstros nascidos de experiências ou para serem domesticadas como bestas de batalha, e as crias dracônicas renegadas esperando para serem executadas. Os níveis superiores possuem santuários, alojamentos e salas de aula onde os crias verdes fanáticos estudam matérias de fé e praticam suas habilidades de combate.

TESOURO TÍPICO

Os crias verdes fanáticos cobiçam formas leves e portáteis de riquezas como gemas e jóias. Eles também procuram ativamente por itens mágicos, esperando assim vencer seus inimigos mesmo que estes objetos não sejam voltados para a causa de Tiamat. Eles possuem o tesouro padrão para o seu Nível de Desafio, e eles se equipam como PdMs de seu ND quando eles adquirem níveis de classe.

O cria verde fanático apresentado acima possui os seguintes pertences: loriga segmentada, escudo grande de metal, maça pesada e uma besta leve com 10 virotes.

CRIAS VERDES FANÁTICOS COM NÍVEIS DE CLASSE

Os crias verdes fanáticos são devotados à fé de Tiamat, eles geralmente se tornam conjuradores divinos. Sua classe favorecida é a alma favorecida do *Livro Completo do Divino*. Caso você não utilize esse livro, utilize o clérigo como sua classe Favorecida. Ambas as classes são associadas para o cria verde zelote.

CONHECIMENTO SOBRE OS CRIAS VERDES FANÁTICOS

Personagens que possuam graduações em Conhecimento (natureza) podem aprender mais sobre os crias verdes fanáticos. Quando um personagem realiza um teste bem sucedido na perícia, o seguinte conhecimento é revelado, incluindo as informações das CDs inferiores.

Conhecimento (religião)

CD	Resultado
15	Esta criatura é um cria verde fanático, um humanóide monstruoso relacionado aos dragões verdes.
20	Os crias verdes fanáticos são líderes espirituais e opressores religiosos dos exércitos de Tiamat. Eles comandam outras crias dracônicas e aliados de Tiamat em batalha, assegurando que essas crias dracônicas permaneçam fiéis à Tiamat. O cria verde fanático é mais resiliente quando próximo de outro de sua espécie.
25	O fanático possui um ataque de toque que provoca dano e que também o permite curar-se ou a uma criatura dracônica próxima.

CRIAS DE TIAMAT

A divindade Tiamat, Criadora das Espécies Malignas de Dragões há muito procura dominar o mundo para si e para sua progênie. Por eras ela tem batalhado contra Bahamut, o Rei dos Dragões Bondosos, em um conflito chamado a Guerra da Queda do Dragão, e a maioria das pessoas acreditaram que esta batalha iria durar milênios para começar.

Recentemente, contudo, Tiamat revelou sua mais recente e mais aterradora tática. Ela criou diversas e numerosas criaturas com o sangue dos dragões cromáticos e envia essas crias para espalhar a destruição e o caos. Essas incursões de criaturas malignas de sangue de dragão ameaçam o equilíbrio da guerra, e mais além, o mundo.

Para frustrar suas ambições, Bahamut criou os nobres draconatos (do livro *Races of the Dragon*, página 5), mas o desafio de lutar contra essa espécie de dragões malignos exige ainda mais heróis do que os dragões de platina conseguem produzir. Hoje em dia, Tiamat possui a vantagem. Ele poderia muito bem cair para os personagens jogadores para prevenir que suas crias deixem permanentemente a Guerra da Queda do Dragão em favor do mal.

Cada cria de Tiamat possui alguns vestígios do poder da Rainha dos Dragões Malignos em seu sangue. Apesar disso, muitos não nascem diretamente dela, mas de dragões malignos individuais através do mundo. Quer Tiamat ter escolhido por si só ou pelo acaso inconstante, alguns ovos de dragões cromáticos produzem essas crias. Geralmente apenas um ovo é tocado, mas ocasionalmente uma ninhada inteira produz crias de Tiamat (que podem não ser todos da mesma espécie). Uma determinada cria nasce apenas de um dragão que compartilha com sua cor, que combinada com a palavra "cria", forma parte de seu nome. Apesar das crias primeiro começarem a aparecer nas ninhadas de ovos de dragões, a maioria deles procriam e agora estão se multiplicando rapidamente.

Os dragões malignos reconhecem o nascimento de uma cria de Tiamat como um agouro afortunado, um sinal do favor de sua criadora. É dito, que as crias raramente permanecem com seus pais por muito tempo, eles amadurecem muito mais rapidamente que os verdadeiros dragões, alcançando a idade adulta em apenas poucos anos.

As crias de Tiamat geralmente se congregam com outras criaturas, seja em bandos de sua espécie ou com outros indivíduos de mente parecida de outras raças, particularmente dragões malignos. Rumores vieram à tona dizendo que robgoblins clérigos e senhores da guerra se unem com crias de Tiamat e outros dragões malignos para uma grande batalha. Se isso é parte do plano de Tiamat para a Guerra da Queda do Dragão ou se é originada pela antipatia geral dos goblinóides pelas outras raças, isso ainda é desconhecido.

Desconsiderando o seu lugar no mundo, todas as crias compartilham uma lealdade inabalável à Tiamat, na qual seus possíveis aliados deveriam se lembrar muito bem. As crias de Tiamat também compartilham seu ódio eterno pelas espécies de dragões bondosos, eles desprezam os não-dragões de todas as espécies.

CRIAS DE TIAMAT EM EBERRON

Tiamat não está satisfeita com a atitude que muitas de suas crianças têm adotado. Ela é orgulhosa pelo fato dos dragões cromáticos terem derrotado os abissais e os quori, porém ela sente que eles agora perdem tempo se preocupando com a Profecia em vez de subjugar o mundo.

Alguns dragões cromáticos concordam com ela e têm se dedicados à sua causa. Além disso, ela tem sussurrado promessas de um retorno do grande Império Dhakaani para certos robgoblins senhores da guerra em Darguun. Utilizando esses contatos, Tiamat tem sido capaz de semear o mundo com suas crias, e elas estão prontas para quando o chamado da batalha vier.

Os dragões cromáticos não aliados à Tiamat vêem a chegada dessas crias como um poderoso potencial que deve de algum modo estar ligado com a Profecia, mas eles são abstraídos para o verdadeiro perigo. Eles continuam a fazer aquilo que Tiamat os condena: Eles esperam e observam, esperando aprender a verdadeira natureza desses novos dragões de sangue através da observação e reflexão da Profecia.

De todas as maneiras as crias agora habitam Argonnessen. As diferentes variedades começaram a circular através do mundo e podem ser encontradas em Xen´drik, Khorvaire e Aerenal. Poucos tem se estabelecido em Sarlona.

CRIAS DE TIAMAT EM FAERÛN

As primeiras crias, presentes da Rainha Dragão, foram invocadas pelos seguidores de Tiamat em Unther. Seus templos tem secretamente criado mais e mais crias e contrabandeado-as para fora do país para evitar serem descobertas pela força ocupacional de Mulhorandi.

A igreja de Tiamat tem conseguido desde então espalhar as crias através dos Impérios Antigos e além. Muitos espreitam os cantos mais escuros do mundo, percorrendo pântanos, selvas e cavernas caçando suas presas e esperando pelo chamado para juntarem-se ao exército de Tiamat. Alguns tem se aliado com o Culto do Dragão, apesar dos objetivos desse grupo nunca priorizar servir a vontade de Tiamat.

Rumores vieram à tona dizendo que um grande número de robgoblins e crias encontram-se nos arredores das Colinas de Rathgaunt ao sul de Shaar. Sua aparição poderia indicar que a Guerra da Queda do Dragão está preste a se espalhar por Faerûn.

CONHECIMENTO SOBRE OS CRIAS DE TIAMAT

Personagens que possuam graduações em Conhecimento (arcano) podem aprender mais sobre os crias de Tiamat. Quando um personagem realiza um teste bem sucedido na perícia, o seguinte conhecimento é revelado, incluindo as informações das CDs inferiores. Aqueles que reconhecerem a descendência das criaturas podem também utilizar a perícia Conhecimento (religião) para aprender mais.

As descrições de cada cria de Tiamat fornecem as CDs de um teste de Conhecimento para aprender sobre seus detalhes específicos.

Conhecimento (arcano)

CD	Resultado
10	Descendentes de um dragão não são sempre do tipo do dragão.
15	Esta criatura não parece ser um meio-dragão mas obviamente possui a forte hereditariedade dos dragões cromáticos. Este resultado revela todas as características do subtipo Sangue Dracônico (veja abaixo)
20	Muitas estranhas criaturas descendentes de dragões com hereditariedade cromática têm aparecido recentemente, sugestionando alguma nova atividade por parte da espécie de dragão cromático.

Conhecimento (religião)

CD	Resultado
10	Tiamat é uma deusa dragão maligna
15	Tiamat trava uma guerra contra Bahamut, o Rei dos Dragões Bondosos, através de diversos peões mortais, alguns dos quais ela criou.
20	As crias de Tiamat são a última escalação de hostilidades na Guerra da Queda do Dragão, e elas servem a sua causa fielmente. Alguns até mesmo trabalham sob as ordens de seus clérigos.

CRIATURA DE GELO

Uma criatura de gelo é um constructo mágico de gelo e neve criado por meios da *magia invocar criaturas de gelo* (ou efeitos similares) na imagem de uma criatura real. Ele é uma maquina descuidada que obedece as ordens de seu criador. Uma criatura de gelo assemelhasse com qualquer criatura, e ela é modelada depois na forma e tamanho geral, mas ela é composta inteiramente de lívidos gelos azuis.

Uma criatura de gelo faz somente o que é ordenado a ela fazer. Ela pode não extrair nenhuma conclusão de si própria e não tomar nenhuma iniciativa. Suas instruções sempre devem ser simples, como por exemplo, “Ataque aquele gigante” ou “Permaneça próximo e ataque qualquer um que me ameaçar”.

EXEMPLO DE CRIATURA DO GELO
Este exemplo utiliza uma gárgula como criatura base.

GÁRGULA CRIATURA DE GELO
Constructo (Médio – Frio)
Dado de Vida: 4d10+20 (42 pvs)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 16 (+2 Des, +4 natural), toque 12, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +3/+5
Ataque: Corpo a corpo: garra +5 (1d4+2 mais 1d6 por frio)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +5 (1d4+2 mais 1d6 por frio) e mordida +3 (1d6+1 mais 1d6 por frio) e chifre +3 (1d6+1 mais 1d6 por frio)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: Toque frígido
Qualidades Especiais: Características de constructo, imunidade ao frio, visão na penumbra, visão no escuro 18 m, vulnerabilidade ao fogo
Testes de Resistência: Fort +1, Ref +3, Von +1
Habilidades: For 15, Des 14, Con —, Int —, Sab 10, Car 1
Perícias: —
Talentos: Ataque Múltiplo
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, par ou revoada (5–16)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro
Progressão: 5–6 DVs (Médio); 7–12 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: —

Esta encurvada criatura alada aparenta ser feito de gelo lívido. Ela tem chifres arqueados, uma longa cauda, e garras violentas, e dois grandes dentes caninos sobressaindo de sua mandíbula.

COMBATE
Uma gárgula criatura de gelo ataca conforme as ordens de seu criador.
Toque frígido (Sob): Uma gárgula criatura de gelo causa um extra de 1d6 pontos de dano de frio a cada ataque corpo-a-corpo bem sucedido.
Características de Constructo: A criatura de gelo é imune a venenos, efeitos de sono, paralisia, atordoamento, doença, efeitos de morte e necromancia, efeitos de ação mental e habilidades (feitiços, compulsões, fantasma, padrões e efeitos de moral) e a todos os efeitos que exigem um teste de resistência de Fortitude a menos que o efeito também se aplique a objetos ou que seja inofensivo. Ela é imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade temporário e permanente, fadiga, exaustão e drenar energia e é imune a morte por dano maciço. Ele é incapaz de recuperar pontos de vida, mas pode ser consertada. Ela possui visão na penumbra e visão no escuro 18 m.

CRIANDO UMA CRIATURA DE GELO
"Criatura de gelo" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea (exceto um morto-vivo ou uma criatura com o subtipo fogo), daqui por diante referido como a criatura base.



Tamanho e Tipo: O tipo de criatura muda para constructo. Ela perde todos os subtipos anteriores, mas ganha o subtipo frio. Ela não ganha o subtipo avançado. Ela usa todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura base exceto o anotado aqui.
Dados de Vida e Pontos de Vida: Abandona qualquer Dado de Vida ganhado de nível de classe (para o mínimo de 1) e troca seus Dados de Vida para d10. Como um constructo, a criatura perde qualquer bônus de Constituição para pontos de vida, mas ganha pontos de vida adicional baseados em seu tamanho, como mostrado a seguir:

Tamanho da Criatura de Gelo	Pontos de Vida Adicionais
Pequeno	10 pvs adicionais
Médio	20 pvs adicionais
Grande	30 pvs adicionais
Enorme	40 pvs adicionais
Imenso	60 pvs adicionais
Colossal	80 pvs adicionais

Deslocamento: A criatura perde qualquer deslocamento de vôo que ela anteriormente possuía. Se ela tiver um deslocamento de escalar, ela sustenta seu deslocamento de escalar mas pode somente escalar em neve e gelo.
Classe de Armadura: O bônus de armadura natural da criatura muda para um número baseado em seu tamanho:

Tamanho da Criatura de Gelo	Bônus de Armadura Natural
Miúdo ou menor	+1
Pequeno	+2
Médio	+4
Grande	+6
Enorme	+8
Imenso	+11
Colossal	+15

Ataque Base: O bônus base de ataque de uma criatura de gelo é igual a 3/4 de seus Dados de Vida.

Ataques: Uma criatura de gelo retém todos os ataques naturais, ataques de armas manufaturadas, e armas proficientes da criatura base. Um humanóide com nenhum ataque natural ganha um ataque de pancada.
Dano: Armas naturais e manufaturadas causam danos normalmente. Um ataque de pancada causa dano baseado no tamanho da criatura de gelo. (Se a criatura base já tiver um ataque pancada, use o ataque pancada da criatura de gelo somente se for melhor.)

Tamanho da Criatura de Gelo	Dano do Ataque de Pancada
Mínimo ou menor	1
Miúdo	1d2
Pequeno	1d4
Médio	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Imenso	3d6
Colossal	4d6

Ataques Especiais: Uma criatura de gelo perde todos os ataques especiais da criatura base. E ganha um (e somente um) dos seguintes ataques especiais, escolhido pelo seu criador no momento de sua criação.
Aura de Frio (Sob): A criatura de gelo causa 1d6 pontos de dano de gelo em todas as criaturas até 3 m como uma ação livre no inicio de seu turno a cada rodada.
Engolfar (Sob): Como uma ação padrão, a criatura de gelo pode tentar engolfar único oponente ameaçado. O oponente precisa ser pelo menos uma categoria de tamanho menor que a criatura de gelo, assim uma criatura de gelo Grande pode engolfar criaturas Médias ou menores. O alvo é designado para um teste de Reflexos (CD 10 + metade dos Dados de Vida da criatura de gelo + o modificador de Força da criatura de gelo) para evitar ser engolfado. Uma criatura engolfada pela criatura de gelo é considerada imobilizada e cai dentro de seu corpo. A criatura engolfada leva 2d6 pontos de dano de gelo por rodada sobre seu turno, e pode começar a afogar (ainda que ela possa segurar seu fôlego). Uma criatura de gelo pode somente engolfar uma vitima por vez. Para escapar, a vítima deve escapar da imobilização e depois escapar do agarrar vencendo em um teste de agarrar contra a criatura de gelo. A vítima pode escolher para fazer um teste de Arte da Fuga no lugar de um teste de agarrar. Se a criatura de gelo for morta, qualquer vítima engolfada estará livre.
Sopro de Gelo (Sob): Como uma ação padrão, a criatura de gelo pode soprar gelo. Seu sopro causa 1d6 pontos de dano de frio a cada 2 DVs que ele possuir (mínimo 1d6, máximo 10d6) em um cone de 9 m (CD 10 + metade dos DVs da criatura de gelo, Reflexos para reduzir o dano à metade). Sempre que uma criatura de gelo usar seu sopro de gelo, ela precisará esperar 1d4 rodadas antes de poder usar novamente sua arma de sopro.
Toque Frígido (Sob): A criatura de gelo causa um extra de 1d6 pontos de dano de frio a cada ataque corpo-a-corpo bem sucedido.
Qualidades Especiais: Uma criatura de gelo perde todas as qualidades especiais da criatura base. Ela ganha as seguintes qualidades especiais:
Características de Constructo: A criatura de gelo é imune a venenos, efeitos de sono, paralisia, atordoamento, doença, efeitos de morte e necromancia, efeitos de ação mental e habilidades (feitiços, compulsões, fantasma, padrões e efeitos de moral) e a todos os efeitos que exigem um teste de resistência de Fortitude a menos que o efeito também se aplique a objetos ou que seja inofensivo. Ela é imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade temporário e permanente, fadiga, exaustão e drenar energia e é imune a morte por dano maciço. Ele é incapaz de recuperar pontos de vida, mas pode ser consertada. Ela possui visão na penumbra e visão no escuro 18 m.
Redução de Dano (Sob): A criatura de gelo ganha redução de dano baseado em seu Dado de Vida, como mostrado a seguir:

Dado de Vida	Redução de Dano
1–4 DVs	Nenhuma
5–9 DVs	5/mágica
10–19 DVs	10/mágica
20+ DVs	15/mágica

Subtipo frio (Ext): Uma criatura de gelo tem imunidade à frio. Ela tem vulnerabilidade à fogo, quer dizer que ela leva novamente metade (50%) do dano como normal de fogo, sem levar em consideração se o teste de resistência é permitido, ou se o teste é um sucesso ou um fracasso.
Testes: Bônus dos testes bases são Fort +1/3 DV, Ref +1/3 DV e Von +1/3 DV.
Habilidades: Uma criatura de gelo não tem pontos de Constituição ou Inteligência. Sua Sabedoria muda para 10, e seu carisma muda para 1.
Perícias: Uma criatura de gelo não tem pericias.
Talentos: Uma criatura de gelo perde todos os talentos exceto àqueles que aumentam seu ataque, assim como Ataque Natural Aprimorado, Ataques Múltiplos, ou Acuidade com Arma.
Ambiente: Qualquer, normalmente o mesmo da criatura base.
Organização: Qualquer.
Nível de Desafio: O ND da criatura de gelo é 1 mais metade de seus Dados de Vida.
Tesouro: Nenhum.
Tendência: Sempre neutro.
Progressão: Como da criatura base (ou — se a criatura avançar por classe de personagem).
Nível de Desafio: —

CRIATURA FERAL

Criaturas ferais uma vez eram civilizadas, porém agora regressaram a um primitivo estado bárbaro. Apesar delas geralmente serem encontradas nas profundezas de ambientes selvagens cruéis, as criaturas ferais ocasionalmente caminham mais para áreas civilizadas. Algumas eventualmente se adaptam, porém a maioria considera a "civilização" tão confinante.
As criaturas ferais se parecem maiores, mais vigorosas e mais vis que seus primos mais sofisticados. Sua natureza feral tende a ser óbvia por suas presas e garras marcantes. Elas falam os mesmos idiomas da criatura base na qual se derivam.

EXEMPLO DE CRIATURA FERAL
Este exemplo utiliza um minotauro como criatura base.

MINOTAURO FERAL
Humanóide Monstruoso (Grande)
Dado de Vida: 6d10+18 (51 pvs)
Iniciativa: –1
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 14 (–1 tamanho, –1 Des, +6 natural), toque 8, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +6/+16
Ataque: Corpo a corpo: garra +11 (2d6+6) ou machado grande Enorme +11 (2d8+9/x3)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +11 (2d6+6) ou machado grande Enorme +11/+6 (2d8+9/x3) e chifre +6 (1d8+3)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: Agarrar aprimorado, bote, investida 4d6+9
Qualidades Especiais: Astúcia natural, faro, cura acelerada 3, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +4, Von +6
Habilidades: For 23, Des 8, Con 17, Int 3, Sab 12, Car 8
Perícias: Intimidar +2, Observar +11, Ouvir +11, Procurar +6
Talentos: Ataque Poderoso, Fortitude Maior, Rastrear
Ambiente: Qualquer subterrâneo
Organização: Solitário, casal ou gangue (3–4)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: 50% das moedas, padrão dos bens e itens, nenhum pergaminho
Tendência: Geralmente caótico e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +3
Obs.: Para uma melhor utilização desse monstro na versão 3.5, veja a errata não-oficial a partir da página 289.

Minotauros ferais existem nas profundezas dos mais ameaçadores reinos subterrâneos. Aqueles poucos que localizam outros minotauros freqüentemente os dominam e se tornam líderes. Os minotauros ferais valorizam armas e armaduras construídas para o seu tamanho, e a sua posse significa o líder de um grupo em particular.

Combate
Os minotauros ferais preferem combater corpo a corpo, onde sua grande Força lhes cai bem. Particularmente eles adoram desferir seus ataques de bote em aventureiros tolos o bastante para entrar em seus domínios, na esperança de ganhar as armas desses aventureiros.
Agarrar Aprimorado (Ext): Caso o minotauro feral atingir um oponente de tamanho Médio ou menor com um ataque de garra, ele causa dano normal e tentará iniciar uma manobrar de agarrar como uma ação livre sem provocar ataques de oportunidade. Caso ele prenda um oponente, ele possui a opção de conduzir a manobra de agarrar normalmente, ou simplesmente utilizar sua garra para prender o oponente (–20 de penalidade no teste de agarrar, porém o minotauro feral não será considerado agarrado). Neste caso, cada teste de agarrar bem sucedido realizado durante as rodadas sucessivas causa automaticamente o dano da garra.



Astúcia Natural (Ext): Apesar dos minotauros ferais não serem especialmente inteligentes, eles possuem a astúcia inata e habilidade lógica. Isso os torna imunes a magia *labirinto*, os previne de se perderem e os permite rastrear seus inimigos. Além disso, eles nunca são surpreendidos.
Bote (Ext): Caso o minotauro feral realize uma investida em um oponente durante sua primeira rodada de combate, ele pode realizar um ataque total mesmo apesar de já ter se deslocado.
Cura Acelerada (Ext): O minotauro feral recupera pontos de vida perdidos numa velocidade de 3 pontos por rodada. A cura acelerada não restaura pontos de vida perdidos por inanição, fome ou sufocação, e também não permite que o minotauro feral cresça ou recoloque partes perdidas do corpo.
Faro (Ext): O minotauro feral consegue detectar inimigos próximos, farejar inimigos escondidos e rastrear pelo faro.
Investida (Ext): O minotauro feral tipicamente inicia uma batalha realizando uma investida em um oponente, abaixando sua cabeça para desferir um ataque com seus poderosos chifres. Além dos benefícios e penalidades normais de uma investida, isto permite a criatura desferir um ataque com os chifres regular que causa 4d6+9 pontos de dano.
Perícias: O minotauro feral recebe +4 de bônus racial nos testes de Observar, Ouvir e Procurar.

CRIANDO UMA CRIATURA FERAL
"Criatura feral" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer humanóide ou humanóide monstruoso corpóreo (daqui por diante denominado "criatura base"). A criatura feral possui todas as características da criatura base, exceto as descritas aqui.
Tamanho e Tipo: Criaturas com este modelo se tornam humanóides monstruosos caso já não forem.
Dado de Vida: Muda para d10.
Deslocamento: Deslocamento base +3 m, depois outros tipos de movimentos não são afetados.
CA: +6 de bônus de armadura natural ou a armadura natural da criatura, o que for melhor.
Ataques e Dano: A criatura feral recebe dois ataques de garra caso já não possua. O dano base para os ataques de garra da criatura feral varia de acordo com seu tamanho: Minúsculo 1d2, Mínimo 1d3, Miúdo 1d4, Pequeno 1d6, Médio 1d8, Grande 2d6, Enorme 2d8, Imenso 4d6, Colossal 4d8. Caso a criatura base já possua ataques de garra, a criatura feral utiliza o melhor dano base.

Ataques Especiais: A criatura feral recebe ataques especiais adicionais dependendo de seu Dado de Vida, como mostrado na tabela abaixo. Ela recebe o ataque especial indicado na linha correspondente ao Dado de Vida do monstro, mais todos aqueles das linhas anteriores. Caso a criatura base já possua a habilidade, a criatura feral utilizará a versão da habilidade que seja melhor.

Dado de Vida	Ataque Especial
1–3 DVs	Agarrar aprimorado
4–7 DVs	Bote
8–11 DVs	Rasgar
12+ DVs	Dilacerar

Agarrar Aprimorado (Ext): Caso a criatura feral atingir um oponente de no mínimo uma categoria de tamanho inferior à sua com um ataque de garra, ela causa dano normal e tentará iniciar uma manobrar de agarrar como uma ação livre sem provocar ataques de oportunidade. Caso ela prenda um oponente, ela poderá utilizar seu ataque de Rasgar caso possua (veja abaixo). Por outro lado, ela possui a opção de conduzir a manobra de agarrar normalmente, ou simplesmente utilizar sua garra para prender o oponente (–20 de penalidade no teste de agarrar, porém a criatura feral não será considerada agarrada). Neste caso, cada teste de agarrar bem sucedido realizado durante as rodadas sucessivas causa automaticamente o dano da garra. Veja o *Livro dos Monstros* para regras adicionais.
Bote (Ext): Caso a criatura feral realize uma investida em um oponente durante sua primeira rodada de combate, ele pode realizar um ataque total mesmo apesar de já ter se deslocado.
Rasgar (Ext): A criatura feral que prenda um oponente com a manobra agarrar, consegue desferir dois ataques de rasgar com seu bônus máximo de combate corpo a corpo com suas patas traseiras. Cada ataque bem sucedido causa o dano normal das garras para o tamanho da criatura feral, mais ½ de seu bônus de Força (arredondado para baixo). Caso a criatura feral desfira um ataque de bote em um oponente, ela também poderá rasgá-lo.
Dilacerar (Ext): Caso a criatura feral atinja um oponente com seus dois ataques de garra, ela rasgará a carne da vítima, este ataque causa automaticamente o dobro do dano das garras para o tamanho da criatura feral, mais o dobro do modificador de Força.
Qualidades Especiais: A criatura feral recebe qualidades especiais adicionais dependendo do seu Dado de Vida, como mostrado na tabela abaixo. Caso a criatura base já possua a habilidade, a criatura feral utilizará a versão da habilidade que seja melhor.

Dado de Vida	Visão no Escuro	Cura Acelerada
1–3 DVs	18 m	2
4–7 DVs	18 m	3
8–11 DVs	27 m	4
12+ DVs	36 m	5

Habilidades: +4 For, –2 Des, +2 Con, –4 Int (mínimo 2) +2 Sab
Ambiente: Qualquer terreno e subterrâneo
Organização: Solitário, casal, gangue (3–5), ou tribo (61+)
Nível de Desafio: Até 3 DVs, ND da criatura base +1; 4–7 DVs, ND da criatura base +2; 8–11 DVs, ND da criatura base +3; 12+ DVs, ND da criatura base +4
Tesouro: 50% das moedas, padrão dos bens e itens, nenhum pergaminho.
Ajuste de Nível: +1

PERSONAGENS FERAIS
Personagens ferais com níveis de classe geralmente possuem níveis de bárbaro, e bárbaro é sua classe favorecida. Alguns fazem multiclasse com clérigo, druida ou ranger. Poucos ainda se tornam bardos, paladinos, magos ou feiticeiros.

CRIATURA SANTIFICADA

Quando uma criatura maligna é alvo de uma magia *santificar o pecador* (veja abaixo), a magia toma as qualidades especiais, ataques e habilidades que são inerentemente malignas em troca de poderes benevolentes. A aparência da criatura santificada não se altera para atender a sua nova perspectiva, nem encontram uma boa aceitação entre as outras criaturas boas. Por este motivo, muitas criaturas santificadas optam por ter sua forma alterada magicamente para que suas boas intenções e sua busca por arrependimento não sejam obscurecidas por sua aparência vil.
Muitas criaturas santificadas sentem um desejo ardente de apagar seu passado de feitos malignos e realizam por si sós, atos e feitos heróicos. Elas buscam sua nova recém encontrada dedicação para o bem com o zelo de um arconte. Algumas lutam para destruir o mal onde encontram, enquanto outras tentam persuadir outras criaturas malignas a seguirem um caminho similar. Com sua perspectiva alterada para o bem, muitas criaturas santificadas se sentem compelidas a proteger o bem e os inocentes. Algumas vezes elas se juntam com os celestiais e aventureiros de tendência benigna para lutarem juntos contra o mal.
Uma criatura santificada que se reverta para o mal, intencionalmente ou não, perderá todos os benefícios deste modelo. Essencialmente, ela será restaurada ao seu estado que era antes de ter se tornado uma criatura santificada.



EXEMPLO DE CRIATURA SANTIFICADA
Este exemplo utiliza um dragão vermelho jovem como criatura base.

DRAGÃO VERMELHO JOVEM SANTIFICADO
Dragão (Grande – Fogo)
Dado de Vida: 10d12+30 (95 pvs)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), vôo 45 m (ruim)
Classe de Armadura: 18 (–1 tamanho, +9 natural), toque 9, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +10/+19
Ataque: Corpo a corpo: mordida +14 (2d6+5) ou toque à distancia: raio de luz +14 (5d6 contra inimigos malignos)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +14 (2d6+5) e 2 garras +10 (1d8+2) e 2 asas (1d6+2) e golpe com a cauda (1d8+8) ou toque à distância: raio de luz (5d6 contra inimigos malignos)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m (3m com a mordida)
Ataques Especiais: Sopro, raio de luz
Qualidades Especiais: Aura de ameaça, circulo mágico de proteção contra o mal, idiomas, imunidade ao fogo, resistência a magia 23, sentido cego 18 m, visão na penumbra, visão no escuro 36 m, vulnerabilidade ao frio
Testes de Resistência: Fort +10, Ref +7, Von +8
Habilidades: For 21, Des 10, Con 17, Int 12, Sab 12, Car 12
Perícias: Blefar +14, Diplomacia +18, Disfarces +1 (+2 atuando), Intimidar +16, Observar +16, Ouvir +18, Procurar +14, Sentir Motivação +14, Sobrevivência +1 (+3 seguindo rastros)
Talentos: Foco em Arma (garra), Iniciativa Aprimorada, Pairar, Prontidão
Ambiente: Montanhas quentes
Organização: Solitário ou ninhada (2–5)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Triplo do padrão
Tendência: Geralmente caótico e bom
Progressão: Pela categoria de idade ou por classe de personagem
Ajuste de Nível: +7

Um dragão vermelho santificado se parece virtualmente idêntico à aparência de sua espécie maligna, exceto pelo fato que seus olhos brilham como fontes de esplendor dourado, e que ele se mantém ordenado. Antes, uma criatura gananciosa e egoísta, agora ele possui objetivos superiores, esforçando-se para ajudar os outros e derrotar o mal.

COMBATE
As armas naturais do dragão vermelho santificado, e bem como qualquer arme que utilize, são consideradas armas sagradas para vencer a redução de dano.
Sopro (Sob): Cone de fogo 12 m, 4d10 por fogo, Reflexos CD 18 para reduzir o dano à metade.
Aura de Ameaça (Sob): Uma aura de bondade envolve o dragão vermelho santificado. Criaturas hostis dentro de um raio de 6 m precisam obter um sucesso em um teste de resistência de Vontade CD 20 para resistir aos seus efeitos. Aqueles que falharem sofrem –2 de penalidade nos ataques, CA e testes de resistência durante um dia ou até que consigam atingir o dragão vermelho santificado. Uma criatura que tenha resistido ou quebrado o efeito não poderá ser afetada novamente pela aura do dragão vermelho santificado durante um dia.

Círculo Mágico de Proteção Contra o Mal (Sob): Um efeito de círculo mágico de proteção contra o mal está sempre envolvendo o dragão vermelho santificado, como a magia *círculo mágico de proteção contra o mal*. 10º nível de conjurador.
Idiomas (Sob): O dragão vermelho muito jovem consegue falar com qualquer criatura que possua um idioma, como se estivesse usando a magia *idiomas* conjurada por um feiticeiro de 10º nível. Esta habilidade está sempre ativa.
Raio de Luz (Sob): Uma vez por rodada, como uma ação padrão, o dragão vermelho santificado pode disparar um raio quente de luzes de seus olhos. O raio é considerado um Ataque de toque à distância e possui Alcance máximo de 18 m. Contra criaturas malignas, o raio causa 5d6 pontos de dano. A luz é inofensiva contra criaturas não malignas.

CRIANDO UMA CRIATURA SANTIFICADA
"Criatura santificada" é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer criatura maligna exceto extraplanares com o subtipo mal (daqui por diante será denominada de "criatura base"). A criatura santificada conserva seu tipo de criatura. Extraplanares recebem o subtipo bem e perdem qualquer um dos seguintes subtipos: baatezu (diabos), tanar'ri (demônios) e yugoloth. Caso a criatura base possua o modelo criatura abissal ela perderá o modelo e todos os ataques especiais e qualidades especiais adquiridos pelo modelo. Ela utiliza as características da criatura base ou habilidades especiais, exceto as descritas a seguir.
Ataques: A criatura santificada conserva todas suas armas naturais e bônus de ataque. As armas naturais da criatura base, assim como também qualquer arma que empunhe serão consideradas armas boas para vencer a redução de dano.
Ataques Especiais: A criatura santificada perde todas suas pré-existentes habilidades sobrenaturais e similares à magia, mas conserva suas habilidades extraordinárias. Ela também recebe a habilidade especial raio de luz (descrita a seguir).
Raio de Luz (Sob): Uma vez por rodada, como uma ação padrão, a criatura santificada pode disparar um raio de luz de seus olhos ou mãos. O raio é considerado um ataque de toque à distância e possui Alcance máximo de 18 m. Contra criaturas malignas, o raio causa 1d6 pontos de dano a cada 2 DVs da criatura santificada (máximo 10d6). A luz é inofensiva para criaturas não malignas.
Qualidades Especiais A criatura santificada perde todas suas pré-existentes habilidades sobrenaturais e similares à magia, mas conserva suas habilidades extraordinárias. Caso a criatura base possua redução de dano que possa ser vencida por armas boas, ao invés disso, a redução de dano se altera para armas malignas.
A criatura santificada também recebe as seguintes qualidades especiais:
Aura de Ameaça (Sob): Uma aura de bondade envolve a criatura santificada. Criaturas hostis dentre de u raio de 6 m da criatura santificada precisam obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 dos Dados de Vida da criatura santificada + o modificador de Carisma da criatura santificada) para resistir aos seus efeitos. Aqueles que falharem sofrem –2 de penalidade nos ataques, CA e testes de

resistência durante um dia ou até que consigam atingir a criatura santificada que gerou a aura. Uma criatura que tenha resistido ou quebrado o efeito não poderá ser afetada novamente pela aura da criatura santificada durante um dia.
Círculo Mágico de Proteção Contra o Mal (Sob): Um efeito de círculo mágico de proteção contra o mal está sempre envolvendo a criatura santificada, como a magia *círculo mágico de proteção contra o mal* (nível de conjurador igual aos Dados de Vida da criatura santificada, máximo 14º).
Idiomas (Sob): A criatura santificada consegue falar com qualquer criatura que possua um idioma, como se estivesse usando a magia *idiomas* (nível de conjurador igual aos Dados de Vida da criatura santificada, máximo 14). Esta habilidade está sempre ativa.
Talentos: A criatura santificada perde todos seus talentos vis (veja o suplemento *Book of Vile Darkness*). Ela não poderá substituí-los por novos. Contudo, caso possua o subtipo bom, ela terá acesso aos talentos exaltados (veja o suplemento *Book of Exalted Deeds*).
Ambiente: Mesmo da criatura base, embora o plano de residência geralmente altere para um plano exterior de tendência benigna.
Nível de Desafio: Mesmo da criatura base +1.
Tendência: Sem bom. As tendências caos/leal da criatura não se alteram.
Ajuste de Nível: Mesmo da criatura base +2.

CRIATURA TÁURICA

Uma criatura táurica é um ser híbrido que possui cabeça, braços e o torso superior de um humanóide e patas e corpo inferior de um animal, besta ou inseto. Alguns são criados como resultado de experiências mágicas ou punição divina por falharem com sua divindade. Criaturas táuricas de mesma espécie formam uma raça única com sua própria cultura, linguagem e religião. Criaturas táuricas não são confundidas com humanóides de duas pernas/criaturas híbridas como os minotauros ou sátiros, que possuem características diferentes na aparência do que as criaturas componentes.
Criaturas táuricas falam os idiomas de ambas as criaturas componentes, assim como qualquer idioma que elas possuíam quando eram pessoas.

CRIANDO UMA CRIATURA TÁURICA

"Táurico" é um modelo que combina duas criaturas em uma criatura híbrida. O modelo pode ser aplicado a qualquer humanóide corpóreo Pequeno ou Médio (daqui por diante denominado "humanóide base") e a qualquer animal, besta ou inseto corpóreo Médio ou Grande que possua no mínimo quatro patas (daqui por diante denominada "criatura base"). O tipo da criatura táurica muda para humanóide monstruoso. Ele utiliza todos os atributos e habilidades especiais da criatura base, exceto as descritas a seguir:
Tamanho: Mesmo da criatura base.
Dado de Vida: Some os Dados de Vida base do humanóide e os dados de Vida da criatura para determinar os Dados de Vida da criatura táurica, cada um dos Dados de Vida muda para d8. Um humanóide que possua alguma classe ao invés de 1 Dado de Vida conta como uma criatura que possua 1 Dado de Vida.
CA: A criatura táurica possui o bônus de armadura natural da criatura base ou do humanóide base, o que for melhor.
Ataque e Dano: A criatura táurica possui todas as armas naturais e o dano base do humanóide base e da criatura base, desde que a forma física da criatura táurica seja capaz de desferir esses ataques. A ausência da cabeça da criatura base sempre resulta na perca do ataque de mordida da criatura base. Caso a criatura perca seu ataque primário neste formato, todos os seus outros ataques naturais continuarão secundários. A criatura táurica possui o bônus base de ataque de um humanóide monstruoso do total de Dados de Vida que não sejam de classe da criatura táurica.
Ataques Especiais: A criatura táurica possui todos os ataques especiais do humanóide base e da criatura base, desde que a criatura táurica seja capaz de desferir esses ataques. A ausência da cabeça da criatura base sempre resulta na perca dos ataques de arma de sopro ou de olhar da criatura base.
Qualidades Especiais: A criatura táurica possui todas as qualidades especiais do humanóide base e da criatura base.
Testes de Resistência: Para cada teste de resistência, utilize os testes de resistência base da criatura base ou do humanóide base, o que for melhor.
Habilidades: A criatura táurica utiliza os valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma do humanóide base e utiliza os valores de Força, Destreza e Constituição da criatura base.
Perícias: A criatura táurica recebe pontos de perícias como um humanóide monstruoso de seus Dados de Vida que não sejam de classe. Trate as perícias da lista da criatura base e da lista do humanóide base como perícias de classe. Caso a criatura possua alguma classe, ela recebe pontos de perícia pelos níveis de classe normalmente.
Talentos: A criatura táurica recebe talentos como um humanóide monstruoso de dados de Vida que não sejam de classe. Ela conserva os talentos da criatura base e do humanóide base.
Ambiente: O mesmo do humanóide base ou da criatura base, o que for mais restritivo.
Organização: O mesmo da criatura base ou do humanóide base, aquele que possui o menor número
Nível de Desafio: Mesmo da criatura base +1
Tesouro: Mesmo do humanóide base
Tendência: Mesmo do humanóide base
Progressão: Pela classe de personagem do humanóide base
Ajuste de Nível: Humanóide base +3



EXEMPLO DE CRIATURA TÁURICA
Aqui está um exemplo de criatura táurica usando um grifo como criatura base e um robgoblin guerreiro de 1º nível como humanóide base.

ROBGOBLIN-GRIFO TÁURICO
Humanóide Monstruoso (Grande)
Dado de Vida: 8d8 +24 (60 pvs)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 24 m (médio)
Classe de Armadura: 18 (–1 tamanho, +2 Des, +6 natural), toque 15, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +8/+16
Ataque: Corpo a corpo: espada longa +11 (1d8+4/19–20) ou garra +6 (2d6+2) ou à distância azagaia +9 (1d6+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: espada longa +11/+6 (1d8+4/19–20) e 2 garras +6 (2d6+2) ou à distância azagaia +9 (1d6+4)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataque Especial: Bote e rasgar 1d6+2
Qualidades Especiais: Faro, visão na penumbra e visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +11, Ref +8, Von +4
Habilidades: For 18, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 10, Car 10
Perícias: Furtividade +5, Intimidar +5, Observar +7, Ouvir +8, Saltar +13
Talentos: Fortitude Maior, Prontidão e Vontade de Ferro
Ambiente: Colinas temperadas
Organização: Solitário, casal ou falange (6–10)
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente leal e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +4

Bote (Ext): Se o robgoblin-grifo táurico 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 base de ataque +6, dano: 1d6+2.
Perícias: O robgoglin-grifo táurico recebe +4 de bônus racial nos testes de Observar, Furtividade e Saltar.

CRIATURAS DAS SOMBRAS

Apesar de eles serem convocados por demônios e normalmente serem malignos, criaturas das sombras vieram do Plano das Sombras, não do Plano Inferior de onde vem os demônios. Eles servem comandantes militares – mantors, vultos noturnos, aparição tórrida, e humanóides que tem feito seus lares nesse plano obscuros. Eles são igualmente felizes no Plano Material como mercenários ou soldados regulares de um soberano mal.
Sobre seu plano nativo, as três variações de criaturas das sombras não guerreiam entre si, mas nenhuma coisa fará eles servirem uma mesma companhia de soldados. Eles fazem às vezes trabalhos em conjuntos quando estão servindo no Plano Material; em particular, os Khumats aparentam aptos a cooperar com um outro de suas outras duas variações.

Todas as criaturas das sombras falam Abissal, Comum e Infernal.

GHIRRASH

Extra-planar (Grande)
Dados de Vida: 7d8+21 (52 pvs)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura: 20 (–1 tamanho, +3 Des, +8 natural), toque 12, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +7/+17
Ataques: Corpo a corpo: garra +13 (1d6+6)
Ataque Total: Corpo a Corpo: 4 garras +13 (1d6+6) e mordida +7 (1d4+3 mais paralisia)
Espaço/Alcance: 3 m /3 m
Ataques Especiais: Bote, paralisia, rasgar 1d6+3
Qualidades Especiais: Deslocamento, imunidade a veneno, redução de dano 5/mágica, resistência a magia 14, resistência ao ácido 10, eletricidade 10, fogo 10, gelo 10, visão no escuro 18 m
Teste de Resistência: Fort +8, Ref +10, Von +6
Habilidades: For 23, Des 16, Con 16, Int 13, Sab 12, Car 15
Perícias: Acrobacia +15, Equilíbrio +15, Escalar +16, Esconder-se +13, Furtividade +13, Observar +11, Ouvir +11, Saltar +26, Sobrevivência +11
Talentos: Foco em Arma (garra), Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos
Ambiente: Plano das Sombras
Organização: Solitário ou esquadrão (2–4)
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Nenhuma moeda; 50% dos bens; padrão de itens
Tendência: Sempre caótico (qualquer)
Progressão: 8–10 DVs (Grande); 11–21 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: +8

Essa criatura mostra-se a primeira vista parecida com um tigre ou uma pantera grande com seis membros. Sua face combina traços de humanos com aqueles do grande felino, e sua expressão é de modo claro, maligna.



Todos os seis membros dos ghirrash são armas de terrível poder destrutivo. Ele anda rapidamente sobre todas as suas seis patas, mas se mantém ereto, para atingir sua altura máxima de 2,10 m, quando estiver lutando. Ele pesa aproximadamente 225 kg.

COMBATE
Um ghirrash aproxima-se silenciosamente sob todos os seis membros e luta de pé sobre suas patas traseiras. Dando o bote ou agarrando, ele pode atacar com todas suas seis garras afiadas, descarnando a vitima para se alegrar com seus ossos.
Bote (Ext): Se um ghirrash der investida, ele pode fazer seu ataque total, incluindo dois ataques de rasgar.
Deslocamento (Sob): Uma sensação de distorção óptica envolve o ghirrash, o que torna difícil discernir sua localização real. Qualquer ataque corporal ou á distância terá 50% de chance de falha, a menos que o atacante consiga localizar o ghirrash por outros meios distintos da visão. Um efeito de visão da verdade permite ao conjurador definir a posição do ghirrash, mas ver o invisível não afeta essa habilidade sobrenatural.
Paralisia (Sob): Uma criatura acertada por um ataque de mordida do ghirrash precisa fazer um teste de resistência de Fortitude CD 16 ou será paralisada por um 1d4+1 rodadas. Elfos tem imunidade a essa paralisia. O teste de resistência é baseado em Constituição.
Rasgar (Ext): Duas garras, corpo-a-corpo: bônus de ataque +13, dano 1d6+3.

KHUMAT

Extra-planar (Grande)
Dados de Vida: 11d8+44 (93 pvs)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), natação 13,5 m
Classe de Armadura: 26 (–1 tamanho, +1 Des, +16 natural), toque 10, surpresa 25
Ataque Base/Agarrar: +11/+23
Ataques: Corpo a corpo: mordida +18 (2d8+12) ou cauda +18 (1d12+12)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +18 (2d8+12) ou cauda +18 (1d12+12)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado
Qualidades Especiais: Imunidade a veneno, redução de dano 10/mágica, resistência a magia 15, resistência ao ácido 10, eletricidade 10, fogo 10, gelo 10, visão no escuro 18 m
Teste de Resistência: Fort +11, Ref +8, Von +10
Habilidades: For 26, Des 13, Con 19, Int 8, Sab 13, Car 8
Perícias: Esconder-se +11, Furtividade +15, Natação +30, Procurar +13, Observar +15, Ouvir +15, Sobrevivência +15 (+17 para seguir rastros)
Talentos: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Separar Aprimorado, Vontade de Ferro
Ambiente: Plano das Sombras
Organização: Solitário, esquadrão (2–4), ou companhia (5–20)
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Nenhuma moeda; 50% dos bens; padrão de itens
Tendência: Sempre neutro e mau
Progressão: 12–16 DVs (Grande); 17–33 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: +6



Essa criatura bípede tem a cabeça e uma longa cauda de crocodilo junto ao seu corpo muscular. Grandes escamas cobrem seu corpo, particularmente grandes atrás e na cauda. Seus braços terminam em grandes garras, e sua poderosa boca é recheada de dentes afiados.

Nativo dos pântanos fétidos do Plano das Sombras, khumats são pouco inteligentes, mas predadores astutos. Eles nadam através de águas turvas de seu lar caçando presas, mas como soldados, seguem ordens bem e marcham confortavelmente através da terra.

COMBATE
Um khumat pode atacar com a cauda ou com a mordida, e ele faz a decisão baseada primariamente sobre como interessante é o oponente que ele vê – ele animadamente morde humanóides e animais, enquanto prefere atacar aberrações e criaturas extra planares com a cauda. Uma vez que ele tenha mordido o inimigo, ele aproveita triturando lentamente o inimigo para morrer dentro das suas poderosa mandíbula.
Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o khumat precisa acertar um ataque de mordida. Ele pode então tentar iniciar o agarrar como uma ação livre sem provocar ataques de oportunidade.
Perícias: Um khumat tem +8 de bônus racial sobre qualquer teste de natação para executar alguma ação especial ou evitar um perigo. Ele sempre pode escolher 10 sobre teste de Natação, até se distraído ou em perigo. Ele pode usar a ação corrida enquanto tiver nadando, desde que ele nade em uma linha reta.

THASKOR

Extra-planar (Grande)
Dados de Vida: 13d8+65 (123 pvs)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 28 (–1 tamanho, +19 natural), toque9, surpresa 28
Ataque Base/Agarrar: +13/+27
Ataques: Corpo a corpo: pancada +22 (2d8+15)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +22 (2d8+15)
Espaço/Alcance: 3m/ 3 m
Ataques Especiais: Sopro da tromba
Qualidades Especiais: Imunidade a veneno, redução de dano 5/–, resistência a magia 18, resistência ao ácido 10, eletricidade 10, fogo 10, gelo 10, visão no escuro 18 m
Teste de Resistência: Fort +13, Ref +10, Von +11
Habilidades: For 31, Des 10, Con 21, Int 12, Sab 13, Car 16
Perícias: Blefar +19, Concentração +21, Diplomacia +23, Disfarce +3 (+5 representando), Intimidar +21, Observar +17, Ouvir +17, Procurar +17, Sentir Motivação +17, Sobrevivência +17 (+19 para seguir rastros)
Talentos: Ataque Poderoso, Investida Poderosa, Reflexos Rápidos, Separar Aprimorado, Trespassar, Vontade de Ferro
Ambiente: Plano das Sombras
Organização: Solitário, esquadrão (2–4), companhia (5–20)
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Nenhuma moeda; 50% de bens; padrão de itens
Tendência: Sempre leal e mau
Progressão: 14–20 DVs (Grande); 21–40 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Uma criatura desajeita e bruta, que lembra um elefante formado de sólidos músculos. Sua longa cabeça é deformada com um aspecto de pura fúria. Dois longos dentes de elefantes curvados estendem de sua boca, e uma curta tromba de elefante no meio deles. Suas orelhas são pequenas, enquanto suas patas dianteiras são longas e poderosas. Seu couro parece quase impenetrável.

Um thaskor tem 4,8 metros de altura e pesa por inteiro 2.000 kg. De qualquer forma ele parece ser quadrúpede, semelhante a um elefante ele pode se erguer sobre suas patas traseiras para ganhar mais alcance com suas patas dianteiras. Oponentes que julgar mal o thaskor como uma criatura bruta e estúpida raramente sobrevivem para arrepender-se de seu engano. Apesar de sua apavorante aparência, thaskors podem ser sutis, enganadores, e inteligentemente cruéis.



COMBATE
Thaskors se divertem entrando em investida num combate e dando pancadas em seus oponentes com seu peso total de seu massivo corpo. Um thaskor considera como ponto de personalidade seu orgulho por nunca usar seus dentes de elefante numa batalha, e ele sustenta esse orgulho até a morte.
Sopro da Tromba (Sob): Uma vez a cada 1d4 rodadas como uma ação livre, um thaskor pode soprar o sopro com sua tromba de elefante. O sopro preenche um cone de 3 metros; qualquer criatura dentro dessa área precisa fazer um teste de Fortitude CD 21 ou ficará atordoada por uma rodada. Esse é um ataque sônico. O teste de resistência é baseado na Constituição.

DANÇARINO DA PELE

Humanóide Monstruoso (Grande)
Dado de Vida: 158+135 (202 pvs)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 25 (–1 tamanho, +3 Des, +7 natural, +6 deflexão, toque 18, surpresa 22
Ataque Base/Agarrar: +15/+25
Ataque: Corpo a corpo: pancada +20 (2d6+6)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 Pancadas +20 (2d6+6)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Imobilizar
Qualidades Especiais: Faro, pele reativa, RD 15/especial (veja texto), resistência a energia adaptável, visão na penumbra, visão no escuro 27 m
Testes de Resistência: For +14, Ref +12, Von +14
Habilidades: For 22, Des 17, Con 29, Int 5, Sab 16, Car 6
Perícias: Observar +14, Ouvir +14
Talentos: Arma Natural Aprimorada (pancada), Prontidão, Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate, Vontade de Ferro
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 11
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente neutro e mau
Progressão: 16–27 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: —

Este poderoso humanóide atinge quase 2,70 m de altura e possui um rosto bestial com vagos traços de um lagarto. Sua pele está coberta com pedaços de uma estranha carapaça mórfica, uma carapaça que se move constantemente e é levemente iridescente. Esta carapaça cobre seus ombros, o torso e seus antebraços. A criatura tem braços longos que encurvam ligeiramente seu corpo. Esta criatura parece uma mistura entre um gigante, um lagarto e um macaco.

Nascido a partir de experimentos arcanos realizados com a mutável natureza da vida, o dançarino da pele perpetua uma perversão da magia arcana. Esta estranha criatura desfruta de algumas capacidades defensivas extraordinárias e muitos acreditam na teoria de que os dançarinos da pele foram criados para servir como guardiões de conjuradores arcanos.



Embora não seja um metamorfo, a pele do dançarino da pele é altamente reativa aos ataques de armas e magias. As protuberâncias que cobrem a parte superior de um s dançarino da pele parecem uma carapaça rígida, mas na realidade mudam de forma e consistência para resistir melhor a qualquer ataque que sofram. Um dançarino da pele mede entre 2,70 m a 3 m de altura e pesam em torno de 400 kg.
Os dançarinos da pele falam o idioma Comum.

COMBATE
Um dançarino da pele entra sem medo em combate, confiando em sua pele mágica que muda constantemente para lhe proteger contra qualquer arma que seus oponentes possuam.
Imobilizar (Ext): Um dançarino da pele que atinge seu inimigo com seu ataque de pancada pode tentar imobilizar seu oponente (+10 de modificador no teste) como uma ação livre sem provocar ataques de oportunidade. Se a tentativa falhar o oponente não pode tentar imobilizar o dançarino da pele.
Resistência a Energia Adaptável (Sob): Um dançarino da pele recebe resistência à energia baseada no último ataque de energia que tenha lhe causado dano. Se o último tipo de energia foi ácido, ganhará resistência ao ácido 20. Caso tenha sido fogo ele obtêm resistência ao fogo 20, e assim sucessivamente. Esta resistência a energia dura 1 minuto ou até que outro tipo de energia atinja o dançarino da pele.
Na maioria dos casos, os dançarinos da pele não têm nenhum tipo de resistência a energia no início do combate.
Redução de Dano (Sob): Um dançarino da pele ganha RD baseado no tipo de dano que a ultima arma que lhe feriu possui. Se for uma arma perfurante ele ganha RD 15/concussão ou cortante. Se a última arma era cortante ele obtêm RD 15/concussão e perfurante. Se a última arma que lhe feriu era uma arma contundente ele ganha RD15/cortante e perfurante. Esta RD dura 1 minuto ou até que outro tipo de arma lhe atinja.
Na maioria dos casos, os dançarinos da pele não têm nenhum tipo de RD no começo do combate.
Pele Reativa (Sob): A energia mágica que envolve um dançarino da pele pode desviar ataques inclusive antes que toquem a criatura.
Esta energia concede ao dançarino da pele +6 de bônus de deflexão em sua CA.

DANÇARINOS DA PELE EM EBERRON
Os dançarinos da pele habitam cavernas por toda Khorvaire, embora sejam especialmente uma ameaça para os anões de Mror Holds. Um enorme dançarino da pele conhecido somente como Glamerpele ameaça o enclave anão de Eigendor e até agora nenhum campeão, ou emboscada preparada, obteve sucesso em acabar com a criatura.

DEVORADOR DE MENTES ULITHARID

Aberração (Grande)
Dado de Vida: 12d8+36 (90 pvs)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 20 (–1 tamanho, +2 Des, +5 natural, +4 *armadura arcana*), toque 11, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +9/+16
Ataque: Corpo a corpo: tentáculo longo +11 (1d8+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 tentáculos longos +11 (1d8+3) e 4 tentáculos curtos +11 (1d8+3)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m (3 m com os 2 tentáculos grandes)
Ataque Especial: Agarrar aprimorado, extração, psiquismo, *rajada mental*
Qualidades Especiais: RM 27, telepatia 60 m
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +6, Von +13
Habilidades: For 16, Des 14, Con 16, Int 21, Sab 17, Car 21
Perícias: Blefar +15, Concentração +18 (+22 conjurando defensivamente), Conhecimento (qualquer) +15, Conhecimento (qualquer) +15, Disfarce +5 (+7 atuando), Diplomacia +14, Esconder-se +8, Furtividade +12, Intimidar +17, Observar +18, Ouvir +8, Sentir Motivação +8
Talentos: Arma Natural Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante, Magias em Combate, Vontade de Ferro
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário ou corte (1 ulitharid, 3–5 devoradores de mentes e 6–10 grimlocks)
Nível de Desafio: 12
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Geralmente leal e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +9

Sinistro e magnífico, este alto ser humanóide mede quase 2,70 m de altura. Sua pele é borrachuda e violeta, brilhando com uma substância viscosa. Ele veste um robe ornado que se arrastar pelo chão. Sua cabeça possui a forma octópode, com quarto tentáculos curtos e dois muito maiores onde sua boca deveria estar. Seus olhos são orbes vazias branco prateadas.

Um ulitharid é de todas as maneiras um devorador de mentes maior, mais forte e mais vil. Ele domina outros ilitides, e além dos quarto tentáculos normais de sua raça, ele possui dois tentáculos muito maiores que quase são do comprimento de seu corpo. Ele também é mais inteligente, mais mal humorado e muito mais perigoso que sua espécie inferior. Felizmente, os ulitharids também são muito raros.



Um ulitharid é o resultado de forças desconhecidas atuando sobre os girinos devoradores de mentes em uma idade muito precoce. Mesmo os próprios devoradores de mentes não conseguem identificar os girinos ulitharid até após eles serem implantados no crânio de uma vítima. Seu potencial se tornará aparente apenas após a ceremorfose tenha progredido o bastante para revelar que a criatura possui seis tentáculos. Menos que um em uma centena de girinos ilitides se torna ulitharids.

Ulitharids são tratados quase como uma divindade menor dentro das comunidades sortudas o bastante para reivindicar um como um residente. Eles ocupam uma posição logo abaixo dos cérebros anciões na hierarquia social dos ilitides. Seus egos de expandem para rivalizar sua estatura; eles esnobam os devoradores de mentes normais quase da mesma forma que os devoradores de mentes esnobam os urophions.

COMBATE

O ulitharid é um adversário tremendamente perigoso em combate, uma vez que seus ataques mentais potentes são apoiados pela habilidade de agarrar com alcance de 3 m devido ao grande tamanho da criatura. O ulitharid consegue defender-se com sua *armadura arcana* psiônica (já presente nas estatísticas acima), e ele normalmente mantém este poder toda hora.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar esta habilidade, o ulitharid precisa atingir um oponente Pequeno, Médio ou Grande com seu tentáculo. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre sem Provocar Ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prenderá a cabeça da vítima com seu tentáculo. O ulitharid consegue Agarrar uma criatura Enorme ou maior, apenas se ele conseguir alcançar a cabeça da vítima de alguma forma.

Caso o ulitharid iniciar seu turno com pelo menos um tentáculos preso na criatura, ele poderá travar seus tentáculos com um único teste resistido de Agarrar. O oponente poderá escapar se obtiver sucesso em um único teste de Agarrar ou Arte da Fuga, mas o ulitharid receberá +2 de bônus de circunstância no teste para cada tentáculo travado no início do turno do oponente.

Extração (Ext): Um ulitharid que iniciar seu turno como mínimo quarto 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. Ele não é instantaneamente fatal contra adversários que tenham várias cabeças.

Psiquismo (SM): Sem limites—*armadura arcana* (apenas pessoal), *detectar pensamentos* (CD 17), *enfeitiçar monstro* (CD 19), *levitação, porta dimensional, sugestão* (CD 18), *viagem planar*; 1/dia— *dominar monstro* (CD 24), *sugestão em massa* (CD 21). 12º nível de conjurador. As CDs dos testes de resistência são baseadas em Carisma.

Rajada Mental (SM): O ulitharid consegue descarregar um ataque psíquico devastador na forma de um cone de 18 m de comprimento. Aqueles atingidos por este cone devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade CD 21 ou ficarão atordoados durante 3d4 rodadas. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma. Esta habilidade é equivalente a uma magia de 4º nível.

Caso você esteja utilizando o *Livro dos Psiônicos Expandido,* ajuste o ulitharid como mostrado a seguir:

ULITHARID PSIÔNICO

Aberração (Grande – Psiônico)

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, extração, poderes psiônicos, *rajada mental*.

Qualidades Especiais: Resistência a Poder 27, telepatia 60 m.

Perícias: Auto-hipnose +13, Blefar +15, Concentração +18 (+22 manifestando defensivamente), Conhecimento (psiquismo) +15, Diplomacia +14, Disfarce +5 (+7 atuando), Esconder-se +8, Furtividade +12, Intimidar +17, Observar +18, Ouvir +8, Sentir Motivação +8.

Talentos: Arma Natural Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Manifestação em Combate, Poder Penetrante, Vontade de Ferro.

O ulitharid psiônico não possui as Habilidades similares à magia psíquicas dos ulitharids normais. Em vez disso, ele possui poderes psiônicos.

Poderes Psiônicos: O ulitharid psiônico manifesta poderes como um psion (telepata) de 13º nível. As CDs dos testes de resistência são baseadas em Inteligência.

Poderes Psiônicos Normalmente Conhecidos (179 pontos de poder): 1º—*detectar psionismo*, *empurrão mental* (CD 16), *enfeitiçar psiônico* (CD 16), *precognição defensiva, vigor;* 2º—*chicotear ego* (CD 17), *equilíbrio corpóreo, insinuação do Id* (CD 17), *ler pensamentos* (CD 17), *levitação psiônica, sugestão psiônica* (CD 17); 3º—*ajuste corpóreo, barreira mental, dissipar psionismo, força telecinética;* 4º— *dominar psiônico* (CD 19), *fortaleza do intelecto, porta dimensional psiônica, varrer a mente* (CD 19); 5º—*sonda mental* (CD 20), *viagem planar psiônica;* 6º—*despedaçar mente limpa* (CD 21), *nublar*

mente em massa (CD 21), *personalidade parasita* (CD 21); 7º—*descerebrar* (CD 22).

DINOSSAUROS DA CAVERNA

Dinossauros da caverna são versões menores de seus primos terríveis. Os yuan-ti originalmente os utilizam como servos—mas servos mais controláveis do que seus primos maiores. Menores que os dinossauros normais, os dinossauros da caverna são mais maneáveis nas selvas lares dos yuan-ti assim como também em povoamentos subterrâneos onde foram criados e na qual eles preferem como seu habitat. A maioria dos dinossauros da caverna encontrados por aventureiros são os descendentes ferais do estoque domesticado dos yuan-ti.

Assim como todos os dinossauros, os dinossauros da caverna possuem dentes afiados, disposição selvagem, um senso bem desenvolvido de território e a capacidade implacável para caçar. Dinossauros herbívoros atacam caso sejam assustados, incomodados, encurralados, forçados a defender sua cria, ou "desafiados" por um olhar fixo.

ANQUILOSSAURO DA CAVERNA

Animal (Grande)
Dado de Vida: 7d8+35 (66 pvs)
Iniciativa: –2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 24 (–1 tamanho, –2 Des, +17 natural), toque 7, surpresa 24
Ataque Base/Agarrar: +5/+14
Ataque: Corpo a corpo: cauda +10 (2d4+7)
Ataque Total: Corpo a corpo: cauda +10 (2d4+7)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: Atropelar 3d6+7
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +12, Ref +3, Von +3
Habilidades: For 21, Des 6, Con 21, Int 1, Sab 12, Car 6
Perícias: Observar +8, Ouvir +8
Talentos: Foco em Arma (cauda), Fortitude Maior, Prontidão
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário ou ninhada (2–8 mais 50% de chance de 1 líder com 12 DVs)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro
Progressão: 8–12 DVs (Grande); 13–21 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Esta besta está coberta de placa ósseas de armadura, cravos e espinhos. Ele possui uma cauda armada com uma grande maça de osso em sua extremidade.

Este dinossauro, desenvolvido como uma máquina de guerra, possui patas grossas e um corpo curto e pesado.

Todas as criaturas sabem o suficiente para evitar a cauda do anquilossauro da caverna. O anquilossauro possui um corpo de 2,40 m de comprimento e pesa cerca de 250 kg.



COMBATE

O anquilossauro da caverna descuidadosamente move-se de modo desajeitado ao entrar em combate, algumas vezes, algumas vezes mais precipitadamente para cima daquilo que o ameaça.

Atropelar (Ext): Reflexos CD 18 para reduzir o dano à metade. A CD do teste de resistência é baseada em Força.

TIRANOSSAURO DA CAVERNA

Animal (Grande)
Dado de Vida: 9d8+30 (70 pvs)
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: mordida +12 (2d6+10)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +12 (2d6+10)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: Agarrar aprimorado, engolir
Qualidades Especiais: Faro, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +8, Von +5
Habilidades: For 25, Des 14, Con 17, Int 2, Sab 15, Car 10
Perícias: Observar +8, Ouvir +8, Sobrevivência +6
Talentos: Arma Natural Aprimorada (mordida), Prontidão, Rastrear, Vitalidade
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário, casal ou bando (3–8 mais 50% de chance de 1 líder com 14 DVs)
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro
Progressão: 10–14 DVs (Grande); 15–27 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Este predador se 2,70 m de altura semelhante a um réptil possui uma boca repleta de dente. Ele se apóia em duas patas poderosas e possui membros dianteiros vestigiais.



Esta criatura voraz é o mais aterrador de todos os dinossauros da caverna. Ele mede mais de 3,90 m de comprimento do focinho à ponta da cauda e pesa cerca de 300 kg.
O tiranossauro da caverna são corredores velozes com apetite voraz. Ele é um caçador e um carniceiro, procurando carcaças mortas por outras criaturas.

COMBATE
Um caçador puro e simples, o tiranossauro da caverna prefere atacar criaturas Pequenas e retira-se uma vez que tenha garantido sua refeição.
Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o tiranossauro da caverna precisa acertar um oponente com uma categoria de tamanho inferior com um ataque de mordida. Ele poderá então iniciar uma manobra de agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Se ele vencer o teste de agarrar, ele estabiliza e prender o oponente e pode tentar engolir o oponente na rodada seguinte.
Engolir (Ext): O tiranossauro da caverna pode engolir um inimigo aprisionado de duas categorias de Tamanho inferior caso tenha obtido sucesso em um teste resistido de agarrar.
A criatura engolida sofre 2d6+7 pontos de dano por esmagamento mais 6 pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo do tiranossauro da caverna. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar usando armas leves cortantes ou perfurantes causando 20 pontos de dano ao sistema digestivo do tiranossauro da caverna (CA 12). Depois eu a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura; qualquer outro oponente terá que abrir seu próprio caminho.
O estômago de um tiranossauro da caverna pode comportar 2 oponentes Pequenos, 8 Miúdos ou 32 Mínimos.

TRICERATOPS DA CAVERNA

Animal (Grande)
Dado de Vida: 8d8+40 (76 pvs)
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/+14
Ataque: Corpo a corpo: chifre +10 (2d6+6)
Ataque Total: Corpo a corpo: chifre +10 (2d6+6)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: Atropelar 3d6+3, investida poderosa
Qualidades Especiais: Faro, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +13, Ref +5, Von +3
Habilidades: For 19, Des 8, Con 21, Int 1, Sab 12, Car 6
Perícias: Observar +8, Ouvir +9
Talentos: Foco em Arma (chifre), Fortitude Maior, Prontidão
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário ou ninhada (2–8 mais 50% de chance de 1 líder com 12 DVs)
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro
Progressão: 9–12 DVs (Grande); 13–24 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Esta besta volumosa de quatro patas possui uma grande plana óssea que protege a fronte de sua cabeça, dela se projetam dois grandes chifres. Um chifre menor emerge da ponta do focinho.

Apesar de ser herbívoro, o triceratops da caverna é irritadiço e agressivo.
Um encontro de frente com um triceratops da caverna irritado é algo que a maioria das criaturas sabe o suficiente para se afastar. Seu focinho e cabeça espinhosos o torna um adversário mortal quando ele investe em combate. O triceratops da caverna possui um corpo de 2,70 m de comprimento e pesa cerca de 300 kg.

COMBATE
O triceratops da caverna não teme o combate, ou até mesmo nada. A menos que esteja gravemente ferido, ele prefere atropelar criaturas que o perturbem suas crias.
Atropelar (Ext): Reflexos CD 18 para reduzir o dano à metade. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.
Investida Poderosa (Ext): Quando o triceratops da caverna investe, seu Ataque de chifre causa 4d6+12 pontos de dano.



MUTAÇÕES DOS DINOSSAUROS DA CAVERNA

Como produtos de programas de criação dos yuan-ti, os dinossauros da caverna algumas vezes possuem estranhas características genéticas, como resultado parcial de experiências de criação bem sucedidas.

Nem todos os dinossauros da caverna possuem mutações. Entre povoamentos localizados próximos aos locais de programas de criação dos yuan-ti, mutações são muito comuns. Em povoamentos mais removidas da influência direta dos yuan-ti, mutações são mais raras, ocorrendo em apenas uma pequena porcentagem de todos os dinossauros da caverna.

A tabela da página seguinte fornece mutações aleatórias para os dinossauros da caverna. Algumas poucas mutações fazem diferenças significativas no nível de ameaça possuído pelo dinossauro da caverna mutante. Nesses casos, como descrito na tabela, aumente o Nível de Desafio da criatura conforme apropriado.

d%	Mutação
01–10	Agarrar aprimorado (com a cauda), constrição 1d6 + modificador de For
11–20	Resistência à magia 10 + DV
21–30	*Poder do camaleão* (como os yuan-ti)
31–40	*Produzir ácido* (como os yuan-ti)
41–50	Veneno (como os yuan-ti)
51–60	Talento Lutar às Cegas
61–65	+6 For
66–70	+6 Con
71–75	+6 Des
76–80	Resistência à eletricidade 20 e ao fogo 20
81–85	Resistência à eletricidade 20 e ao frio 20
86–90	Resistência ao fogo 20 e ao frio 20
91–100	Asas, deslocamento de vôo 15 m (ruim) (+1ND)

DOMOVOI

Fada (Pequeno – Fogo)
Dado de Vida: 2d6+2 (9 pvs)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+1 tamanho, +2 Des, +2 natural), toque 13, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +1/–2
Ataque: Corpo a corpo: garra +4 (1d3–1) ou toque à distância: *criar chamas* +4 (1d6+3 por fogo)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +4 (1d3–1) ou toque à distância: *criar chamas* +4 (1d6+3 por fogo)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: Habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: Escorregadio, imunidade ao fogo, visão na penumbra, vulnerabilidade ao frio
Testes de Resistência: Fort +1, Ref +5, Von +6
Habilidades: For 8, Des 15, Con 13, Int 15, Sab 16, Car 16
Perícias: Acrobacia +7, Arte da Fuga +9*, Equilíbrio +9, Esconder-se +11, Furtividade +7, Observar +8, Ouvir +8, Prestidigitação +7, Saltar +1, Usar Cordas +2 (+4 amarrando)
Talentos: Acuidade com Arma
Ambiente: Planícies frias
Organização: Solitário, família (3d4), ou clã (3d6+10)
Nível de Desafio: 1
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente caótico e bom
Progressão: 3–6 DVs (Pequeno)
Ajuste de Nível: +4

Vestindo trapos simples, esta pequena pessoa aparenta ser um pequeno homem cabeludo com uma barba grossa e com a pele coberta de fuligem.

O domovoi é um espírito caseiro noturno, protetor das criaturas que dependem de uma lareira e do fogo para viver em áreas geladas. Enquanto um domovoi (ou com mais freqüência, uma família inteira deles) vigia um acampamento, vilarejo ou cidade, as construções estão mais iluminadas, os fogos das lareiras estão mais quentes, e as criaturas do frio e da noite são menos propensas a atacar. Por todos esses motivos, eles são encontrados em associação com os humanos, neandertais, anões, gnomos, kobolds, orcs e até mesmo ogros e gigantes. Quando um acampamento de inverno é abandonado por caçadores nômades, o domovoi o mantém como está até que os caçadores retornem.

Um domovoi típico é uma criatura com formato humano com 60 cm de altura com uma pele negra coberta de fuligem e braços cabeludos, uma barba grossa, e pernas, peito e costas peludas. Os domovois geralmente vestem trapos derrubados pelas criaturas que compartilham a casa. Eles comem pequenas quantidades de lenha e grãos (oferendas) assim como ratos e camundongos que eles mesmos capturam.

O domovoi fala os idiomas Comum, Ígneo, Silvestre e o idioma de seus anfitriões.

COMBATE

Os domovoi não são lutadores ávidos, mas quando afastados de sua amadas fogueiras eles podem ficar muito zangados e até mesmo violentos. Eles preferem combater com a manipulação mágica do fogo e da fumaça em vez de suas fracas garras. O domovoi geralmente ataca com sua habilidade similar a magia *criar chamas*.

O domovoi nunca incendeia a casa de um anfitrião, caso ocorra, eles procuram extinguir o fogo sempre que possível.

Escorregadio (Ext): O casaco coberto de poeira e fuligem do domovoi o torna difícil de segurar. O domovoi recebe +2 de bônus racial nos testes de Arte da Fuga ou de Agarrar. Estes bônus estão incluídos nas estatísticas mostradas acima.

Habilidades Similares à Magia: Sem limites—*criar chamas, pirotecnia* (nuvem de fumaça apenas, CD 15); 3/dia—*esfera flamejante* (CD 15). 3º nível de conjurador. As CDs dos testes



de resistência são baseados em Carisma.
Subtipo Fogo: O domovoi é imune ao fogo. Ele possui vulnerabilidade ao frio, o que significa que ele sofre 1,5 vezes o dano (+50%) causado por frio, independente do resultado (e da possibilidade) de um teste de resistência.

PERSONAGENS DOMOVOI
Os personagens domovoi possuem as seguintes características raciais.
—–2 de Força, +4 de Destreza, +2 de Constituição, +4 de Inteligência, +6 de Sabedoria, +6 de Carisma.
— Tamanho Pequeno. +1 de bônus na Classe de Armadura, +1 de bônus nas jogadas de ataque, +4 de bônus nos testes de Esconder-se, –4 de penalidade nos testes de agarrar, limite de levantar e carregar é 3/4 do limite de personagens de tamanho Médio.
—O deslocamento base do domovoi é de 6 m.
—Visão na Penumbra.
—Dado de Vida Racial: O domovoi possui dois níveis de fada, na qual fornece 2d6 Dados de Vida, bônus base de ataque +1, e bônus base nos testes de resistência de Fort +0, Ref +3 e Von +3.
—Perícias Raciais: Os níveis de fada do domovoi fornece pontos de perícias igual a 5 × (6 + modificador de Int). Suas perícias de classe são Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Esconder-se, Furtividade, Observar, Ouvir, Prestidigitação, Saltar e Usar Cordas.
—Talentos Raciais: Os níveis de fada do domovoi o fornece um talento.
—Usar Armas e Armaduras: O domovoi sabe usar todas as armas simples.
— +2 de bônus de armadura natural.
—Escorregadio (veja Combate).
—Habilidades Similares a Magia: Sem limites—*criar chamas, pirotecnia* (nuvem de fumaça apenas, CD 15); 3/dia—*esfera flamejante* (CD 15). 3º nível de conjurador; CD do teste de resistência igual a 10 + o modificador de Carisma do domovoi + o nível da magia.
—Idiomas Automáticos: Comum, Ígneo, Silvestre. Idiomas Adicionais: Anão, Gigante, Gnomo, Goblin, Halfling.
—Classe Favorecida: Ladino.
—Os domovoi clérigos podem escolher dois dos seguintes domínios: Caos, Fogo e Sorte.
—Ajuste de Nível +4.

DRAGÕES

DRAGÃO DA AREIA

Dragão (Terra)
Ambiente: Desertos quentes
Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou ninhada (3–6); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, ou grande ancião: solitário, casal, ou família (1–2 mais 3–6 proles)
Nível de Desafio: Filhote 2; muito jovem 3; jovem 5; adolescente 7; adulto jovem 9; adulto 12; experiente 14; antigo 16; muito antigo 18; venerável 21; ancião 24; grande ancião 27
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Sempre caótico e neutro
Progressão: Filhote 4–5 DVs; muito jovem 7–8 DVs; jovem 10–11 DVs; adolescente 13–14 DVs; adulto jovem 16–17 DVs; adulto 19–20 DVs; experiente 22–23 DVs; antigo 25–26 DVs; muito antigo 28–29 DVs; venerável 31–32 DVs; ancião 35–36 DVs; grande ancião 37+ DVs
Ajuste de Nível: Filhote +2; muito jovem +2; jovem +3; adolescente +3, adulto jovem +4, outros —
Obs.: Para uma melhor utilização desse monstro na versão 3.5, veja a errata não-oficial a partir da página 289.

A cabeça desse dragão é uma massa de grossos chifres curtos rodeando de forma irregular seu focinho, presas e pescoço, dando a sua cabeça inteira uma distinta aparência similar a um peixe lampreia. Suas grandes escamas são marrons escuras e uma crista de amplos espinhos curtos corre de sua cabeça até a ponta de sua cauda. Uma membrana arrebicada corre entre esses espinhos pelo comprimento do corpo do dragão que o permite ondular através do ar ao invés de golpeá-lo como os outros dragões. Este dragão cheira à poeira e à sujeira.
Os dragões da areia são criaturas violentas, irritáveis e astutas, determinados a saquear fazendas atrás de gado, mas deixando os fazendeiros vivos como um sinal de "misericórdia" (não sabendo que o dragão apenas devorou o sustento do fazendeiro). Não exatamente maligno, mas não definitivamente bom, os dragões da areia são motivados apenas pelo o que é bom para sua própria sobrevivência. De fato, eles têm dificuldade de compreender o porquê toda criatura viva iria pensar de outra forma.

Dragões da Areia Conforme a Idade

Idade	Tamanho	Dados de Vida (pvs)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/Agarrar	Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	Presença Aterradora (CD)
Filhote	Mi	3d12 (19)	10	11	11	10	10	10	+3/–5	+5	+3	+2	+2	2d4 (11)	—
Muito Jovem	P	6d12+6 (45)	12	11	13	10	12	10	+6/+3	+8	+5	+3	+4	4d4 (14)	—
Jovem	M	9d12+9 (67)	14	11	13	12	14	12	+9/+11	+11	+8	+5	+7	6d4 (15)	—
Adolescente	M	12d12+24 (102)	16	11	15	12	16	14	+12/+15	+15	+12	+7	+10	8d4 (18)	—
Adulto jovem	G	15d12+45 (142)	20	11	17	14	16	14	+15/+24	+19	+16	+9	+12	10d4 (23)	19
Adulto	G	18d12+72 (189)	24	11	19	14	18	16	+18/+29	+24	+22	+12	+16	12d4 (23)	22
Experiente	E	21d12+84 (220)	28	11	19	16	28	16	+21/+38	+28	+25	+14	+18	14d4 (24)	23
Antigo	E	24d12+120 (276)	30	11	21	16	21	18	+24/+42	+33	+29	+16	+21	16d4 (27)	26
Muito antigo	E	27d12+135 (310)	32	11	21	18	21	18	+27/+46	+36	+32	+18	+23	18d4 (28)	27
Venerável	E	30d12+180 (375)	34	11	23	18	24	20	+30/+50	+40	+37	+21	+28	20d4 (31)	30
Ancião	I	32d12+231 (445)	36	11	25	20	24	20	+33/+58	+42	+45	+24	+31	22d4 (33)	31
Grande ancião	I	36d12+252 (486)	38	11	25	22	26	22	+36/+62	+46	+47	+27	+40	24d4 (36)	34

Habilidades do Dragão da Areia Conforme a Idade

Idade	Deslocamento	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador	RM
Filhote	9 m, escavar 6 m, vôo 24 m (médio)	+0	16 (+2 tamanho, +4 natural), toque 12, surpresa 16	Imunidade ao fogo, sentidos sísmicos 18 m	—	—
Muito jovem	9 m, escavar 6 m, vôo 36 m (ruim)	+0	18 (+1 tamanho, +7 natural), toque 11, surpresa 18		—	—
Jovem	9 m, escavar 6 m, vôo 36 m (ruim)	+0	20 (+10 natural), toque 10, surpresa 20		—	—
Adolescente	9 m, escavar 6 m, vôo 36 m (ruim)	+0	23 (+13 natural), toque 10, surpresa 23	*Neblina de poeira*	—	—
Adulto Jovem	9 m, escavar 6 m, vôo 36 m (ruim)	+0	25 (–1 tamanho, +16 natural), toque 9, surpresa 25	RD 5/ mágica	1°	18
Adulto	9 m, escavar 6 m, vôo 36 m (ruim)	+0	28 (–1 tamanho, +19 natural), toque 9, surpresa 28	*Dissipar água*	3°	20
Experiente	9 m, escavar 6 m, vôo 36 m (ruim)	+0	30 (–2 tamanho, +22 natural), toque 8, surpresa 30	RD 10/ mágica	5°	21
Antigo	9 m, escavar 6 m, vôo 36 m (ruim)	+0	33 (–2 tamanho, +25 natural), toque 8, surpresa 33	*Muralha de areia*	7°	23
Muito Antigo	9 m, escavar 6 m, vôo 36 m (desajeitado)	+0	36 (–2 tamanho, +28 natural), toque 8, surpresa 36	RD 15/ mágica	9°	24
Venerável	9 m, escavar 6 m, vôo 45 m (desajeitado)	+0	38 (–4 tamanho, +31 natural), toque 8, surpresa 38	*Areias sufocantes*	11°	26
Ancião	9 m, escavar 6 m, vôo 45 m (desajeitado)	+0	40 (–4 tamanho, +34 natural), toque 6, surpresa 40	RD 20/ mágica	13°	27
Grande Ancião	9 m, escavar 6 m, vôo 45 m (desajeitado)	+0	43 (–4 tamanho, +37 natural), toque 6, surpresa 43	*Tempestade de areia*	15°	29

Os dragões da areia depositam seus ovos profundamente na areia do deserto, qual é parcialmente responsável pelos seus nomes. Quando o ovo choca, os dragões filhotes cavam seu caminho para a superfície, dando a impressão que os dragões nascem espontaneamente da areia. Mesmo nessa idade, os dragões da areia possuem chifres e garras bem desenvolvidas, que os permitem cavar tão facilmente quanto seus pais. As asas do dragão da areia não são exatamente asas, mas membranas finas de uma consistência e material similar das asas dos dragões regulares. Essas membranas se estendem entre uma fileira dupla de pontas que correm pelas costas do dragão da areia, desde a base de seu crânio até a ponta de sua cauda. Esses espinhos podem se encolher pelas costas do dragão da areia quando ele cava, protegendo suas frágeis membranas de danos. O dragão da areia também pode se deitar sobre uma superfície arenosa e bater suas asas para cobrir-se de areia, muito parecido com uma arraia que tremula suas "asas" para ocultar-se sobre o fundo do oceano.

De fato, os dragões da areia fazem seus covis por debaixo da areia e apenas emergem para caçar ou acasalar. Como resultado, os dragões da areia cheiram a algo que recentemente virou poeira e sujeira—não particularmente um cheiro desagradável, mas um distinto. Graças a sua habilidade de escavação, os dragões da areia têm pouca dificuldade de disfarçar seus covis. Apenas suas narinas ficam expostas (permitindo-os que respirem). Quando o dragão da areia viaja sob o subterrâneo—seu principal meio de esconder-se das presas—ele simplesmente prende a respiração, eles são mais ávidos por lagartos e roedores, apesar de mais velhos, preferirem presas maiores. Dragões da areia jovens adultos e adultos comem bodes e chacais, dragões da areia experientes e mais velhos preferem gado, camelos, crocodilos e até mesmo lagartos listrados gigantes.

Os dragões da areia adquirem uma boa quantia de tesouros, apesar de não terem uma real utilização para eles, além de servirem como isca para presas. Eles geralmente os enterram na areia dentro de seus covis e ficam aguardando o som de pás cavando em direção a eles.



COMBATE

Os dragões da areia caçam sobrevoando acima do solo, procurando por pastores de gado ou outra concentração de presas, então ele espera o cair da noite e cavam acima para capturar seus alvos. Utilizando sua habilidade de sentidos sísmicos para determinar quando um animal estiver na posição desejada, o dragão da areia então irrompe, capturando sua presa assustada em sua boca ou garras e voa embora para devorá-la com privacidade. Por outro lado, o dragão da areia poderia localizar uma rota de comércio e enterram-se na areia ao lado da estrada, esperando a caravana passar. Os dragões da areia raramente atacam pelo céu, onde simplesmente existem poucas nuvens para fornecer alguma espécie de camuflagem que o dragão da areia prefere.

Habilidades Similares à Magia: Sem limites—*neblina de poeira* (adolescente ou mais velho); 3/dia—*dissipar água* (adulto ou mais velho), *muralha de areia* (antigo ou mais velho); 1/dia—

areias sufocantes (venerável ou mais velho), *tempestade de areia* (grande ancião).
Sopro (Sob): O dragão da areia possui um tipo de sopro, um cone de grãos de areia semelhante a um vento esfolador (página 21 do livro *Sandstorm*).
Perícias: Concentração, Esconder-se, Furtividade, Intimidar, Observar, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevivência são consideradas perícias de classe para o dragão da areia.

Dragão da Areia Adulto: ND 12; Dragão (Grande — Terra); 18d12+72 DVs; 189 pvs, Inic. +0; Desl. 9 m (6 quadrados), escavar 6 m, vôo 36 m (ruim); CA 28, toque 8, surpresa 28; Base Atq +18; Agr +29; Atq corpo a corpo: mordida +24 (2d6+7); Atg Ttl corpo a corpo: mordida +24 (2d6+7), 2 garras +19 (1d8+3), 2 asas +19 (1d6+3) e golpe com a cauda +19 (1d8+10); Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m (3 m com a mordida); AE habilidades similares a magia, sopro; QE imune a fogo, paralisia e sono, redução de dano 5/magia, resistência à magia 20, sentidos sísmicos 18 m, visão na penumbra, visão no escuro 36 m; Tend. CN, TR Fort +22, Ref +12, Von +16; For 24, Des 11, Con 19, Int 14, Sab 18, Car 16.
Perícias e Talentos: Conhecimento (natureza) +6, Escalar +17, Esconder-se +19, Furtividade +21, Identificar Magia +12, Intimidar +24, Observar +24, Ouvir +24, Sobrevivência +25, Arrebatar, Ataque Poderoso, Atropelar Aprimorado, Investida Aérea, Rastrear, Sorrateiro, Tolerância.
Habilidades Similares à Magia: Sem limites—*neblina de poeira* (CD 16); 3/dia—*dissipar água*. 6º Nível de Conjurador.
Magias: Como um feiticeiro de 3º nível.
Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/6; 3º Nível de Conjurador): 0—*brilho* (CD 13), *detectar magia, ler magia, pasmar* (CD 13), *som fantasma*; 1º—*armadura arcana, imagem silenciosa* (CD 14), *localizar água* (veja abaixo).
Presença Aterradora (Ext): 54 m de raio, 17 DVs ou menos, Vontade CD 22 anula.
Sopro (Sob): Cone de 12 m, 10d4 de dano, Reflexos CD 23 para reduzir o dano à metade.

DRAGÃO DE AMETISTA

Dragão (Terra)
Ambiente: Planos Interiores, subterrâneo
Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, ou grande ancião: solitário, casal, ou família (1–2 mais 2–5 proles)
Nível de Desafio: Filhote 4; muito jovem 5; jovem 7; adolescente 9; adulto jovem 12; adulto 13; experiente 17; antigo 19; muito antigo 20; venerável 22; ancião 24; grande ancião 26
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Sempre neutro
Progressão: Filhote 7–8 DVs (Pequeno); muito jovem 10–11 DVs (Médio); jovem 13–14 DVs (Médio); adolescente 16–17 DVs (Grande); adulto jovem 19–20 DVs (Grande); adulto 22–23 DVs (Enorme); experiente 25–26 DVs (Enorme); antigo 28–29 DVs (Enorme); muito antigo 31–32 DVs (Enorme); venerável 34–35 DVs (Imenso); ancião 37–38 DVs (Imenso); grande ancião 40+ DVs (Imenso)
Ajuste de Nível: Filhote +4; muito jovem +4; jovem +5; outros —
Obs.: Para uma melhor utilização desse monstro na versão 3.5, veja a errata não-oficial a partir da página 289.

O dragão de ametista é um dragão gema. Os dragões gema são uma subcategoria de dragões que gastam muito de seu tempo nos Planos Interiores. Todos são psiquicamente poderosos, apesar da maioria de seus talentos psíquicos serem indistinguíveis da feitiçaria. Os dragões gema tendem a ser reservados, solitários e egocêntricos.
Os dragões de ametista são sábios e magníficos. Eles algumas vezes servem como intermediários entre dragões rivais, ou mesmo entre civilizações humanóides.
Um dragão de ametista possui o couro perfumado e escamas que são como se formadas por cristais minerais. Quando nascem, suas escamas são púrpuras escuras translúcidas claras. Conforme o dragão envelhece, elas escurecem gradualmente e recebem uma qualidade cristalina.
A maioria dos dragões de ametista vive em espaços vazios no Plano Elemental da Terra. Essas cavernas podem consistir de muitas passagens e câmaras resplandecentes com cristais de todas as cores.

COMBATE
Os dragões de ametista mais jovens evitam o combate voando para longe se possível. Os mais velhos utilizam suas habilidades especiais, como *invisibilidade*, para melhorar suas chances de pegar um alvo de surpresa. Até mesmo os adultos fogem caso esteja óbvio nas primeiras rodadas do combate que eles não podem melhorar sua posição.
Caso um dragão de ametista esteja em combate para defender seu covil ou seus filhotes, desse modo ele raramente fugirá de uma batalha. Os mais jovens utilizam suas habilidades similares à magia, sopro, talentos que possam ser usados em combate e qualquer item mágico que possuam, enquanto os mais velhos e maiores fazem uso da manobra agarrar, e de ataques de arrebatar e esmagar.



Dragões de Ametista Conforme a Idade

Idade	Tamanho	Dados de Vida (pvs)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/Agarrar	Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	Presença Aterradora (CD)
Filhote	P	6d12+6 (45)	13	12	13	10	11	10	+6/+3	+8	+6	+5	+5	2d8 (14)	—
Muito Jovem	M	9d12+18 (76)	15	12	15	10	11	10	+9/+11	+11	+8	+6	+6	4d8 (16)	—
Jovem	M	12d12+24 (102)	17	12	15	12	13	12	+12/+15	+15	+10	+8	+9	6d8 (18)	—
Adolescente	G	15d12+45 (142)	19	12	17	14	15	14	+15/+23	+18	+12	+9	+11	8d8 (20)	—
Adulto jovem	G	18d12+72 (189)	23	12	19	14	15	14	+18/+28	+23	+15	+11	+13	10d8 (23)	21
Adulto	E	21d12+105 (241)	27	12	21	16	17	16	+21/+37	+27	+17	+12	+15	12d8 (25)	23
Experiente	E	24d12+120 (276)	29	12	21	16	17	16	+24/+41	+31	+19	+14	+17	14d8 (27)	25
Antigo	E	27d12+162 (337)	31	12	23	18	19	18	+27/+45	+36	+21	+15	+19	16d8 (29)	27
Muito antigo	E	30d12+180 (375)	33	12	23	18	19	18	+30/+49	+39	+23	+17	+21	18d8 (31)	29
Venerável	I	33d12+231 (445)	35	12	25	20	21	20	+33/+57	+41	+25	+18	+23	20d8 (33)	31
Ancião	I	36d12+280 (507)	37	12	27	20	21	20	+36/+61	+44	+27	+20	+24	22d8 (35)	33
Grande ancião	I	39d12+312 (565)	39	12	27	22	23	22	+39/+65	+49	+29	+22	+27	24d8 (37)	35

Habilidades do Dragão de Ametista Conforme a Idade

Idade	Deslocamento	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador	RM
Filhote	12 m, vôo 30 m (médio), escavar 6 m, natação 3 m	+1	17 (+1 tamanho, +1 Des, +5 natural), toque 12, surpresa 16	Imunidade a veneno, resistência à energia, viagem planar	—	—
Muito jovem	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 6 m, natação 3 m	+1	19 (+1 Des, +8 natural), toque 11, surpresa 18		—	—
Jovem	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 6 m, natação 3 m	+1	22 (+1 Des, +11 natural), toque 11, surpresa 21		—	—
Adolescente	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 6 m, natação 3 m	+1	24 (–1 tamanho, +1 Des, +14 natural), toque 10, surpresa 23	*Pisão*	1°	—
Adulto Jovem	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 6 m, natação 3 m	+1	27 (–1 tamanho, +1 Des, +17 natural), toque 10, surpresa 16	RD 5/ mágica	3°	19
Adulto	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 6 m, natação 3 m	+1	29 (–2 tamanho, +1 Des, +20 natural), toque 9, surpresa 28	Gema explosiva (5d6), *invisibilidade*	5°	21
Experiente	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 6 m, natação 3 m	+1	32 (–2 tamanho, +1 Des, +23 natural), toque 9, surpresa 31	RD 10/ mágica	7°	22
Antigo	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 6 m, natação 3 m	+1	35 (–2 tamanho, +1 Des, +26 natural), toque 9, surpresa 34	*Equilíbrio corpóreo,* gema explosiva (9d6)	9°	24
Muito Antigo	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 6 m, natação 3 m	+1	38 (–2 tamanho, +1 Des, +29 natural), toque 9, surpresa 37	RD 15/ mágica	11°	25
Venerável	12 m, vôo 60 m (desajeitado), escavar 6 m, natação 3 m	+1	39 (–4 tamanho, +1 Des, +32 natural), toque 7, surpresa 38	Gema explosiva (13d6), *sugestão*	13°	27
Ancião	12 m, vôo 60 m (desajeitado), escavar 6 m, natação 3 m	+1	42 (–4 tamanho, +1 Des, +35 natural), toque 7, surpresa 41	RD 20/mágica	15°	29
Grande Ancião	12 m, vôo 60 m (desajeitado), escavar 6 m, natação 3 m	+1	45 (–4 tamanho, +1 Des, +38 natural), toque 7, surpresa 44	*Telecinésia ametista*	17°	31

***Equilíbrio Corpóreo* (SM):** Uma vez por dia, o dragão consegue ajustar seu equilibro corpóreo para corresponder com sólido ou líquido. Desse modo, ele consegue caminhar na água, areia movediça, ou mesmo em teias de aranha sem decliná-la ou quebrá-la (isto não confere qualquer resistência a teias grudentas). Ele movimenta-se com seu deslocamento normal, porém correr em uma superfície frágil ou líquida exige um teste de Destreza (CD 10 ou mais, dependendo da superfície) para evitar quebrar esta habilidade. O dano da queda é reduzido à metade enquanto este poder estiver sob efeito. O equilíbrio corpóreo dura 1 minuto por categoria de idade (caso utilize o *Expanded Psionics Handbook*, substitua esta habilidade pelo poder psíquico *body equilibrium.* Ou caso utilize o Livro dos Psiônicos – substitua esta habilidade pelo poder psíquico *equilíbrio corpóreo*).

Gema Explosiva (SM): Uma vez por dia, o dragão de ametista pode cuspir um losango cristalino violeta a até 22,5 m com pontaria certeira. A gema explode no impacto, causando dano por esmagamento em todas as criaturas num raio de 6 m. O alvo precisa obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 17 + a categoria de idade do dragão) para sofrer apenas metade do dano.

Pisão (Sob): Ao realizar uma pisada com sua pata, o dragão de ametista precipita uma onda de choque que viaja pelo solo, derrubando criaturas e objetos soltos a 6 m. A área é similar a um cone que se estende abaixo da superfície do solo (criaturas acima da superfície não são afetadas). As criaturas que estejam de pé na área que falhem em seus testes de resistência de Reflexos (CD 10 + 1/2 dos Dados de Vida do dragão + o modificador de Força do dragão) serão derrubadas no chão e sofrerão 1d4 pontos de dano por contusão. Esta habilidade pode ser usada três vezes por dia (caso utilize o *Expanded Psionics Handbook*, substitua esta habilidade pelo poder psíquico *stomp.* Ou caso utilize o Livro dos Psiônicos Expandido– substitua esta habilidade pelo poder psíquico *pisão*).

Psiquismo (SM): 1/dia—*invisibilidade, sugestão.* Nível de conjurador (ou de manifestador) varia pela idade; teste de resistência CD 10 +o modificador de Carisma do dragão + nível de magia (ou poder).

Modos de ataque/defesa: chicotear ego/barreira mental. O dragão de ametista manifesta poderes, e recebe ataques adicionais e modos de defesa como se ele fosse um psion com Psicocinese como sua disciplina primária.

Resistência (Ext): O dragão de ametista possui resistência ao fogo 15.
Resistência à Energia (Ext): O dragão de ametista recebe +4 de bônus nos testes de resistência contra efeitos baseados em energia, como *mísseis mágicos*.
Sopro (Sob): O dragão de ametista possui um tipo de sopro, uma linha de energia de concussão. Ele pode escolher causa dano por contusão ao invés de dano normal.
***Telecinésia Ametista* (SM):** Uma vez por dia um dragão de ametista grande ancião consegue usar o efeito de *telecinésia*. Com esta habilidade, ele consegue levantar até 10 toneladas ou empurrar violentamente uma criatura Grande ou menor contra outro objeto. O impacto causa 20d6 pontos de dano em uma criatura Grande, 15d6 em uma Média, 10d6 em uma Pequena, 5d6 em uma Miúda e 1d6 em uma Mínima ou Minúscula. Além disso, um dragão de ametista grande ancião consegue executar a manobra de combate da *telecinésia,* utilizando seus Dados de Vida como seu nível de conjurador.
Viagem Planar (Sob): O dragão de ametista possui a habilidade inata de atravessar instantaneamente o Plano Material para os Planos Interiores, onde ele freqüentemente faz seu covil.
Perícias: Blefar, Esconder-se e Furtividade são consideradas perícias de classe para os dragões de ametista.



DRAGÃO DE CRISTAL

Dragão (Ar)
Ambiente: Planos Interiores, montanhas temperadas e frias
Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, ou grande ancião: solitário, casal, ou família (1–2 mais 2–5 proles)
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: Dobro do padrão
Tendência: Sempre caótico e neutro
Progressão: Filhote 6–7 DVs (Pequeno); muito jovem 9–10 DVs (Médio); jovem 12–13 DVs (Médio); adolescente 15–16 DVs (Grande); adulto jovem 18–19 DVs (Grande); adulto 21–22 DVs (Enorme); experiente 24–25 DVs (Enorme); antigo 27–28 DVs (Enorme); muito antigo 30–31 DVs (Enorme); venerável 33–34 DVs (Imenso); ancião 36–37 DVs (Imenso); grande ancião 39+ DVs (Imenso)
Ajuste de Nível: Filhote +5; muito jovem +5; jovem +5; adolescente +6; outros —
Obs.: Para uma melhor utilização desse monstro na versão 3.5, veja a errata não-oficial a partir da página 289.

O dragão de cristal é um dragão gema. Os dragões gema são uma subcategoria de dragões que gastam muito de seu tempo nos Planos Interiores. Todos são psiquicamente poderosos, apesar da maioria de seus talentos psíquicos serem indistinguíveis da feitiçaria. Os dragões gema tendem a ser reservados, solitários e egocêntricos.
Os dragões de cristal são os mais amigáveis dos dragões gema. Eles são sempre curiosos sobre o mundo, assim eles conversam com entusiasmo com visitantes dispostos.
As escamas de um filhote dragão de cristal são brancas lustrosas. Conforme envelhece, suas escamas se tornam translúcidas. A luz da lua e a luz das estrelas causam sua luminescência e a luz do sol as tornam brilhantemente deslumbrantes.
Os dragões de cristal preferem o Plano Elemental do Ar, mas algumas vezes eles constroem incríveis palácios de gelo nos mais altos topos de montanhas frias no Plano Elemental, onde eles podem observar as estrelas e criar esculturas de gelo e neve.

Dragões de Cristal Conforme a Idade

Idade	Tamanho	Dados de Vida (pvs)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/Agarrar	Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	Presença Aterradora (CD)
Filhote	P	5d12+5 (37)	13	10	13	10	11	11	+5/+2	+7	+5	+4	+4	2d6 (13)	—
Muito Jovem	M	8d12+16 (68)	15	10	15	10	11	11	+8/+10	+10	+8	+6	+6	4d6 (16)	—
Jovem	M	11d12+22 (93)	17	10	15	12	13	13	+11/+14	+14	+9	+7	+8	6d6 (17)	—
Adolescente	G	14d12+42 (133)	19	10	17	14	15	15	+14/+21	+17	+12	+9	+11	8d6 (20)	—
Adulto jovem	G	17d12+68 (178)	23	10	19	14	15	15	+17/+27	+22	+14	+10	+12	10d6 (22)	20
Adulto	E	20d12+100 (230)	27	10	21	16	17	17	+20/+36	+26	+17	+12	+15	12d6 (25)	23
Experiente	E	23d12+115 (264)	29	10	21	16	17	17	+23/+40	+30	+18	+13	+16	14d6 (26)	24
Antigo	E	26d12+156 (325)	31	10	23	18	19	19	+26/+44	+34	+21	+15	+19	16d6 (29)	27
Muito antigo	E	29d12+174 (375)	33	10	23	18	19	19	+29/+48	+38	+22	+16	+20	18d6 (30)	28
Venerável	I	32d12+224 (432)	35	10	25	20	21	21	+32/+56	+40	+25	+18	+23	20d6 (33)	31
Ancião	I	35d12+280 (507)	37	10	27	20	21	21	+35/+60	+44	+27	+19	+24	22d6 (35)	32
Grande ancião	I	38d12+304 (551)	39	10	27	22	23	21	+38/+64	+48	+29	+21	+27	24d6 (37)	34

Habilidades do Dragão de Cristal Conforme a Idade

Idade	Deslocamento	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador	RM
Filhote	12 m, vôo 30 m (médio), escavar 1,5 m, natação 12 m	+0	15 (+1 tamanho, +4 natural), toque 11, surpresa 15	Imunidade a frio, viagem planar	—	—
Muito jovem	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 1,5 m, natação 12 m	+0	17 (+7 natural), toque 10, surpresa 17		—	—
Jovem	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 1,5 m, natação 12 m	+0	20 (+10 natural), toque 10, surpresa 20		—	—
Adolescente	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 1,5 m, natação 12 m	+0	22 (–1 tamanho, +13 natural), toque 9, surpresa 22		—	—
Adulto Jovem	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 1,5 m, natação 12 m	+0	25 (–1 tamanho, +16 natural), toque 9, surpresa 25	RD 5/ mágica	—	19
Adulto	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 1,5 m, natação 12 m	+0	27 (–2 tamanho, +19 natural), toque 8, surpresa 27	*Enfeitiçar pessoa*	5°	21
Experiente	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 1,5 m, 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), escavar 1,5 m, natação 12 m	+0	33 (–2 tamanho, +25 natural), toque 8, surpresa 33	*Leque cromático*	9°	24
Muito Antigo	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 1,5 m, 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), escavar 1,5 m, natação 12 m	+0	37 (–4 tamanho, +31 natural), toque 6, surpresa 37	*Dominar pessoa*	13°	27
Ancião	12 m, vôo 60 m (desajeitado), escavar 1,5 m, 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), escavar 1,5 m, natação 12 m	+0	43 (–4 tamanho, +37 natural), toque 6, surpresa 43	*Controlar os ventos*	17°	30

Algumas vezes os dragões brancos e os dragões de cristal entram em conflitos. Dragões de cristal são conhecidos por roubar ovos de dragões brancos, possivelmente para alimentar os filhotes e ajudá-los a crescer entre os dragões amigáveis ao invés de se tornarem o que eles deveriam ser. Esses dragões brancos são extremamente raros e a introdução dessas criaturas na campanha será pela vontade do Mestre. Os dragões de cristal tendem a ter grandes inimizades a quaisquer gigantes locais, uma vez que ocasionalmente no futuro eles juntem forças com os dragões brancos para procurar por covis de dragões de cristal ou caçar seus filhotes.

COMBATE

Um dragão de cristal raramente instiga uma luta sem um motivo. Caso um visitante esteja intrigante ou pareça amigável, o dragão tentará uma conversa; por outro lado ele tentará evitar o encontro. Contudo, caso os visitantes desejam atacar, o dragão de cristal não hesitará em responder da mesma forma. Ele freqüentemente utiliza primeiramente o seu sopro para enfraquecer e cegar seus adversários, então levanta vôo para utilizar suas habilidades psíquicas e quaisquer outros ataques à distância que possua.

Habilidades Similares à Magia: 3/dia—*leque cromático;* 1/dia—*controlar os ventos* (caso utilize o *Expanded Psionics Handbook*, substitua *controlar os ventos* pelo poder psíquico *control air.* Ou caso utilize o Livro dos Psiônicos Expandido – substitua *controlar os ventos* pelo poder psíquico *controlar ar*). O nível de conjurador varia pela idade; CD dos testes de resistência igual a 10 + o modificador de Carisma do dragão + nível da magia).

Psiquismo (SM): 3/dia—*enfeitiçar pessoa*; 1/dia—*dominar pessoa*. Nível de conjurador (ou de manifestador) varia pela idade. CD do teste de resistência igual a 10 + o modificador de Carisma do dragão + nível da magia (ou do poder).

Modos de ataque/defesa: Insinuação do Id/escudo mental. O dragão de cristal manifesta poderes, e recebe ataques adicionais e modos de defesa como se ele fosse um psion com Telepatia como sua disciplina primária.

Resistência (Ext): O dragão de cristal possui resistência ao fogo 15.

Sopro (Sob): O sopro do dragão de cristal é um cone de luz brilhante. Um alvo que falhe em seu teste de resistência de Reflexos sofre o dano indicado e ficará cego durante 1d4 rodadas.

Viagem Planar (Sob): O dragão de cristal possui a habilidade inata de atravessar instantaneamente o Plano Material para os Planos Interiores, onde ele freqüentemente faz seu covil.

Perícias: Natação, Obter Informação e Saltar são consideradas perícias de classe para os dragões de cristal.

DRAGÃO DE ESMERALDA

Dragão (Ar)

Ambiente: Planos Interiores, subterrâneo

Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, ou grande ancião: solitário, casal, ou família (1–2 mais 2–5 proles)

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: Dobro do padrão

Tendência: Sempre leal e neutro

Progressão: Filhote 7–8 DVs (Pequeno); muito jovem 10–11 DVs (Médio); jovem 13–14 DVs (Médio); adolescente 16–17 DVs (Grande); adulto jovem 19–20 DVs (Grande); adulto 22–23 DVs (Enorme); experiente 25–26 DVs (Enorme); antigo 28–29 DVs (Enorme); muito antigo 31–32 DVs (Enorme); venerável 34–35 DVs (Imenso); ancião 37–38 DVs (Imenso); grande ancião 40+ DVs (Imenso)

Ajuste de Nível: Filhote +4; muito jovem +4; jovem +6; outros —

Obs.: Para uma melhor utilização desse monstro na versão 3.5, veja a errata não-oficial a partir da página 289.

Dragões de Esmeralda Conforme a Idade

Idade	Tamanho	Dados de Vida (pvs)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/Agarrar	Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	Presença Aterradora (CD)
Filhote	P	6d12+6 (45)	13	10	13	14	15	14	+6/+3	+8	+6	+5	+7	2d6 (14)	—
Muito Jovem	M	9d12+18 (76)	15	10	15	14	15	14	+9/+11	+11	+8	+6	+8	4d6 (16)	—
Jovem	M	12d12+24 (102)	17	10	15	16	17	16	+12/+15	+15	+10	+8	+11	6d6 (18)	—
Adolescente	G	15d12+45 (142)	19	10	17	18	19	18	+15/+22	+18	+12	+9	+13	8d6 (20)	—
Adulto jovem	G	18d12+72 (189)	23	10	19	18	19	18	+18/+28	+23	+15	+11	+15	10d6 (23)	23
Adulto	E	21d12+105 (241)	27	10	21	20	21	20	+21/+37	+27	+17	+12	+17	12d6 (25)	25
Experiente	E	24d12+120 (276)	29	10	21	20	21	20	+24/+41	+31	+18	+14	+19	14d6 (27)	27
Antigo	E	27d12+162 (337)	31	10	23	22	23	22	+27/+45	+35	+21	+15	+21	16d6 (29)	29
Muito antigo	E	30d12+180 (375)	33	10	23	22	23	22	+30/+49	+39	+23	+17	+23	18d6 (31)	31
Venerável	I	33d12+231 (445)	35	10	25	24	25	24	+33/+57	+41	+25	+18	+25	20d6 (33)	33
Ancião	I	36d12+288 (522)	37	10	27	26	27	26	+36/+61	+45	+28	+20	+28	22d6 (36)	36
Grande ancião	I	39d12+312 (565)	39	10	27	26	27	26	+39/+65	+49	+29	+21	+29	24d6 (37)	37

Habilidades do Dragão de Esmeralda Conforme a Idade

Idade	Deslocamento	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador	RM
Filhote	12 m, vôo 30 m (médio), escavar 1,5 m, natação 18 m	+0	16 (+1 tamanho, +5 natural), toque 11, surpresa 16	Imunidade ao som, leitura de objetos, viagem planar	—	—
Muito jovem	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 1,5 m, natação 18 m	+0	18 (+8 natural), toque 10, surpresa 18		—	—
Jovem	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 1,5 m, natação 18 m	+0	21 (+11 natural), toque 10, surpresa 21	*Invisibilidade maior*	1°	—
Adolescente	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 1,5 m, natação 18 m	+0	23 (–1 tamanho, +14 natural), toque 9, surpresa 23	Névoa	3°	—
Adulto Jovem	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 1,5 m, natação 18 m	+0	26 (–1 tamanho, +17 natural), toque 9, surpresa 26	RD 5/ mágica	5°	20
Adulto	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 1,5 m, natação 18 m	+0	28 (–2 tamanho, +20 natural), toque 8, surpresa 28	*Lendas e histórias*	7°	22
Experiente	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 1,5 m, natação 18 m	+0	31 (–2 tamanho, +23 natural), toque 8, surpresa 31	RD 10/ mágica	9°	23
Antigo	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 1,5 m, natação 18 m	+0	34 (–2 tamanho, +26 natural), toque 8, surpresa 34	*Clarividência/clariaudiência, dificultar detecção*	11°	25
Muito Antigo	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 1,5 m, natação 18 m	+0	37 (–2 tamanho, +29 natural), toque 8, surpresa 37	RD 15/ mágica	13°	26
Venerável	12 m, vôo 60 m (desajeitado), escavar 1,5 m, natação 18 m	+0	38 (–4 tamanho, +32 natural), toque 6, surpresa 38	*Esculpir o som*	15°	28
Ancião	12 m, vôo 60 m (desajeitado), escavar 1,5 m, natação 18 m	+0	41 (–4 tamanho, +35 natural), toque 6, surpresa 41	RD 20/ mágica	17°	29
Grande Ancião	12 m, vôo 60 m (desajeitado), escavar 1,5 m, natação 18 m	+0	44 (–4 tamanho, +38 natural), toque 6, surpresa 44	*Escudo da prudência*	19°	31

O dragão de esmeralda é um dragão gema. Os dragões gema são uma subcategoria de dragões que gastam muito de seu tempo nos Planos Interiores. Todos são psiquicamente poderosos, apesar da maioria de seus talentos psíquicos serem indistinguíveis da feitiçaria. Os dragões gema tendem a ser reservados, solitários e egocêntricos.Os dragões de esmeralda são particularmente curiosos sobre história local e costumes. Freqüentemente, seu conhecimento em áreas particulares supera até o melhor dos sábios. Contudo, esses dragões também são igualmente paranóicos, assim, desenvolver uma amizade passageira com um deles pode ser muito difícil.

As escamas de um filhote dragão esmeralda são translúcidas e verdes marinhos. Conforme envelhece, suas escamas endurecem e assumem todas as tonalidades de verde do esmeralda escuro ao hortelã, suas escamas cintilam mesmo na luz mais fraca. As pupilas do dragão de esmeralda se descolorem conforme envelhece, no momento em que se torna um grande ancião, seus olhos incandescentes não possuem traços característicos, apenas orbes verdes.

Um típico dragão de esmeralda gosta de se estabelecer próximo a áreas que sejam no mínimo parcialmente habitadas por seres civilizados (de qualquer tipo), mas não tão próximo para que sua presença seja conhecida.

No Plano Material, esses dragões fazem seus covis nas bocas de extintos (ou raramente ativos) vulcões. Enquanto nos Planos Interiores, esses dragões continuam a vigiar seus locais favoritos no Plano Material.



Os dragões esmeralda criam seus filhotes, assim, qualquer covil de um adulto jovem ou um dragão mais velho é comum que possua também no mínimo um filhote.

COMBATE

Os dragões de esmeralda são muito desconfiados de visitantes, e seus covis estão repletos de armadilhas escondidas e alarmes mundanos e mágicos. Caso isso falhe em deter os visitantes, o dragão de esmeralda primeiro de esconde (com *invisibilidade maior*, caso possua), mas revelará sua presença caso seu tesouro ou seus filhotes forem descobertos.

Quando atacam, o dragão esmeralda prefere cegar seus oponentes com *névoa* e então realizam uma manobra de investida (ou caso esteja voando, tentará arrebatar seus oponentes). Esses dragões são os menos relutantes de todos os dragões gema para se engajar a seus adversários em combate corpo a corpo antes de enfraquecê-los à distância.

Contra oponentes navegando no mar, o dragão de esmeralda geralmente conjura *névoa* ou utiliza sua cauda para esmagar todas as embarcações que puder alcançar (primeiro as velas, depois o casco). Caso a criatura esteja calma, ele poderia simplesmente parar os navios, deixando-os no nevoeiro ou quebrar alguns de seus mastros antes de permiti-los prosseguir a salvos. Por outro lado, o dragão de esmeralda poderia simplesmente conduzir os navios quase indefesos para um local de sua escolha, examinando atentamente sua tripulação e carga, e então, saquear a embarcação ou o porão do navio e seu conteúdo para resgate.

***Escudo da Prudência* (SM):** Um dragão de esmeralda grande ancião consegue estender sua atenção em poucas frações de segundo no futuro. Esta habilidade fornece +6 de bônus de intuição na CA durante 6 horas. Caso seja surpreendido, ele ainda recebe +4 de bônus de intuição na CA. O *escudo da prudência* pode ser usado três vezes por dia.

Habilidades Similares à Magia: Sem limites—*lendas e história;* 3/dia—*névoa, esculpir o som, invisibilidade maior,* (caso utilize o *Expanded Psionics Handbook*, substitua *lendas e histórias* pelo poder psíquico *object reading* e substitua *esculpir o som* pelo poder psíquico *control sound.* Ou caso utilize o Livro dos Psiônicos Expandido – substitua *lendas e histórias* pelo poder psíquico *object reading* e substitua *esculpir o som* pelo poder psíquico *controlar o som*). O nível de conjurador varia pela idade; CD dos testes de resistência igual a 10 + o modificador de Carisma do dragão + nível da magia).

Psiquismo (SM): 3/dia— *Clarividência/clariaudiência dificultar detecção*. Nível de conjurador (ou de manifestador) varia pela idade. CD do teste de resistência igual a 10 + o modificador de Carisma do dragão + nível da magia (ou do poder).

Modos de ataque/defesa: Insinuação do Id, esmagar psique/escudo mental, torre da vontade férrea. O dragão de esmeralda manifesta poderes, e recebe ataques adicionais e modos de defesa como se ele fosse um psion com Clariciência como sua disciplina primária.

Resistência (Ext): O dragão de esmeralda possui resistência ao fogo 15.

Sopro (Sob): O sopro do dragão de esmeralda é um cone de energia sônica aguda. Além de realizar um teste de resistência de Reflexos contra o dano sônico, as criaturas no alcance do cone precisam obter um teste de resistência de Fortitude (mesma CD) ou ficará surda durante 1d4 rodadas mais 1 rodada por categoria de idade do dragão.

Viagem Planar (Sob): O dragão de esmeralda possui a habilidade inata de atravessar instantaneamente o Plano Material para os Planos Interiores, onde ele freqüentemente faz seu covil.

Perícias: Esconder-se, Natação e Obter Informação são consideradas perícias de classe para os dragões de esmeralda.

DRAGÃO DE SAFIRA

Dragão (Terra)

Ambiente: Planos Interiores, subterrâneo

Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, ou grande ancião: solitário, casal, ou família (1–2 mais 2–5 proles)

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: Dobro do padrão

Tendência: Sempre leal e neutro

Progressão: Filhote 6–7 DVs (Miúdo); muito jovem 9–10 DVs (Pequeno); jovem 12–13 DVs (Médio); adolescente 15–16 DVs (Médio); adulto jovem 18–19 DVs (Grande); adulto 21–22 DVs (Grande); experiente 24–25 DVs (Enorme); antigo 27–28 DVs (Enorme); muito antigo 30–31 DVs (Enorme); venerável 33–34 DVs (Enorme); ancião 36–37 DVs (Imenso); grande ancião 39+ DVs (Imenso)

Ajuste de Nível: Filhote +2; muito jovem +3; jovem +4; Adolescente +4; outros —

Obs.: Para uma melhor utilização desse monstro na versão 3.5, veja a errata não-oficial a partir da página 289.

O dragão de safira é um dragão gema. Os dragões gema são uma subcategoria de dragões que gastam muito de seu tempo nos Planos Interiores. Todos são psiquicamente poderosos, apesar da maioria de seus talentos psíquicos serem indistinguíveis da feitiçaria. Os dragões gema tendem a ser reservados, solitários e egocêntricos.

Os dragões de safira são totalmente territorialistas, particularmente com outros dragões que invadiram seus territórios, seja no Plano da Terra ou em áreas no Plano Material que eles consideram suas.



Dragões de Safira Conforme a Idade

Idade	Tamanho	Dados de Vida (pvs)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/Agarrar	Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	Presença Aterradora (CD)
Filhote	Mi	5d12+5 (37)	11	12	13	12	13	12	+5/–3	+7	+5	+5	+5	2d4 (13)	—
Muito Jovem	P	8d12+8 (60)	13	12	13	12	13	12	+8/+5	+10	+7	+7	+7	4d4 (15)	—
Jovem	M	11d12+22 (93)	15	14	15	14	15	14	+11/+13	+13	+9	+9	+9	6d4 (17)	—
Adolescente	M	14d12+28 (119)	17	14	15	14	15	14	+14/+17	+17	+11	+11	+11	8d4 (19)	—
Adulto jovem	G	17d12+51 (161)	19	16	17	16	17	16	+17/+25	+20	+13	+13	+13	10d4 (21)	21
Adulto	G	20d12+60 (190)	23	16	19	16	17	16	+20/+30	+25	+16	+15	+15	12d4 (24)	23
Experiente	E	23d12+115 (264)	27	18	21	18	19	18	+23/+39	+29	+18	+17	+17	14d4 (26)	25
Antigo	E	26d12+130 (299)	29	18	21	18	19	18	+26/+43	+33	+20	+19	+19	16d4 (28)	27
Muito antigo	E	29d12+174 (362)	31	20	23	20	11	20	+29/+47	+37	+22	+21	+21	18d4 (30)	29
Venerável	E	32d12+192 (400)	33	20	23	20	21	20	+32/+51	+41	+24	+23	+23	20d4 (32)	31
Ancião	I	35d12+245 (472)	35	22	25	22	23	22	+35/+59	+43	+26	+25	+25	22d4 (34)	33
Grande ancião	I	38d12+304 (551)	37	22	27	22	23	22	+37/+62	+47	+29	+27	+27	24d4 (37)	35

Habilidades do Dragão de Safira Conforme a Idade

Idade	Deslocamento	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador	RM
Filhote	12 m, vôo 30 m (médio), escavar 4,5 m, natação 3 m	+1	16 (+2 tamanho, +1 Des, +3 natural), toque 13, surpresa 15	Imunidade a eletricidade, patas de aranha	—	—
Muito jovem	12 m, vôo 30 m (médio), escavar 4,5 m, natação 3 m	+1	18 (+1 tamanho, +1 Des, +6 natural), toque 12, surpresa 17		—	—
Jovem	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 3 m, natação 3 m	+2	21 (+2 Des, +9 natural), toque 12, surpresa 19		1°	—
Adolescente	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 3 m, natação 3 m	+2	24 (+2 Des, +12 natural), toque 12, surpresa 22	Sentir Psicoportação	3°	—
Adulto Jovem	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 1,5 m, natação 3 m	+3	27 (–1 tamanho, +3 Des, +15 natural), toque 12, surpresa 24	RD 5/ mágica	5°	20
Adulto	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 1,5 m, natação 3 m	+3	30 (–1 tamanho, +3 Des, +18 natural), toque 12, surpresa 27	*Deslizar*, *moldar rochas*	7°	22
Experiente	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 1,5 m, natação 3 m	+4	32 (–2 tamanho, +4 Des, +20 natural), toque 12, surpresa 28	RD 10/ mágica	9°	23
Antigo	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 1,5 m, natação 3 m	+4	35 (–2 tamanho, +4 Des, +23 natural), toque 12, surpresa 31	*Teletransporte*	11°	25
Muito Antigo	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 1,5 m, natação 3 m	+5	39 (–2 tamanho, +5 Des, +26 natural), toque 13, surpresa 34	RD 15/ mágica	13°	26
Venerável	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 1,5 m, natação 3 m	+5	42 (–2 tamanho, +5 Des, +29 natural), toque 13, surpresa 37	*Muralha de pedra*	15°	28
Ancião	12 m, vôo 60 m (desajeitado), escavar 1,5 m, natação 3 m	+6	44 (–4 tamanho, +6 Des, +32 natural), toque 12, surpresa 38	RD 20/ mágica	17°	29
Grande Ancião	12 m, vôo 60 m (desajeitado), escavar 1,5 m, natação 3 m	+6	47 (–4 tamanho, +6 Des, +35 natural), toque 12, surpresa 41	*Mover terra*	19°	31

Os dragões de safira tendem a se anti-sociais em relação a todos os seres, porém eles vêem as raças malignas do Subterrâneo como inimigas particulares e algumas vezes entram em conflito direto com elas por território subterrâneo. Esses dragões não irão falar sobre assuntos sem importância a menos que a discussão envolva estratégias militares, um assunto na qual eles se consideram experientes, se não geniais. De fato, um dragão de safira pode perdoar visitantes à sua presença caso eles ofereçam a ele um jogo de estratégia. É claro, que nunca é sábio deixar o dragão perder.

As escamas do dragão de safira variam da cor azul claro para o escuro, elas cintilam em qualquer luz, criando uma cascata de lampejos fantasmagóricos nas paredes das cavernas que essas criaturas freqüentemente adotam como seus covis. Diferentes das escamas de outros dragões gema, as do dragão de safira não mudam conforme o dragão envelhece. Suas pupilas somem com o tempo, contudo, no momento em que se torna um grande ancião, seus olhos ficam sem traços característicos, incandescendo em orbes de safira.

Os dragões de safira amam o Plano Elemental da Terra, mas eles também gostam de covis em cavernas rochosas subterrâneas secas no Plano Material. O dragão de safira geralmente utiliza *mover terra* e *moldar rochas* para esconder a entrada de seu covil. Em seu interior ele espalha seu tesouro por diversas câmaras, arrumando-as de alguma maneira decorativa. Troféus drows, ilitides e aboletes são algumas vezes afixados para lembrar ao dragão de suas vitórias passadas sobre seus inimigos. Um dragão de safira freqüentemente permite aranhas monstruosas Grandes vagueiem pelo seu covil, mas apenas como fonte acessível de comida. Para manter essas criaturas próximas, freqüentemente também permite suas espécies favoritas de presas habitarem partes de seu covil.

COMBATE

O dragão de safira utiliza suas habilidades de patas de aranha e *teletransportação* para confundir seus oponentes e tentar pegá-los de surpresa. Ele também utiliza sua habilidade *deslizar* para melhorar seu próprio movimento ou para empurrar objetos pesados deslizantes em seus inimigos. Ele adora apavorar criaturas com seu sopro e utilizar sua habilidade de *deslizar* para facilitar suas retiradas.

***Deslizar* (SM):** Esta habilidade permite do dragão de safira, outra criatura voluntária ou um objeto que não esteja sendo carregado ou usado poder deslizar sobre o chão sólido como se estivesse sobre gelo liso.Uma criatura inteligente consegue

controlar seus movimentos apenas com desejo mental, permitindo assim deslizar com graça sobre o chão, virar ou parar repentinamente como desejar. O deslocamento base do alvo aumenta em 4,5 m. O alvo pode deslizar para cima e para baixo num aclive ou declive que ele normalmente poderia andar sobre sem nenhum problema, apesar de deslizar reduzir o deslocamento do alvo ao normal. Um alvo sob os efeitos de *deslizar* pode se arrastar pelo chão como se tendo apenas um décimo de seu peso normal. Esta habilidade pode ser usada três vezes por dia (caso utilize o *Expanded Psionics Handbook*, substitua esta habilidade pelo poder psíquico *skate.* Ou caso utilize o Livro dos Psiônicos Expandido – substitua esta habilidade pelo poder psíquico *deslizar*).

Habilidades Similares à Magia: 2/dia—*moldar rochas*; 1/dia—*mover terra*, *muralha de pedra*. O nível de conjurador varia pela idade; teste de resistência CD 10 + o modificador de Carisma do dragão + o nível da magia.

Patas de Aranha (Ext): Um dragão de ametista consegue escalar superfícies de pedra como se estivesse usando a magia *patas de aranha*. Esta habilidade está sempre ativa.

Psiquismo (SM): 1/dia—*teletransporte.* Nível de conjurador (ou de manifestador) varia pela idade; teste de resistência CD 10 + o modificador de Carisma do dragão + nível de magia (ou poder).

Modos de ataque/defesa: Chicotear ego, insinuação do Id/barreira mental, mente vazia. O dragão de safira manifesta poderes, e recebe ataques adicionais e modos de defesa como se ele fosse um psion com Psicoportação como sua disciplina primária.

Resistência (Ext): O dragão de safira possui resistência ao fogo 15.

Resistência à Energia (Ext): O dragão de safira recebe +4 de bônus nos testes de resistência contra efeitos baseados em energia, como *mísseis mágicos*.

Sentir Psicoportação (Sob): O dragão consegue sentir o uso de qualquer poder ou magia que melhore o movimento ou permita transitar instantaneamente de um local para outro. Esta habilidade está sempre ativa e funciona com o alcance de 30 m + 3 m por nível de conjurador do poder ou magia detectada. O dragão não precisa avistar; ele instantaneamente estará alertado da distância e direção do poder detectado.

Sopro (Sob): O sopro do dragão de safira é um cone de energia sônica quase inaudível. Além de realizar um teste de resistência de Reflexos contra o dano sônico, cada criatura dentro do cone precisa obter um sucesso em um teste de resistência de Vontade (mesma CD) ou ficarão apavoradas durante 1d4 rodadas.

Viagem Planar (Sob): O dragão de safira possui a habilidade inata de atravessar instantaneamente o Plano Material para os Planos Interiores, onde ele freqüentemente faz seu covil.

Perícias: Escalar, Furtividade e Saltar são consideradas perícias de classe para os dragões de safira.

DRAGÃO DE TOPÁZIO

Dragão (Água)

Ambiente: Planos Interiores, qualquer aquático

Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, ou grande ancião: solitário, casal, ou família (1–2 mais 2–5 proles)

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: Dobro do padrão

Tendência: Sempre caótico e neutro

Progressão: Filhote 8–9 DVs (Pequeno); muito jovem 11–12 DVs (Médio); jovem 14–15 DVs (Médio); adolescente 17–18 DVs (Grande); adulto jovem 20–21 DVs (Grande); adulto 23–24 DVs (Enorme); experiente 26–27 DVs (Enorme); antigo 29–30 DVs (Enorme); muito antigo 32–33 DVs (Enorme); venerável 35–36 DVs (Imenso); ancião 38–39 DVs (Imenso); grande ancião 41+ DVs (Colossal)

Ajuste de Nível: Filhote +4; muito jovem +4; jovem +5; outros —

Obs.: Para uma melhor utilização desse monstro na versão 3.5, veja a errata não-oficial a partir da página 289.



Dragões de Topázio Conforme a Idade

Idade	Tamanho	Dados de Vida (pvs)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/Agarrar	Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	Presença Aterradora (CD)
Filhote	P	7d12+7 (52)	13	10	13	14	15	14	+7+4	+9	+6	+5	+7	2d8 (14)	—
Muito Jovem	M	10d12+20 (85)	15	10	15	14	15	14	+10/+12	+12	+9	+7	+9	4d8 (17)	—
Jovem	M	13d12+26 (110)	17	10	15	16	17	16	+13/+16	+16	+10	+8	+11	6d8 (18)	—
Adolescente	G	16d12+48 (152)	19	10	17	18	19	18	+16/+24	+19	+13	+10	+14	8d8 (21)	—
Adulto jovem	G	19d12+76 (199)	23	10	19	18	19	18	+19/+29	+24	+15	+11	+15	10d8 (23)	23
Adulto	E	22d12+110 (253)	27	10	21	20	21	20	+22/+38	+28	+18	+13	+18	12d8 (26)	26
Experiente	E	25d12+125 (287)	29	10	21	20	21	20	+25/+42	+32	+19	+14	+19	14d8 (27)	27
Antigo	E	28d12+168 (350)	31	10	23	22	23	22	+28/+46	+36	+22	+16	+22	16d8 (30)	30
Muito antigo	E	31d12+186 (387)	33	10	23	24	25	24	+31/+50	+40	+23	+17	+24	18d8 (31)	32
Venerável	I	34d12+238 (458)	35	10	25	26	27	26	+34/+58	+42	+26	+19	+27	20d8 (34)	35
Ancião	I	37d12+333 (573)	39	10	29	28	29	28	+37/+63	+47	+29	+20	+29	22d8 (37)	37
Grande ancião	C	40d12+400 (660)	43	10	31	30	31	30	+40/+72	+48	+32	+22	+32	24d8 (40)	40

Habilidades do Dragão de Topázio Conforme a Idade

Idade	Deslocamento	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador	RM
Filhote	12 m, vôo 30 m (médio), escavar 1,5 m, natação 18 m	+0	17 (+1 tamanho, +6 natural), toque 11, surpresa 17	Imunidade a frio, respirar na água	—	—
Muito jovem	12 m, vôo 30 m (ruim), escavar 1,5 m, natação 18 m	+0	19 (+9 natural), toque 10, surpresa 19		—	—
Jovem	12 m, vôo 30 m (ruim), escavar 1,5 m, natação 18 m	+0	22 (+12 natural), toque 10, surpresa 22		1°	—
Adolescente	12 m, vôo 30 m (ruim), escavar 1,5 m, natação 18 m	+0	24 (–1 tamanho, +15 natural), toque 9, surpresa 24	*Queda suave*	3°	—
Adulto Jovem	12 m, vôo 30 m (ruim), escavar 1,5 m, natação 18 m	+0	27 (–1 tamanho, +18 natural), toque 9, surpresa 27	RD 5/ mágica	5°	20
Adulto	12 m, vôo 30 m (ruim), escavar 1,5 m, natação 18 m	+0	29 (–2 tamanho, +21 natural), toque 8, surpresa 29	*Névoa*	7°	22
Experiente	12 m, vôo 30 m (ruim), escavar 1,5 m, natação 18 m	+0	32 (–2 tamanho, +24 natural), toque 8, surpresa 32	RD 10/ mágica	9°	24
Antigo	12 m, vôo 30 m (ruim), escavar 1,5 m, natação 18 m	+0	35 (–2 tamanho, +27 natural), toque 8, surpresa 35	*Controlar os ventos*	11°	26
Muito Antigo	12 m, vôo 30 m (ruim), escavar 1,5 m, natação 18 m	+0	38 (–2 tamanho, +30 natural), toque 8, surpresa 38	RD 15/ mágica	13°	27
Venerável	12 m, vôo 45 m (desajeitado), escavar 1,5 m, natação 18 m	+0	39 (–4 tamanho, +33 natural), toque 6, surpresa 39	*Controlar o clima*	15°	29
Ancião	12 m, vôo 45 m (desajeitado), escavar 1,5 m, natação 18 m	+0	42 (–4 tamanho, +36 natural), toque 8, surpresa 42	RD 20/ mágica	17°	30
Grande Ancião	12 m, vôo 45 m (desajeitado), escavar 1,5 m, natação 18 m	+0	41 (–8 tamanho, +39 natural), toque 2, surpresa 41	*Alterar forma*	19°	32

dragão de topázio é um dragão gema. Os dragões gema são uma subcategoria de dragões que gastam muito de seu tempo nos Planos Interiores. Todos são psiquicamente poderosos, apesar da maioria de seus talentos psíquicos serem indistinguíveis da feitiçaria. Os dragões gema tendem a ser reservados, solitários e egocêntricos.

Os dragões de topázio tendem a ser inamistosos e egoístas. Apesar de não serem malevolentes, seu comportamento errático faz qualquer com que qualquer relação com ele seja desagradável e perigosa.

As escamas de um filhote de dragão de topázio são amarelas escuras com destaques mais laranjas. Conforme envelhece, suas cores lentamente clareiam até que suas escamas individuais se tornem escassamente visíveis. De certa distância, a criatura parece que foi esculpida do puro topázio. As pupilas do dragão de topázio somem conforme ele envelhece, contudo, no momento em que se torna um grande ancião, seus olhos lembram orbes de fogo incandescentes.

Os dragões de topázio passam a maior parte de seu tempo no Plano Elemental da Água. Durante suas breves incursões no Plano Material, fazem seus covis em praias abandonadas ou em cavernas abaixo da superfície da água. Contudo, mesmo no Plano Elemental da Água, os dragões de topázio mantêm seus covis completamente secos.

Esses dragões amam descansar sobre afloramentos que são atingidos pelas ondas provocadas por rajadas de ventos. É claro, isso também o permite observar suas presas, como tubarões e lulas grandes.

Por habitarem territórios similares, os dragões de topázio e os dragões de bronze freqüentemente entram em conflito. Duelos entre os dois são sempre furiosos e mortais.

COMBATE

Os dragões de topázio geralmente não gostam de intrusos, porém eles preferem iniciar qualquer confrontação em potencial com uma conversa. Eles rapidamente atacam os intrusos que se provarem hostis ou tediosos.

Quando estão em espaço aberto, o dragão de topázio prefere expressar seu descontentamento através de suas habilidades de controle do vento e do clima, então após com ataques físicos. Em ambientes fechados, ele geralmente precede com o seu sopro.

Habilidades Similares à Magia: 3/dia—*controlar os ventos, névoa*; 1/dia—*controlar o clima*. O nível de conjurador varia pela idade; teste de resistência CD 10 + o modificador de Carisma do dragão + o nível da magia (caso utilize o *Expanded Psionics Handbook*, substitua *controlar os ventos* pelo poder psíquico *control air.* Ou caso utilize o Livro dos Psiônicos Expandido – substitua *controlar os ventos* pelo poder psíquico *controlar ar*).

Psiquismo (SM): 1/dia—*alterar forma*; 2/dia—*queda suave.* Nível de conjurador (ou de manifestador) varia pela idade; teste de resistência CD 10 + o modificador de Carisma do dragão + nível de magia (ou poder).

Modos de ataque/defesa: Chicotear ego, empurrão mental/barreira mental, escudo mental. O dragão de safira manifesta poderes, e recebe ataques adicionais e modos de defesa como se ele fosse um psion com Psicometabolismo como sua disciplina primária.

Resistência (Ext): O dragão de topázio possui resistência ao fogo 15.

Resistência à Energia (Ext): O dragão de topázio recebe +4 de bônus nos testes de resistência contra efeitos baseados em energia, como *mísseis mágicos*.

Respirar na Água (Ext): Os dragões de topázio respiram água como se fosse ar.

Sopro (Sob): O sopro do dragão de topázio é um cone de desidratação que se parece com uma rajada úmida. Quando direcionado contra um líquido aquoso (água ou um líquido composto principalmente de água), este efeito evapora 30 cm cúbicos de água por ponto de dano causado. Cada criatura no cone sofre o dano indicado, ou metade caso obtenha sucesso em um teste de resistência de Reflexos.

Viagem Planar (Sob): O dragão de topázio possui a habilidade inata de atravessar instantaneamente o Plano Material para os Planos Interiores, onde ele freqüentemente faz seu covil.
Perícias: Esconder-se, Natação e Sobrevivência são consideradas perícias de classe para os dragões de topázio.

DRAGÃO ENGUIA

Dragão (Grande – Aquático)
Dado de Vida: 14d12+50 (161 pvs)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), nadando 18 metros (12 quadrados)
Classe de Armadura: 27 (-1 Tamanho, +18 Natural), toque 9, surpreendido 27
Ataque Base/Agarrar: +14/+26
Ataques: Corpo a corpo: Mordida +21 (4d8+12 ou Investida Poderosa 4d8+12 mais 2d6)
Ataque Total: Corpo a corpo: Mordida +21 (4d8+12)
Espaço/Alcance: 3,0 m/1,5 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, engolir
Qualidades Especiais: Sentido cego 9m, redução de dano 5/adamante, visão no escuro 18 m, imunidade a magias ou efeitos de sono e paralisia, faro aguçado
Testes de Resistência Fort +14, Ref +9, Von +10
Habilidade: For 26, Des 11, Con 21, Int 8, Sab 12, Car 13
Perícias: Blefar +18, Esconder-se +13, Ouvir +18, Sentir Motivação +18, Observar +18, Natação +16
Talentos: Trespassar, Encontrão Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Separar Aprimorado, Ataque Poderoso, Investida Poderosa
Ambiente: Águas Temperadas
Organização: Solitário ou par
Nível de Desafio: 11
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro e Mau
Progressão: 15-28 DV (Grande); 29-42 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: -

Cobrem o corpo desta musculosa e forte criatura, brilhantes escamas prateadas. Logo abaixo dos olhos inteligentes e amedrontadores desta criatura, há uma boca com poderosos dentes serrilhados. Pares de pequenas barbatanas com ganchos nas suas extremidades descem até a sua barriga, barbatana esta a qual cobre o seu corpo inteiro indo até o seu rabo.

A única qualidade redentora deste terrível dragão enguia é que ele não pode ficar ao lado de outro dragão enguia a não ser enquanto estiver acasalando ou criando o filhote. Um dragão enguia pode facilmente fazer buracos em barcos a vela, enquanto devora seus tripulantes vendo o navio afundar. Capitães foram instruídos a negociar com dragões enguia para garantirem a passagem segura dos seus navios, apesar dos dragões enguia terem a reputação de serem grandes mentirosos e algumas tripulações que pensavam estar seguras desapareceram sem deixar rastros.
Um dragão enguia mede geralmente por volta de 6 metros e pesa em torno de 454,5 kg.
Os dragões enguia falam as seguintes línguas: Aquan e dracônico e alguns indivíduos mais inteligentes falam sahuagin e comum.



COMBATE
Um dragão enguia prefere atacar navios investindo contra eles, abatendo-os com buracos nos seus cascos abaixo da linha da água. Se o oponente é muito grande para engolir, o dragão enguia tenta agarrá-lo e submergir com o seu oponente, afogando-o.
Agarrar Aprimorado (Ex): Para usar essa habilidade, o dragão enguia precisa acertar o seu ataque de mordida. Ele pode começar a tentativa de agarrar como uma ação livre sem provocar ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de agarrar, ele prende o inimigo e pode engoli-lo na rodada seguinte. (veja acima)
Engolir (Ex): Um dragão enguia pode tentar engolir um oponente agarrado (aprisionado) de tamanho médio ou inferior caso obtenha sucesso num teste resistido de agarrar. Uma vez dentro, o inimigo sofre 1d8+8 de dano de esmagamento mais 8 pontos de dano de ácido por rodada devido ao suco digestivo do dragão enguia. Uma criatura engolida pode tentar se libertar usando uma arma leve que dê dano cortante ou perfurante para dar 25 pontos de dano no sistema digestivo do dragão enguia (CA 17). O grande estômago de um dragão enguia pode abrigar até 2 criaturas médias, 8 pequenas, 32 miúdas, 128 mínimas ou 512 menores.
Sentido Cego (Ex): Um dragão enguia pode localizar criaturas a até 9m embaixo da água por meios não-visuais. Os oponentes que o dragão enguia não pode ver têm cobertura total contra os mesmos (dragão enguia). Esta habilidade funciona somente enquanto o dragão enguia estiver embaixo d'água.
Faro Aguçado (Ex): Um dragão enguia pode notar criaturas pelo cheiro a até 54 m e detectar sangue na água a até 1,6 km.
Perícias: Um dragão enguia tem um bônus de +8 em qualquer teste de natação para realizar uma ação especial ou evitar algum perigo. Ele pode selecionar sempre 10 em um teste de natação mesmo que estiver em perigo ou distraído. Ele pode correr enquanto nada desde que o nado seja em linha reta.

DRAGÕES ENGUIA EM EBERRON
Dragões enguia vivem nos oceanos de Eberron e caçam tartarugas dragão e barcos a vela. Eles são mais comuns nas ilhas que ficam ao norte de Xen'drik, onde os sahuagin vivem. A relação entre os dragões enguia e os sahuagin é obscura. Os sahuagin falam de suas alianças com essas criaturas, mas os

dragões enguia claramente consideram os sahuagin como seus serventes, se não escravos, e guardiões de suas hordas.

DRAGONETE DA FÚRIA

Dragonete da Fúria
Dragão (Grande)
Dado de Vida: 14d12+84 (175 pvs)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 18 m (12 quadrados)
Classe de Armadura: 20 (–1 tamanho, +3 Des, +8 natural), toque 12, surpreendido 17
Ataque Base/Agarrar: +14/+26
Ataques: Corpo a corpo: garra +16 (1d8+13/19–20)*
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +16 (1d8+13/19–20)* e mordida +11 (2d6+9)*
Face/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Aflição, agarrar aprimorado, bote, fúria, rasgar
Qualidades Especiais: Imunidade à paralisia e sono, percepção às cegas 9 m, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +15, Ref +12, Von +10
Habilidades: For 27, Des 17, Con 23, Int 4, Sab 12, Car 10
Perícias: Esconder-se +10, Furtividade +13, Observar +15, Ouvir +15, Saltar +31
Talentos: Arma Natural Aprimorada (mordida), Arma Natural Aprimorada (garra), Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Sucesso Decisivo Aprimorado (garra)
Ambiente: Florestas frias
Organização: Solitário, ou casal
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente caótico e mau
Progressão: 15–28 DVs (Grande), 29–42 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: —
*Inclui ajustes do talento Ataque Poderoso

DRAGONETE DA FÚRIA ABISSAL
Dragão (Grande)
Dado de Vida: 21d12+147 (304 pvs)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 18 m (12 quadrados)
Classe de Armadura: 20 (–1 tamanho, +3 Des, +8 natural), toque 12, surpreendido 17
Ataque Base/Agarrar: +21/+34.
Ataques: Corpo a corpo: garra +20 (1d8+18/19–20)*
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +20 (1d8+18/19–20)* e mordida +15 (2d6+13)*
Face/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Aflição, agarrar aprimorado, bote, destruir o bem, fúria, rasgar
Qualidades Especiais: Imunidade à paralisia e sono, percepção às cegas 9 m, redução de dano 10/mágica, resistência à magia 26, resistência ao fogo 10 e ao frio 10, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +19, Ref +15, Von +13
Habilidades: For 28, Des 17, Con 24, Int 4, Sab 12, Car 10
Perícias: Esconder-se +14, Furtividade +17, Observar +19, Ouvir +19, Saltar +36
Talentos: Arma Natural Aprimorada (mordida, garra), Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Sucesso Decisivo Aprimorado (garra), Trespassar, Trespassar Maior, Vitalidade Aprimorada
Ambiente: Florestas frias
Organização: Solitário, ou casal
Nível de Desafio: 13
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente caótico e mau
Progressão: 12–28 DVs (Grande), 29–42 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: —
*Inclui ajustes do talento Ataque Poderoso.

Este gigantesco e musculoso réptil caminha sobre suas quatro patas, seus movimentos são fluidos e com graça felina apesar de seu tamanho. Suas escamas vermelhas escuras são cicatrizadas e lascadas pelo seu passado de lutas, e sua face raivosa sugere uma fúria incontrolável.

Primitivas criaturas dracônicas, os dragonetes da fúria têm mais em comum com os grandes e perigosos animais atrozes do que com os verdadeiros dragões. Embora sejam capazes de, no mínimo raciocinar rudimentarmente, os dragonetes da fúria permanecem animalescos em diversas formas. Cruéis e egoístas, os dragonetes incorporam as piores qualidades da espécie dracônica maligna. Alguns sábios acreditam que os dragonetes da fúria foram criados deliberadamente em uma tentativa de encontrar uma montaria com as espantosas habilidades físicas de um dragão, mas sem a inteligência e as poderosas habilidades mágicas. Dragonetes da fúria não acumulam tesouros, apesar deles possuírem valiosas gemas... em seu estômago.
Dragonetes da fúria possuem escamas vermelhas escuras sombrias e a constituição física que são comuns aos verdadeiros dragões. Diferente da maioria das outras criaturas dracônicas, eles não possuem asas. De qualquer mofo, seu tamanho e força o fazem extremamentes rápidos comparados a maioria das criaturas terrestres. Um dragonete da fúria típico pode crescer até aos 3,60 m de comprimento e podem pesar até 3.000kg.
Dragonetes da fúria não falam, mas eles entendem o Comum e o Dracônico dentro dos limites de sua inteligência.



COMBATE
Caçadores instintivos e brutais, os dragonetes da fúria se escondem para emboscar seus inimigos quando possível. Além de sua instintiva técnica de caçada, os dragonetes da fúria realizam uma simples aproximação para entrar em muitas batalhas que eles enfrentam em suas vidas violentas. Quando o combate começa, o dragonete da fúria investe e realiza um bote no inimigo mais próximo, rasgando seus oponentes até aos retalhos tão rápido o quanto for possível para então se deslocar até o próximo inimigo. Ele freqüentemente tenta realizar o bote e atordoar seu oponente na primeira rodada do combate para então rasgá-lo na rodada seguinte. Se estiver sendo vencido em combate, o dragonete da fúria prefere lutar até a morte que fugir.
O dragonete da fúria normalmente ataca usando seu talento Ataque Poderoso, sofrendo –5 de penalidade nas suas jogadas de ataque e recebendo +5 de bônus nas jogadas de dano.
Aflição (Ext): Sempre que um dragonete da fúria agarra um inimigo de no mínimo uma categoria de tamanho menor que ele em sua mandíbula, ele instintivamente abala o inimigo, atordoando e desorientando sua vítima. Aqueles agarrados pelo dragonete da fúria precisam obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude CD 25 ou ficará atordoado durante 1 rodada. O dragonete da fúria pode usar essa habilidade apenas na primeira rodada após ele agarrar um inimigo. A CD do teste de resistência é baseada na Força.
Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar esta habilidade, o dragonete da fúria precisa acertar um oponente com seu ataque de mordida. Ele então poderá iniciar uma manobra de Agarrar como uma ação livre sem provocar ataques de oportunidade. Se ele vencer o teste de agarrar, ele prenderá o oponente e poderá usar seus dois ataques de rasgar e seu ataque de aflição contra o oponente preso.
Bote (Ext): Se o dragonete da fúria realiza uma investida, ele pode realizar um ataque total, incluindo seus dois ataques de rasgar e um ataque de aflição se ele agarrar seu inimigo.
Fúria (Ext): Quatro vezes por dia, o dragonete da fúria pode entrar em um estado de fúria selvagem que dura 11 rodadas. As seguintes alterações são feitas quando o dragonete estiver em fúria: CA 18 (toque 10, surpreendido 15); os pvs aumentam em 28; Ataque corpo a corpo: +18 (1d8+15/19–20, garras*)*; Ataque Total corpo a corpo: +18 (1d8+15/19–20, 2 garras) e +13 (2d6+10, mordida); TR Fort +17, Von +12; For 31, Con 27; Saltar +33. Diferente de um bárbaro, o dragonete da fúria não fica fatigado após a fúria. O dragonete da fúria pode terminar sua fúria mais cedo, embora ele raramente o faça, mesmo quando seus inimigos estão aparentemente derrotados.
Rasgar (Ext): Bônus base de Ataque: corpo a corpo +16, dano 1d8+13, incluindo ajustes pelo uso do talento Ataque Poderoso.
Perícias: Dragonetes da fúria recebem +4 de bônus racial nos testes de Observar e Ouvir.

DRAGONETE DA FÚRIA ABISSAL
Os príncipes demônios freqüentemente criam poderosas versões abissais dos dragonetes da fúria para usar em seus exércitos abissais. Esses monstros ferozes são até mesmo mais terríveis que seus primos comuns, combinando a fúria dracônica com o vigor e a vitalidade demoníaca.

COMBATE
O dragonete da fúria abissal normalmente ataca usando seu talento Ataque Poderoso, sofrendo –9 de penalidade nas suas jogadas de ataque e recebendo +9 de bônus nas jogadas de dano.
Destruir o Bem (Sob): Uma vez por dia, o dragonete da fúria abissal pode desferir um ataque corpo a corpo normal e causar 20 pontos de dano adicionais contra um inimigo benigno.
Fúria (Ext): Quatro vezes por dia, o dragonete da fúria abissal pode entrar em um estado de fúria selvagem que dura 12 rodadas. As seguintes alterações são feitas quando o dragonete estiver em fúria: CA 18 (toque 10, surpreendido 15); os pvs aumentam em 42; Ataque corpo a corpo: +22 (1d8+20/19–20, garras*)*; Ataque Total corpo a corpo: +22 (1d8+20/19–20, 2 garras) e +14 (2d6+15, mordida); TR Fort +21, Von +15; For 32, Con 28; Saltar +38. Diferente de um bárbaro, o dragonete da fúria abissal não fica fatigado após a fúria. O dragonete da fúria abissal pode terminar sua fúria mais cedo, embora ele raramente o faça, mesmo quando seus inimigos estão aparentemente derrotados.

DRAGONETES DA FÚRIA COMO MONTARIAS
Apesar de eles serem muito inteligentes para serem treinados através da perícia Adestrar Animais, os dragonetes da fúria podem ocasionalmente serem intimados para servirem como montaria por cavaleiros extremamente poderosos. Montar em um dragonete da fúria, mesmo sendo um mais fraco, é sempre um risco, e o cavaleiro precisa estar preparado para lidar com uma tentativa de fúria do dragonete da fúria para controlá-lo ou ele se voltará contra ele. Controlar uma montaria é extremamentes difícil quando a criatura entra em fúria—todos os testes de Cavalgar durante este tempo tem as CDs aumentadas em 10.
Um dragonete da fúria disposto para servir como montaria e treinado para a batalha custa no mínimo 15.000 po. Recompensas freqüentes de comida, água e gemas preciosas podem manter o dragonete da fúria feliz e razoavelmente leal. No geral, o cavaleiro de um dragonete da fúria deveria esperar gastar entre 500 e 1.500 po por mês na criatura para manter a besta satisfeita (ou tão satisfeito como um dragonete da fúria nunca esteve).

DRAGONETES DA FÚRIA EM EBERRON
Dragonetes da fúria são encontrados em grande número no continente de Argonnessen, vivendo em cavernas cravadas em perigosos rochedos próximos a costas marinhas. Eles também são encontrados em um número alarmante na principal terra de Khorvaire, lutando contra wyverns por território. Barcaças de Lhazaar Principalities freqüentemente possuem figuras de cabeças esculpidas para lembrar dragonetes da fúria, e as criaturas são caçadas, respeitadas e temidas acima e abaixo da linha costeira oriental de Khorvaire. As tribos bárbaras de Argonnessen utilizam dragonetes da fúria como montarias.

DRAGONETES DA FÚRIA EM FAERÛN
Dragonentes da fúria povoam várias montanhas no Oriente Inacessível, mais notavelmente nas Montanhas do Pináculo do Gigante em Narfell e nas Montanhas Mandíbula do Dragão em Thesk e Aglarond. Dragonetes da fúria escravizados também servem á diversos Magos Vermelhos de Thay. Eles podem ser

encontrados em grande número no sul distante nas Montanhas dos Sapos no Shaar Oriental. Mercadores Shiertalaranos também reportaram a existência de dragonetes da fúria em Ossada do Wyrm que caçam as caravanas que se aproximam da cidade de Kormul assim como também os barcos a deriva acima e abaixo do Rio Talar.

ELEMENTAL DA TEMPESTADE

ELEMENTAL DA TEMPESTADE PEQUENO
Elemental (Pequeno – Ar, Planar)
Dado de Vida: 2d8+2 (11 pvs)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), vôo 12 m (perfeito)
Classe de Armadura: 14 (+1 tamanho, +2 Des, +1 natural), toque 13, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +1/–3
Ataques: Corpo a corpo: pancada +4 (1d4 mais 1d4 por eletricidade)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +4 (1d4 mais 1d4 por eletricidade)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Choque, trovão e relâmpago
Qualidades Especiais: Características de elemental, cura por eletricidade e som, maestria aérea, visão no escuro 18 m
Teste de Resistência: Fort +1, Ref +5, Von +0
Habilidades: For 10, Des 15, Con 12, Int 4, Sab 11, Car 11
Perícias: Observar +5, Ouvir +4
Talentos: Acuidade com arma[B], Prontidão
Ambiente: Plano Elemental do Ar
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente neutro
Progressão: 3 DVs (Pequeno)
Ajuste de Nível: —

ELEMENTAL DA TEMPESTADE MÉDIO
Elemental (Médio – Ar, Planar)
Dado de Vida: 4d8+8 (26 pvs)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 18 m (perfeito)
Classe de Armadura: 15 (+1 Des, +4 natural), toque 11, surpreendido 14
Ataque Base/Agarrar: +3/+5
Ataques: Corpo a corpo: pancada +5 (1d6+2 mais 1d6 por eletricidade)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +5 (1d6+2 mais 1d6 por eletricidade)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Choque, trovão e relâmpago
Qualidades Especiais: Características de elemental, cura por eletricidade e som, maestria aérea, visão no escuro 18 m
Teste de Resistência: Fort +3, Ref +5, Von +1
Habilidades: For 14, Des 13, Con 14, Int 4, Sab 11, Car 11
Perícias: Observar +6, Ouvir +5
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Prontidão
Ambiente: Plano Elemental do Ar
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente neutro
Progressão: 5–7 DVs (Médio)
Ajuste de Nível: —

ELEMENTAL DA TEMPESTADE GRANDE
Elemental (Grande – Ar, Planar)
Dado de Vida: 8d8+32 (68 pvs)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), vôo 24 m (perfeito)
Classe de Armadura: 16 (–1 tamanho, +7 natural), toque 9, surpreendido 16
Ataque Base/Agarrar: +6/+16
Ataques: Corpo a corpo: pancada +11 (1d8+6 mais 1d8 por eletricidade)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +11 (1d8+6 mais 1d8 por eletricidade)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Choque, trovão e relâmpago
Qualidades Especiais: Características de elemental, cura por eletricidade e som, maestria aérea, redução de dano 5/—, visão no escuro 18 m
Teste de Resistência: Fort +6, Ref +6, Von +2
Habilidades: For 22, Des 11, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11
Perícias: Observar +8, Ouvir +7
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão
Ambiente: Plano Elemental do Ar
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente neutro
Progressão: 9–15 DVs (Médio)
Ajuste de Nível: —



ELEMENTAL DA TEMPESTADE ENORME
Elemental (Enorme – Ar, Planar)
Dado de Vida: 16d8+96 (168 pvs)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 18 m (10 quadrados), vôo 30 m (perfeito)
Classe de Armadura: 17 (–2 tamanho, –1 Des, +10 natural), toque 7, surpreendido 17
Ataque Base/Agarrar: +12/+30
Ataques: Corpo a corpo: pancada +20 (2d6+10 mais 2d6 por eletricidade)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +20 (2d6+10 mais 2d6 por eletricidade)
Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais: Choque, trovão e relâmpago
Qualidades Especiais: Características de elemental, cura por eletricidade e som, maestria aérea, redução de dano 5/—, visão no escuro 18 m
Teste de Resistência: Fort +11, Ref +11, Von +5
Habilidades: For 30, Des 9, Con 22, Int 6, Sab 11, Car 11
Perícias: Observar +12, Ouvir +11
Talentos: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos Rápidos, Trespassar
Ambiente: Plano Elemental do Ar
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente neutro
Progressão: 17–20 DVs (Médio)
Ajuste de Nível: —

ELEMENTAL DA TEMPESTADE SUPERIOR
Elemental (Enorme – Ar, Planar)
Dado de Vida: 21d8+126 (220 pvs)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 18 m (10 quadrados), vôo 30 m (perfeito)
Classe de Armadura: 22 (–2 tamanho, +14 natural), toque 8, surpreendido 22
Ataque Base/Agarrar: +15/+34
Ataques: Corpo a corpo: pancada +24 (3d6+11 mais 2d6 por eletricidade)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +24 (3d6+11 mais 2d6 por eletricidade)
Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais: Choque, trovão e relâmpago
Qualidades Especiais: Características de elemental, cura por eletricidade e som, maestria aérea, redução de dano 10/—, visão no escuro 18 m
Teste de Resistência: Fort +13, Ref +14, Von +7
Habilidades: For 32, Des 11, Con 22, Int 8, Sab 11, Car 11
Perícias: Observar +14, Ouvir +14
Talentos: Arma Natural Aprimorada (pancada), Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos Rápidos, Trespassar, Trespassar Maior
Ambiente: Plano Elemental do Ar
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 10
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente neutro
Progressão: 22–23 DVs (Médio)
Ajuste de Nível: —

ELEMENTAL DA TEMPESTADE ANCIÃO
Elemental (Enorme – Ar, Planar)
Dado de Vida: 24d8+144 (252 pvs)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 18 m (10 quadrados), vôo 30 m (perfeito)
Classe de Armadura: 24 (–2 tamanho, +1 Des, +15 natural), toque 9, surpreendido 23
Ataque Base/Agarrar: +18/+37
Ataques: Corpo a corpo: pancada +27 (3d6+11/19–20 mais 2d6 por eletricidade)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +27 (3d6+11/19–20 mais 2d6 por eletricidade)
Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais: Choque, trovão e relâmpago
Qualidades Especiais: Características de elemental, cura por eletricidade e som, maestria aérea, redução de dano 10/—, visão no escuro 18 m
Teste de Resistência: Fort +14, Ref +17, Von +8
Habilidades: For 32, Des 13, Con 22, Int 10, Sab 11, Car 11
Perícias: Observar +29, Ouvir +29
Talentos: Arma Natural Aprimorada (pancada), Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Trespassar, Trespassar Maior
Ambiente: Plano Elemental do Ar
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 12
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente neutro
Progressão: 25–48 DVs (Médio)
Ajuste de Nível: —

Uma nuvem negra estala de relâmpagos e reverbera com os sons ensurdecedores dos trovões.

A encarnação elemental de uma tempestade viva, o elemental da tempestade ostenta a mesma natureza violenta e repentina de uma verdadeira tempestade. Ele raramente deixa seu plano natal a menos que seja invocado ou conjurador, mas quando ele o faz, ele é capaz de causar grande destruição.
Quando não estão no Plano Elemental do Ar, os elementais da tempestade procuram rajadas de vendo naturais e ficam felizes no centro de um intenso temporal de relâmpagos e trovões.
Elementais da tempestade falam o idioma Auran, mas raramente o fazem. A voz de um elemental da tempestade soa como um trovão distante.

COMBATE
Os elementais da tempestade são muito vigorosos, eles preferem batalhar em áreas naturais, destruindo o terreno onde possam evitar obstáculos para voar. Eles permanecem no ar quando possível, ficando for a do Alcance de seus inimigos. Sua habilidade trovão e relâmpago o fornece a habilidade de atacar à distância, habilidade na qual ou outros elementais carecem.
Choque (Sob): Uma vez por rodada, como uma ação livre, o elemental da tempestade pode liberar um choque elétrico em um único oponente a 3 m. Este ataque causa um dano não letal por eletricidade em oponentes vivos (teste de Fortitude

para reduzir o dano pela metade). A CD do teste de resistência é baseada na Constituição.

Tamanho	Altura	Peso	CD (Fortitude)	Dano
Pequeno	1,20 m	2 kg	12	1d4
Médio	2,40 m	4 kg	14	2d4
Grande	4,80 m	8 kg	18	4d4
Enorme	9,60 m	16 kg	24	8d4
Ancião	10,80 m	20 kg	26	10d4
Superior	12 m	24 kg	28	12d4

Maestria Aérea (Ext): Todas as criaturas aéreas sofrem –1 de penalidade nas jogadas de Ataque e dano contra o elemental da tempestade.

Trovão e Relâmpago (Sob): Uma vez por minuto, como uma ação de rodada completa, o elemental da tempestade pode emitir uma explosão de trovões junto com um relâmpago.

O trovão causa dano sônico (veja a tabela) e todas as criaturas a 18 m do elemental da tempestade. Um teste de resistência de Fortitude pode reduzir este dano pela metade.

O relâmpago possui um alcance de 36 m que causa dano por eletricidade (veja a tabela). Um teste de resistência de Reflexos pode reduzir esse dano pela metade.

As CDs dos testes de resistência são baseadas na Constituição.

Tamanho	CD do Teste de Resistência	Dano Sônico	Dano por Eletricidade
Pequeno	12	1d6	2d6
Médio	14	2d6	4d6
Grande	18	4d6	8d6
Enorme	24	8d6	16d6
Ancião	26	10d6	21d6
Superior	28	12d6	24d6

Cura por Eletricidade e Som (Ext): O elemental da tempestade não sofre dano por ataques sônicos e elétricos. Ao invés disso, Qualquer ataque por eletricidade (como *toque chocante* ou *relâmpago*) ou Ataques sônicos (como *explosão sonora*) usados contra o elemental da tempestade curam 1 ponto de dano para cada 3 pontos de dano que o ataque normalmente causaria. O elemental da tempestade não pode ser curado pelos seus ataques.

ELEMENTAIS DA TEMPESTADE EM EBERRON

No cenário de campanha de EBERRON, os elementais da tempestade devastam o plano Kythri, onde o caos detém controle. Os elementais da tempestade encontraram seu caminho para Eberron quando Kythri e o Plano Material se conhecideram. Os gnomos de Zilargo e os drows de Xen'drik ocasionalmente utilizam elementais da tempestade aprisionados para energizar veículos e itens mágicos, um esforço traiçoeiro para dar aos elementais disposição temperamental. Em 15 de Lharvion de 997 YK a cidade de porte de Trolan, falhou na tentativa de aprisionar um elemental da tempestade no navio voador Casa Lyrandar resultando na morte de quatro gnomos magos artífices e causando irreparáveis danos ao navio.

INVOCANDO ELEMENTAIS DA TEMPESTADE

Elementais da tempestade podem ser adicionados à lista de criatura que podem ser invocadas usando as magias invocar criaturas e invocar aliado da natureza, como mostrado abaixo.

Elemental	Magias
Pequeno	*Invocar criaturas IV, invocar aliado da natureza III*
Médio	*Invocar criaturas VI, invocar aliado da natureza V*
Grande	*Invocar criaturas VII, invocar aliado da natureza VI*
Enorme	*Invocar criaturas VIII, invocar aliado da natureza VII*
Superior	*Invocar criaturas IX, invocar aliado da natureza VIII*

ENXAME DE DENTES DE AGULHA

Animal (Diminuto – Enxame)
Dado de Vida: 11d8+22 (71 pvs)
Iniciativa: +9
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 19 (+2 tamanho, +5 Des, +2 natural), toque 17, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +8/—
Ataque: Enxame (3d6)
Ataque Total: Enxame (3d6)
Espaço/Alcance: 3m/3m
Ataques Especiais: Distração, sangramento
Qualidades Especiais: Características de enxame, faro, sofrem metade do dano de armas cortantes e perfurantes, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +14, Von +4
Habilidades: For 2, Des 21, Con 15, Int 2, Sab 13, Car 2
Perícias: Esconder-se +18*, Furtividade +10, Observar +7, Ouvir + 7
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos Rápidos, Sorrateiro
Ambiente: Florestas quentes
Organização: Solitário, bando (2–4 enxames) ou terror (5–8 enxames)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Esta onda de pequenos dinossauros brilhantes e coloridos gorgoleja e silva enquanto se precipita correndo por todo o chão.

Chamados assim por seus incríveis caninos afiados, os dinossauros dentes de agulha são predadores extremamente perigosos que caçam em enxames volumosos desgarrando aos animais terrestres da mesma maneira que as piranhas devoram sua presa. Os enxames de dentes de agulha, sempre famintos, vagam pelas florestas e selvas e não importa o que comem. São inquisitivos, destemidos e superam rapidamente qualquer nervosismo ou precaução que sintam em relação a bestas estranhas ou incomuns que possam aparecer em seu território.



Os dinossauros dentes de agulha são caçadores habilidosos e pacientes que observarão e perseguirão uma presa durante milhas antes de cercá-la para matá-la. São conhecidos por seu trinar agudo, que pode parecer inofensivo, quase bonito, até que um enxame deles cair sobre seu objetivo.
Os dinossauros dentes de agulha medem 30 cm de altura e pesam 1 kg.

COMBATE
Um enxame de dentes de agulha sempre busca cercar e atacar qualquer presa viva que encontre. Um enxame inflige 3d6 pontos de dano a qualquer criatura que ocupe seu espaço no final de seu movimento.
Distração (Ext): Qualquer criatura viva vulnerável ao dano de um enxame de dentes de agulha, que inicie seu turno com um enxame em seu espaço ocupado ficará enjoado durante 1 rodada, um teste de resistência de Fortitude CD 17 evita este efeito. Mesmo depois de um teste de resistência bem sucedido, lançar uma magia ou concentrar-se em uma magia dentro da área do enxame dentes de agulha exige um teste de Concentração (CD 20 + nível da magia). Utilizar habilidades que exijam paciência e concentração exigirá um teste de Concentração CD 20. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.
Sangramento (Ext): Qualquer criatura viva ferida por um enxame de dentes de agulha continua sangrando, perdendo 1 ponto de vida a cada rodada seguinte. Feridas múltiplas não causam uma perda cumulativa de sangue. A hemorragia pode ser interrompida com um teste de Cura CD 10 ou com qualquer magia de cura.
Perícias: *Os enxames de dentes de agulha recebem um bônus racial de +4 nos testes de Esconder-se quando estão em áreas de vegetação densa, selvas ou florestas densas.

ENXAMES DE DENTES DE AGULHA EM EBERRON
Os enxames de dentes de agulha limpam as selvas e ruínas de Q'barra, especialmente nos arredores da antiga cidade de Haka'torvhak. Eles também podem ser encontrados em Dajar Orioth (as Selvas das Adagas) em Aerenal. Uma variedade de enxame de dentes de agulha encontrada nas selvas meridionais de Xen'drik, transmitem a febre escarlate (veja a página 292 do *Livro do Mestre*).

ENXAMES DE DENTES DE AGULHA EM FAERUN
Os enxames de dentes de agulha podem ser encontrados nas selvas de Chult ou nas Selvas Negras. Algumas variedades de enxames de dentes de agulha são venenosos (Fortitude CD 17, dano inicial e secundário 1d3 na Des) e tem o ND 7. A CD para o teste de resistência do veneno se baseia em Constituição.

ENXAME DE ESCORPIÕES

Inseto (Diminuto – Enxame)
Dado de Vida: 9d8+12 (52 pvs)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), escalar 4 m
Classe de Armadura: 18 (+4 tamanho +4 Des), toque 18, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +6/—
Ataque: Enxame (2d6 mais dilacerar mais veneno)
Ataque Total: Enxame (2d6 mais dilacerar mais veneno)
Espaço/Alcance: 3 m/0 m
Ataque Especial: Dilacerar 4d6, distração, veneno
Qualidades Especiais: Características de enxame, característica de inseto, sentido sísmico 9 m, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +9, Von +3
Habilidades: For 1, Des 19, Con 12, Int —, Sab 10, Car 2
Perícias: Escalar +12, Observar +6, Ouvir +2
Talentos: Acuidade com Arma, Vitalidade, Prontidão, Reflexos Rápidos
Ambiente: Desertos quentes
Organização: Solitário, ajuntamento (2–4 enxames) ou vidas ligadas (7–12 enxames)
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

"Um saltitante massa pegajosa de escorpiões do deserto levantam adiante, com centenas de pequenos ferrões erguidos, todos com veneno."

Um enxame de escorpiões é uma massa elevada de escorpiões do deserto desejosos para banquetear qualquer presa grande que eles possam matar.

COMBATE
Um enxame de escorpiões procura cercar e atacar qualquer criatura viva encontrada. Um enxame causa 2d6 pontos de dano em qualquer criatura que estiver no espaço ocupado por eles até o final do seu movimento.
Dilacerar (Ext): Se um enxame de escorpiões obtiver sucesso na distração em um inimigo encurralado, levará vantagem da distração e rasgará a carne da vitima. Seu ataque automaticamente causa um extra de 4d6 pontos de dano.

Distração (Ext): Qualquer criatura vivente que iniciar seu turno com um enxame de escorpiões em seu espaço precisa obter um sucesso em um teste de Fortitude CD 15 ou ficara enjoada por 1 rodada. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.
Veneno (Ext): Ferimento, Fortitude CD 15, dano inicial e secundário: 1d4 em Des. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.
Perícias: Um enxame de escorpiões tem um bônus racial de +4 em testes de Observar e um bônus racial de +8 em testes de Escalar, e usa seu modificador de Destreza no lugar do modificador de Força para os testes de Escalar.
Um exame de escorpiões tem um bônus racial de +8 em testes de Escalar e pode sempre escolher 10 em um teste de Escalar, mesmo correndo ou ameaçado.

ENXAME ELEMENTITE

Enxames de elementais com pouca inteligência habitam os Planos Elementais correspondentes com seus tipos. Os enxames elementites são formas prematuras dos elementais padrões. Ao envelhecerem, um ou dois elementites indivíduos de cada enxame pode eventualmente crescer e se tornar um elemental Pequeno.

COMBATE

Os enxames elementites possuem muita pouca inteligência. Assim como os enxames, eles atacam ao se deslocarem para o espaço de um oponente, provocando ataques de oportunidade. O enxame elementite consegue ocupar o mesmo espaço de um oponente de qualquer tamanho, porém ele permanece como uma criatura com 3 m de espaço. Os enxames nunca desferem ataques de oportunidade.
Diferentes de outras criaturas com 3 m de espaço, o enxame elementite é moldável. Ele consegue ocupar quaisquer quatro quadrados de 1,5 m consecutivos, e poderá atravessar aberturas com tamanho suficiente para permitir a passagem de uma criatura Pequena.
Características de Elemental: O enxame de elementite é imune a veneno, magia, efeitos de sono, paralisia e atordoamento. Ele não pode sofrer de dano adicional de sucessos decisivos e não pode ser flanqueado. Os elementites individuais não podem se *revividos, reencarnados* ou *ressuscitados* (porém as magias *desejo, desejo limitado, milagre* ou *ressurreição verdadeira* conseguem restaurar sua vida). O enxame elementite possui visão no escuro 18 m.
Características de Enxame: Um enxame não possui frente e costas definidas e não possuem anatomia discernível, por isso, eles não podem sofre dano adicional de sucessos decisivos e não podem ser flanqueados. Reduzir um enxame a 0 ou menos pontos de vida dissipa sua aglomeração, embora o dano sofrido até esse ponto não seja capaz de afetar sua habilidade de combate ou sua resistência. Os enxames nunca são nocauteados ou ficam 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 outras criaturas.
Um enxame é imune a quaisquer magias ou efeitos que tenham como alvo um número específico de criaturas (incluindo magias direcionadas a um único alvo, como *desintegrar*). Um enxame sofre 1,5 vezes (+50%) o dano



causado por magias ou efeitos que afetem uma área, como de muitas magias de evocação e armas de projétil em área.
Distração (Ext): Criaturas vivas vulneráveis ao dano de enxames que iniciem seu turno com um enxame em seu quadrado ficarão nauseadas durante 1 rodada; um sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + ½ do DV do enxame + o modificador de Con do enxame) evita o efeito. Conjurar ou se concentrar em magias dentro da área de um enxame exige um teste de Concentração (CD 20 + o nível da magia). Usar perícias que envolvem paciência e concentração exige um teste de Concentração (CD 20).

ENXAME ELEMENTITE DA ÁGUA

Elemental (Miúdo – Água, Enxame, Planar)
Dado de Vida: 7d8+10 (42 pvs)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), nadando 27 m
Classe de Armadura: 16 (+2 tamanho, +0 Des, +4 natural), toque 12, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +5/—
Ataque: Enxame (2d6)
Ataque Total: Enxame (2d6)
Espaço/Alcance: 3 m/0 m
Ataque Especial: Afogar, distração
Qualidades Especiais: Características de elemental, características de enxame, encharcar, maestria aquática, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +5, Von +2
Habilidades: For 13, Des 10, Con 12, Int 2, Sab 11, Car 11
Perícias: Esconder-se +8, Observar +7, Ouvir +7
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Vitalidade
Ambiente: Plano Elemental da Água
Organização: Solitário, redemoinho (2–4 enxames) ou onda (5–8 enxames)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Uma área de água turbilha e ondula.

Criaturas miúdas semelhantes a ondas conseguem serem vistas dentro de um enxame elementite da água. A criatura age como um grupo, formando uma quantidade muito maior de água.

COMBATE
Os enxames elementites da água vivem e são estudadas criaturas exploradoras que nadam acima deles. Eles são uma ameaça significante aos visitantes do Plano Elemental da Água.
Afogamento (Ext): Os enxames elementites da água sobrepõem e entram em qualquer criatura que estiver no mesmo espaço, enchendo seus pulmões (ou outro aparato que permita respirar). Prender a respiração não é possível no meio de um enxame; uma vítima corre o risco de se afogar e precisa realizar um teste de Constituição a cada rodada (veja Afogamento, página 304 do *Livro do Mestre*).
Distração (Ext): Criaturas vivas vulneráveis ao dano do enxame que iniciem seu turno com um enxame elementite da água em seu quadrado precisam obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou ficarão nauseadas durante 1 rodada. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.
Encharcar (Ext): Conforme um enxame elementite da água se sobrepõe a uma criatura ou sob uma área, eles apagam tochas, fogueiras, lanternas expostas e outras chamas abertas de origens não mágicas caso elas forem de tamanho Grande ou menor. O enxame consegue dissipar fogos mágicos que ele toque como se fosse a magia *dissipar magia* (7º nível de conjurador).
Maestria Aquática (Ext): O enxame elementite da água recebe +1 de bônus nos Ataques e danos caso ele e seu oponente estiverem em contato com a água. Caso o seu adversário ou o enxame esteja em contato com o solo, o enxame sofre –4 de penalidade nas jogadas de ataque e dano.
Os enxames elementites da água não podem ameaçar embarcações como os elementais da água maiores fazem. Em vez disso, eles invadem o navio, explorando as cabines e as áreas de carga. Algumas vezes, o peso de diversos enxames pode causar a virada de um barco pequeno.

ENXAME ELEMENTITE DO AR

Elemental (Miúdo – Ar, Enxame, Planar)
Dado de Vida: 7d8 (32 pvs)
Iniciativa: +6
Deslocamento: Vôo 24 m (perfeito) (16 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+2 tamanho, +2 Des, +1 natural), toque 14, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +5/—
Ataque: Enxame (2d6)
Ataque Total: Enxame (2d6)
Espaço/Alcance: 3 m/0 m
Ataque Especial: Distração, imobilização, maestria aérea
Qualidades Especiais: Características de elemental, características de enxame, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +7, Von +2
Habilidades: For 10, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 11, Car 11
Perícias: Esconder-se +10, Observar +7, Ouvir +7
Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Prontidão
Ambiente: Plano Elemental do Ar
Organização: Solitário, nuvem (2–4 enxames) ou nublagem (7–12 enxames)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Uma luz, parecida com uma nuvem, tremula no ar movendo-se com sua própria Vontade.

Caso um enxame elementite do ar seja examinado de perto, criaturas elementais semelhantes a nuvens podem ser discernidos dentro dele.

Combate
Os enxames elementites do ar vivem no Plano Elemental do Ar como nuvens agitadas. Algumas vezes diversos grupos de enxames juntos, tornam o ar denso com os pequenos elementites. Eles procuram atormentar tudo que não seja um elemental do ar.
Distração (Ext): Criaturas vivas vulneráveis ao dano do enxame que iniciem seu turno com um enxame elementite do ar em seu quadrado precisam obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou ficarão nauseadas durante 1 rodada. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.
Imobilização (Ext): O enxame elementite do ar pode tentar imobilizar seus oponentes (+4 de modificador no teste*) em seu Espaço como uma ação livre sem realizar o ataque de toque ou provocar ataques de oportunidade. Caso a tentativa falhe, o oponente não conseguirá reagir à imobilização do enxame elementite.
*O enxame elementite do ar é considerado como uma criatura Grande para este fim.
Maestria Aérea (Ext): Criaturas aéreas sofrem –1 de penalidade nas jogadas de ataque e dano contra um enxame elementite do ar.

ENXAME ELEMENTITE DO FOGO

Elemental (Miúdo – Enxame, Fogo, Planar)
Dado de Vida: 7d8 (32 pvs)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 16 (+2 tamanho, +3 Des, +1 natural), toque 15, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +5/—
Ataque: Enxame (2d6 mais 2d6 por fogo)
Ataque Total: Enxame (2d6 mais 2d6 por fogo)
Espaço/Alcance: 3 m/0 m
Ataque Especial: Distração, incendiar
Qualidades Especiais: Características de elemental, características de enxame, imune ao fogo, visão no escuro 18 m, vulnerabilidade ao frio
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +8, Vont +2
Habilidades: For 9, Des 17, Con 10, Int 2, Sab 10, Car 11
Perícias: Esconder-se +11, Observar +10
Talentos: Foco em Habilidade (distração), Foco em Habilidade (incendiar), Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Plano Elemental do Fogo
Organização: Solitário, chama (2–4 enxames) ou labareda (5–8 enxames)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Uma estalante massa de chamas miúdas movimenta-se propositalmente em sua direção.

Caso examinado, um enxame elementite do fogo pode ser determinadamente composto por pequenas chamas individuais, cada uma atuando como um membro de um grupo.

COMBATE
Os enxames elementites do fogo adoram queimar as coisas. Apesar de serem mais curiosos que maliciosos, sua inteligência limitada geralmente previne que eles entendam as tentativas de comunicação feitas por alvos vivos.
Distração (Ext): Criaturas vivas vulneráveis ao dano do enxame que iniciem seu turno com um enxame elementite do fogo em seu quadrado precisam obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou ficarão nauseadas durante 1 rodada. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.
Queimar (Ext): O ataque do enxame elementite do fogo também causa dano por fogo por causa dos corpos diminutivos dos elementais. Aqueles atingidos pelos elementites do fogo também precisam obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 15) ou serão pegos pelo fogo. As chamas queimas durante 1d4 rodadas. Uma criatura pegando fogo pode gastar uma ação de movimento para apagar a chama. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.
As criaturas que atinjam o enxame elementite do fogo com armas naturais ou Ataques desarmados sofrem o dano por fogo como se houvessem sido atingidas pelo enxame, e também serão pegas pelo fogo a menos que obtenham sucesso em um teste de resistência de Reflexos.

ENXAME ELEMENTITE DA TERRA

Elemental (Miúdo – Enxame, Planar, Terra)
Dado de Vida: 7d8+7+9 (48 pvs)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 16 (+2 tamanho, –1 Des, +5 natural), toque 11, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +5/—
Ataque: Enxame (2d6)
Ataque Total: Enxame (2d6)
Espaço/Alcance: 3 m/0 m
Ataque Especial: Distração
Qualidades Especiais: Características de elemental, características de enxame, deslizar na terra, visão no escuro 18m
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +8, Von +2
Habilidades: For 15, Des 8, Con 12, Int 2, Sab 11, Car 11
Perícias: Esconder-se +11, Observar +5, Ouvir +5
Talentos: Vitalidade (x3)
Ambiente: Plano Elemental da Terra
Organização: Solitário, tremor (2–4 enxames) ou terremoto (7–12 enxames)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

A terra treme, como se de uma perturbação tectônica altamente localizada.
O enxame elementite da terra parece se composto de rochas individuais, cada uma do Tamanho de um gato pequeno. Elas se agrupam juntas em uma massa.

COMBATE
Os enxames elementites da terra adoram destruir as coisas, eles apenas rolam por cima do terreno e de criaturas, pulverizando tudo em seu caminho.
Deslizar na Terra (Ext): Os enxames elementites da terra conseguem através de rochas, solo ou praticamente qualquer outro tipo de terreno que não seja de metal, com a mesma facilidade com que um peixe nada através da água. O enxame não deixa nenhum tipo de túnel ou buraco para trás, nem sequer causa ondulações ou outros sinais de sua presença. A magia *mover terra* conjurada sobre uma área contendo um enxame elementite da terra submerso o arremessa a 9 m de distância, atordoando o enxame durante 1 rodada, a menos que ele obtenha sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15).
Distração (Ext): Criaturas vivas vulneráveis ao dano do enxame que iniciem seu turno com um enxame elementite da terra em seu quadrado precisam obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou ficarão nauseadas durante 1 rodada. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

ENXAME RESPLANDECENTE

Fada (Minúsculo – Enxame)
Dado de Vida: 11d6+3 (41 pvs)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 1,5 m (1 quadrado) ou vôo 15 m
Classe de Armadura: 24 (+8 tamanho, +6 Des) toque 24, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +5/—
Ataque: Enxame (3d6)
Ataque Total: Enxame (3d6)
Espaço/Alcance: 3 m/0 m
Ataque Especial: Distração, iluminação deslumbrante
Qualidades Especiais: Características de enxame, imunidade a dano de armas, mente coletiva, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +15, Von +11
Habilidades: For 1, Des 22, Con 11, Int 7, Sab 15, Car 18
Perícias: Diplomacia +6, Esconder-se +36, Furtividade +13, Observar +16, Ouvir +16, Sentir motivação +9
Talentos: Duro de Matar, Fortitude Maior, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário, grupo (2–4), colônia (5–8)
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre caótico e neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Vocês vêem uma criatura élfica nua e brilhante medindo apenas 12 cm de altura. Ela está se balançando sobre uma folha e, enquanto a observa percebe que ela possui asas como as de libélulas. De repente milhares dessas fadas brilhantes saem voando de seus esconderijos ocultos tomando o ar com

um grande zumbido e uma cacofonia de agudas vozes. Elas formam uma nuvem multicolorida e que se move na direção de vocês.

Os resplandecentes são fadas minúsculas, quase sem inteligência, que se alimentam de pólen. Individualmente os resplandecentes são inofensivos.
Os resplandecentes formam enxames quando estão em grande tensão. As causas mais comuns são a falta de comida, a perda de seu habitat ou quando são caçados em excesso por seus predadores. Os resplandecentes se reúnem em enxames, sobre tudo, para mover toda a população à outra localização, mas um enxame também desenvolve uma inteligência de grupo agressiva que às vezes busca vingar-se daquilo que esteja provocando sua tensão.
Um resplandecente se assemelha a um elfo de 12 cm de altura com asas de libélula. Sua pele e seus pêlos são da mesma cor que o brilho que ele emite e que pode ser de qualquer cor do arco-íris. Um resplandecente pesa 0,1kg.
Os resplandecentes falam o idioma Silvestre.

COMBATE
Um enxame resplandecente só voa ao redor de um inimigo, fora de seu alcance, para hipnotizá-lo antes de atacá-lo. Uma praga resplandecente inflige 3d6 pontos de dano a qualquer criatura que ocupe o espaço no final de seu movimento.
Distração (Ex): Qualquer criatura viva vulnerável ao dano de um enxame resplandecente que comece o turno com um enxame em sua área de ocupação, fica ofuscado durante 1 rodada, um teste de Fortitude CD 15 anula o efeito. Mesmo depois de passar em um teste de resistência, lançar ou concentrar-se em uma magia dentro da área de um enxame exige um teste de Concentração (CD 20 + nível da magia). Utilizar habilidades que requeiram paciência ou concentração exige um teste de Concentração CD 20. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.
Iluminação Deslumbrante (Sob): cada resplandecente dentro de um enxame brilha com alguma das cores do arco-íris. Quando os membros de um enxame concentram este brilho, o enxame emite uma luz equivalente a da magia *luz do dia.* Esta iluminação deslumbra qualquer criatura que utilize a visão e tenha os olhos abertos (esteja ou não olhando para o enxame resplandecente) e se encontre dentro de um raio de 18 m.
O movimento do enxame é hipnótico. Com a simples visão de um enxame resplandecente iluminado, uma criatura que se encontre a menos de 90 m deve realizar um teste de resistência de Vontade CD 19 ou ficará fascinada enquanto o enxame estiver avista. Qualquer ameaça em potencial permite realizar outro teste de resistência contra o efeito e uma ameaça óbvia libera automaticamente a criatura deste efeito, como se fosse sacudida com força Qualquer criatura que realize o teste com êxito ficará imune a forma hipnótica do enxame resplandecente durante 1 minuto. Esta é uma habilidade sobrenatural. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.
Um enxame resplandecente pode ativar ou desativar sua iluminação deslumbrante como uma ação padrão. Não pode se esconder (automaticamente falha no teste de esconder-se) enquanto mostra a iluminação deslumbrante.
Mente Coletiva (Ex): Um enxame resplandecente que tenha ao menos 1 ponto de vida por DV (11 pontos de vida para um enxame resplandecente normal) forma uma mente coletiva, obtendo uma pontuação de inteligência 7. Quando um enxame resplandecente ficar com menos que esse número de pontos de vida, sua inteligência é reduzida a 1. Isto reduz seus modificadores de perícia para os seguintes valores: Diplomacia +4, Esconder-se +36, Furtividade +6, Observar +2, Ouvir +2, Sentir Motivação +2.



EQUICEPH

Humanóide Monstruoso (Grande)
Dados de Vida: 4d8+4 (22 pvs)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m com cota de talas (6 quadrados); 12 m deslocamento base
Classe de Armadura: 20 (–1 tamanho, +5 natural, +6 cota de talas), toque 9, surpresa 20
Ataque base/Agarrar: +4/+12
Ataques: Corpo a corpo: machado grande +8 (3d6+6/x3) ou à distância: azagaia +3 (1d8+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: machado grande +8 (3d6+6/x3) ou à distancia: azagaia +3 (1d8+4)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +7
Habilidades: For 18, Des 11, Con 12, Int 11, Sab 13, Car 12
Perícias: Intimidar +8, Sobrevivência +8
Talentos: Foco em Arma (machado grande), Tolerância[B], Vontade de Ferro
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário, bando escravo (1 mais 2–8 robgoblins guerreiros [escravos]), ou gangue (2–6)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Padrão
Tendência: Freqüentemente leal e maU
Progressão: Conforme a classe de personagem
Nível de Ajuste: +2

Essa criatura parecida com um humano tem quase 3,30 m de altura e tem cabeça e pernas parecidas com a de um cavalo. Ele veste armadura pesadas e empunha um poderoso machado de design curiosos desenhos.



Equicephs não têm misericórdia e são escravizadores cruéis, atacando de surpresa fora de seus lares nas florestas para capturar prisioneiros. Eles freqüentemente atacam de surpresa próximo de colinas para capturar robgoblins, os quais são acostumados a receber ordens. Mas equiceph não são exigentes. Eles irão fazer escravos de qualquer criatura que eles puderem pegar.

Os equiceph são remanescentes de uma distante civilização pacifica. Essa antiga sociedade mantém paz por exilar seus piores criminosos para uma terra cruzando o oceano. Os equiceph são descendentes desses cruéis infratores. Eles conservam o intelecto superior e a percepção de seus ancestrais, embora eles apliquem esses dons para a vilania ao invés de usá-los para a harmonia. Saber se a pacífica sociedade equiceph ainda sobrevive em algum lugar sobre o horizonte ou que tenha caído há muito tempo é um assunto debatido da lenda.
Equicephs falam os idiomas Comum e Silvestre.

COMBATE
Equicephs usam fintas e manobras para conseguir vantagens contra seus inimigos em um combate. Eles ensaiam suas táticas de antemão para que possam trabalhar fluidamente quando enfrentam oponentes. Enquanto eles valorizam seus escravos como propriedade, eles rotineiramente os sacrificam em jogos astuciosos que permitam o equiceph vencer no campo de batalha.

PERSONAGENS EQUICEPHS
A classe favorecida de um equiceph é ranger; muitos líderes equiceph são rangers.

ESCAVADOR DE DUNAS

Besta Mágica (Enorme)
Dado de Vida: 12d10+48 (114 pvs)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 15 m (10 quadrados), escavar 6 m
Classe de Armadura: 21 (–2 tamanho, +2 Des, +11 natural), toque 10, surpresa 10
Ataque Base/Agarrar: +12/+28
Ataque: Corpo a corpo: mordida +18 (2d8+12)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +18 (2d8+12)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataque Especial: Agarrar aprimorado, espasmos de morte, ralar, sopro, veneno
Qualidades Especiais: Imunidade à dissecação e ao fogo, sentido sísmico 18m, visão no escuro 18 m, vulnerabilidade ao frio
Testes de Resistência: Fort +12, Ref +10, Von +5
Habilidades: For 26, Des 15, Con 19, Int 5, Sab 12, Car 12
Perícias: Esconder-se +2*, Observar +8, Ouvir +8, Sobrevivência +6
Talentos: Arrebatar, Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador, Prontidão
Ambiente: Desertos quentes
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 10
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente neutro
Progressão: 13–18 DVs (Enorme); 17–36 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: —

Um gigantesco verme rasteja até você através de uma duna, com a boca escancarada. Sua pele é uma mistura de vermelho-marrom.

Escavadores de dunas são parentes distantes dos remorhazes, nativos de climas ermos em vez de regiões árticas. Sua principal característica diferente são seus movimentos laterais espiralados, que permite atravessar areias frouxas com incrível velocidade.
Um escavador de dunas é comprido, seu corpo mosqueado pode alcançar 12 metros de altura, e é recoberto com rigidez, cerdas afiadas que gotejam um veneno verde. As cerdas permitem que a criatura consiga captar desvios na superfície do deserto e fornecem um ataque devastador contra qualquer presa agarrada do escavador de dunas.
Os escavadores de dunas não sabem falar.

COMBATE
Escavadores de dunas não têm estômagos amplos como as outras criaturas serpentinas, então eles “amaciam a carne” da refeição antes de consumi-la. Geralmente um escavador de duna arma uma emboscada, usando sua coloração natural



para se misturar dentro das areias. Quando atacar, ele repentinamente explode a presa com seu sopro. E depois se enrola em volta da vitima, triturando-a com suas cerdas venenosas.
Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, um escavador de dunas precisa acertar um ataque de mordida. Então ele pode iniciar um agarrar como uma ação livre sem provocar ataques de oportunidades. Se ele vencer o teste de agarrar, poderá ralar o seu oponente.
Espasmos de morte (Ext): Quando é morto, um escavador de dunas se explode em uma rajada de estacas de carne que causa 12d4 pontos de dano de perfuração para tudo em um raio de 18 metros (Reflexos, CD 20, para reduzir o dano à metade). A CD do teste de resistência é baseada em Constituição. Em adição, todas as criaturas feridas por esse ataque precisam fazer um teste de Fortitude ou estarão envenenadas (olhar Veneno, abaixo).
Imunidade à Dissecação (Ext): Um escavador de dunas tem imunidade a qualquer magia ou efeito que causa magicamente dano de dissecação, como também qualquer dano que resulte em uma falha no teste de Constituição para resistir aos efeitos da desidratação. Um escavador de dunas não pode tornar-se desidratado.
Ralar (Ext): Sob um teste bem sucedido de agarrar, um escavador de dunas pressiona a criatura que estiver agarrada, causando 3d4 + 12 pontos de dano de perfuração. Em adição, as cerdas injetam veneno para o interior dos ferimentos.
Veneno (Ext): Ferimento, Fortitude CD 20, 1d8 de dano na Constituição inicialmente e secundariamente. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.
Sopro (Sob): Linha de 18 m, uma vez por hora, 10d6 de fogo, reflexos CD 20 para sofrer metade do dano. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.
Perícias: Escavadores de dunas têm um bônus racial de +8 em testes de Esconder-se. * Dentro de ambientes com areias, esse bônus aumenta para +12.

ESMAGADOR ENCOURAÇADO

Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida: 15d10+75 (157 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 22 (–1 tamanho, +1 Des, +7 natural, +5 armadura), toque 10, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar: +15/+30
Ataque: Corpo a corpo: garra +26 (2d6+11)
Ataque Total: Corpo a corpo: garra +26 (2d6+11) e mordida +20 (4d6+5)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5m (garra até 3m)
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, aura de enjoou, atropelar 2d6+11
Qualidades Especiais: Armadura implantada, fortificação leve, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +14, Ref +10, Von +6
Habilidades: For 14, Des 16, Con 16, Int 11, Sab 11, Car 13
Perícias: Observar +10, Ouvir +10
Talentos: Arma Natural Aprimorada (garra), Arma Natural Aprimorada (mordida), Ataque Poderoso, Foco em Arma (garra), Trespassar, Trespassar Aprimorado
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou Esquadra (2–5)
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente neutro e mau
Progressão: 13–30 DVs (Grande); 31–45 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura parece um urso enorme e terrivelmente forte, com grandes placas metálicas implantadas em sua pele. Sua pele peluda é espessa, incluindo ao redor das placas de metal implantadas, e seu rosto é uma enfurecida máscara selvagem cheia de fúria.

Os esmagadores encouraçados são bestas terríveis criados magicamente para esmagar as formações inimigas. Investem sem medo algum incluindo contra grandes grupos de inimigos e possuem a força e o tamanho suficiente para dizimar grandes grupos de humanos ou criaturas de tamanho similar. Embora grandes forças mágicas tenham criado os esmagadores encouraçados, estes vivem agora em regiões selvagens, depois de escaparem ou sobreviverem a seus criadores. Os poucos que ainda são mantidos por líderes militares se encontram entre as máquinas de guerra mais temíveis das nações civilizadas. De fato, são tão valiosos que voltariam a se arriscar apenas em uma guerra declarada.
Embora os esmagadores encouraçados tenham sido ursos atrozes. As duas espécies cresceram separadamente e não pode produzir descendência. Em casos muito raros, um esmagador encouraçado assumirá a liderança de uma manada de ursos atrozes, fazendo os já por si ferozes ursos atrozes a realizarem atividades mais cruéis e violentas.
Os poderosos membros de um esmagador encouraçado terminam garras largas e mortais e seu rosto é a versão retorcida e selvagem do rosto de um urso normal. Um esmagador encouraçado típico mede uns 3,60 m de largura e pesa em torno de 4.000 kg, incluindo o peso de sua armadura implantada.

COMBATE
Como seu nome indica, os esmagadores encouraçados foram criados especificamente para a guerra. Por isso apreciam o combate e se lançam contra o inimigo sem piedade. Para os



Ironclad mauler

esmagadores encouraçados nada é melhor que utilizar seu tamanho e sua força para esmagar as formações de criaturas mais fracas, mas também apreciam os duelos corpo a corpo com criaturas de igual poder. Ao contrário dos animais normais, os esmagadores encouraçados nunca fogem de uma luta. Sua ferocidade inata e a força mágica utilizadas pra criá-los lhe fazem lutar até a morte em cada combate. Embora só possuam uma inteligência animal, os esmagadores encouraçados instintivamente pisoteiam grupos de criaturas menores que se encontram próximas umas das outras.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar esta habilidade, um esmagador encouraçado deve acertar seu ataque de garra. Então pode iniciar a ação Agarrar como uma ação livre, sem provocar ataques de oportunidade.

Aura de Enjoou (Sob): Um esmagador encouraçado está cercado por um campo de energia negativa. Qualquer criatura que se aproxime a menos de 3 metros de um esmagador encouraçado deve realizar um teste de resistência de Fortitude CD 22 ou ficará enjoado. Este estado dura 1 hora. As criaturas que passarem no teste ficarão imunes a aura desta criatura por 24 horas.

Os mortos-vivos e os construtos são imunes a esta aura. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Armadura Implantada (Ext): Os esmagadores encouraçados usam uma armadura que foi implantada magicamente em seus corpos. Estas armaduras proporcionam uma proteção importante em combate e não impõem um bônus máximo de Destreza, nem impedem o movimento, nem possuem falha de magia arcana. Outras criaturas, incluindo outros esmagadores encouraçados, não podem usar a armadura de um esmagador encouraçado.

Fortificação Leve (Ext): A armadura implantada de um esmagador encouraçado protege seus pontos vitais e lhe faz mais resistente contra o dano adicional dos sucessos decisivos e os ataques furtivos. Quando um esmagador encouraçado sofrer um sucesso decisivo ou um ataque furtivo, tem 25% de chance de resistir ao dano adicional.

Atropelar (Ext): Reflexos CD 28 para receber apenas metade, do dano. A CD do teste de resistência é baseada em Força.

ESPINHO

Fada (Pequeno)
Dado de Vida: 6d6+12 (33 pvs)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 19 (+1 tamanho, +2 Des, +3 natural, +2 armadura corselete de couro e folhas, +1 broquel), toque 13, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +3/+2
Ataque: Corpo a corpo: espada longa de espinhos +8 (1d6+3/19–20) ou à distância: arco longo +6 (1d6/x3)
Ataque Total: Corpo a corpo: espada longa de espinhos +8 (1d6+3/19–20) ou à distância: arco longo +6 (1d6/x3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: Ataque furtivo +2d6, flechas de sono
Qualidades Especiais: Redução de dano 5/ferro-frio, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +7, Von +5
Habilidades: For 16, Des 15, Con 15, Int 10, Sab 10, Car 13
Perícias: Diplomacia +3, Esconder-se +17, Furtividade +13, Observar +9, Ouvir +9, Procurar +9, Sentir Motivação +9, Sobrevivência +0 (+2 seguindo rastros)
Talentos: Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Sorrateiro
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário, dupla ou patrulha (3–5)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente neutro e bom
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +2 (seguidor)

Uma pequena criatura de formato humanóide vestida de folhas borrachudas segura um broquel e empunha uma espada longa semelhante a um espinho. Sua pele é verde escura e seus cabelos são castanhos.

Os guerreiros dos reinos das fadas, espinhos são defensores fanáticos. Freqüentemente, um grig, nixie ou pixie vão achar que sua natureza excêntrica ou brincalhona irá colocá-los em problemas além se sua habilidade de conduzi-la. Algumas vezes, um espinho estará ao redor para ajudar aquela criatura. Esses guerreiros também atuam como guardas ou guardiões de fadas prestigiosas ou de importantes locais feéricos. Por exemplo, caso uma dríade receber uma missão importante o bastante para que ele tenha que se afastar de sua árvore por um tempo, ela empenha-se em alistar um espinho para guardá-la.

Espinhos receberam seus nomes por causa das espadas longas incomuns que eles carregam, que são feitas de espinhos cuidadosamente cultivados, enormes rosas crescem nas cortes feéricas. Suas armaduras são feitas de folhas grossas e borrachudas que fornecem proteção equivalente ao do couro.

Um espinho mede cerca de 90 cm de altura e é muito esbelto, pesando apenas 12,5 kg. Sua pele pode ter qualquer tonalidade do verde. Seu cabelo é geralmente castanho madeira, mas alguns poucos possuem cachos vermelhos sementes.

Espinhos falam os idiomas Comum e Silvestre.



COMBATE
Espinhos geralmente não combatem, mas eles atacarão todos e tudo que ameaçar ou ferir outra fada. Assim como a maioria das fadas, eles não se aproximam diretamente. Ao invés disso, eles são criaturas furtivas que lançam ataques cruéis de onde estiverem escondidos.
Ataque Furtivo (Ext): O espinho pode realizar ataques furtivos como os ladinos, desferindo 2d6 pontos de dano adicionais em um ataque furtivo bem sucedido.

Flechas de Sono (Ext): Espinhos carregam as fleches de sono normalmente usadas pelos pixies. Oponentes atingidos por uma dessas flechas, não importando de quantos Dados de Vida possui, precisam obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude CD 16 ou será afetado pela magia *sono*. A CD do teste de resistência é baseada no carisma e inclui +2 de bônus racial.

ESPINHOS EM EBERRON
Espinhos habitam as terras florestais silvestres de Aundair, defendendo suas propriedades pastorais contra o mal que as invadam. Eles também habitam o sul de Eldeen Reaches, nas vastas terras florestais a oeste do Silver Lake, onde eles rotineiramente confundem caçadores orcs e goblinóides que descem das Byeshk Mountains.

ESPINHOS EM FAERÛN
Contos ao redor das fogueiras sobre os espinhos e pétalas mantêm as crianças das Terras dos Vales longe das profundezas das terras florestais ao redor. As histórias sugerem que os espinhos são criaturas brincalhonas que não são ameaça, e os rangers e druidas locais que encontraram espinhos geralmente falam cordialmente com eles. De fato, espinhos imaginam-se como sentinelas de Cormanthor, vigiando diversos locais malignos que foram meio enterrados nas extensões escuras nas antigas florestas.



ESPÍRITO AMALDIÇOADO
Morto-Vivo (Médio – Incorpóreo)
Dado de Vida: 3d12+3 (22 pvs)
Iniciativa: +2
Deslocamento: voando 9 m (perfeito) (6 quadrados)
Classe de Armadura: 13 (+2 Des, +1 deflexão), toque 13, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar: +1/—
Ataques: Corpo a corpo: toque incorpóreo +3 (1d8+1)
Ataque Total: Corpo a corpo: toque incorpóreo +3 (1d8+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Aura amaldiçoada, toque amaldiçoado
Qualidades Especiais: Características de incorpóreo, características de morto-vivo, visão no escuro 18 m
Teste de Resistência: Fort +1, Ref +3, Von +2
Habilidades: For —, Des 14, Con —, Int 9, Sab 8, Car 13
Perícias: Intimidar +7, Ouvir +5, Observar +5
Talentos: Acuidade com Arma, Vitalidade
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou gangue (2–5)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre caótico e mau
Progressão: 4–8 DVs (Médio)
Ajuste de Nível: +5

A forma imaterial desta criatura atormentada sugere uma morte terrível. A parte superior de seu corpo é distinta, com uma maníaca forma humanóide, mas a parte inferior de seu corpo é borrada em uma nuvem fantasmagórica. Seus olhos vazios transmitem inteligência malévola.

Aqueles que morrem enquanto estão terrivelmente amaldiçoados ou estão sob um encantamento desfavorável algumas vezes retornam como espíritos amaldiçoados levando seu infortúnio para os outros.
Clérigos malignos enviam espíritos amaldiçoados para lutar contra combatentes inimigos. A presença de um espírito amaldiçoado enfraquece as defesas inimigas contra magias e outros tipos de ataques especiais.
O espírito amaldiçoado fala o idioma que conhecia em vida. Freqüentemente um deles é ouvido predizendo condenações para aqueles que ele está tentando matar.

COMBATE
O espírito amaldiçoado é esperto o bastante para emboscar inimigos atravessando as paredes, pisos e tetos.
Toque Amaldiçoado (Sob): O espírito amaldiçoado adiciona seu modificador de Carisma ao dano causado através de seus ataques de toque incorpóreo.
Aura Amaldiçoada (Sob): A mácula da morte cerca o espírito amaldiçoado. Criaturas inimigas adjacentes sofrem –2 de penalidade em todos os testes de resistência.

ESPÍRITO DA CIDADE
Fada (Enorme – Incorpóreo)
Dado de Vida: 20d6+200 (270 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: Vôo 18 m (12 quadrados) (perfeito)

Classe de Armadura: 16 (–2 Tamanho, +1 Des, +7 Deflexão), toque 16, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +10/—
Ataque: —
Ataque Total: —
Espaço/Alcance: 3m /4,5 m
Ataque Especial: Habilidades similares à magia, manifestação urbana
Qualidades Especiais: Características de incorpóreo, invisibilidade maior, RM 34, telepatia 800 m (mas apenas dentro de uma cidade), visão 360°, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +16, Ref +13, Von +15
Habilidades: For —, Des 13, Con 30, Int 22, Sab 16, Car 25
Perícias: Avaliação +29, Concentração +33, Conhecimento (arquitetura) +29, Conhecimento (história) +29, Conhecimento (local) +29, Diplomacia +32, Identificar Magia +29, Intimidar +30, Observar +30, Obter Informação +9, Ouvir +26, Procurar +33 (+35 portas secretas), Sentir Motivação +26, Sobrevivência +3 (+5 seguindo rastros)
Talentos: Acelerar Habilidade Similar à Magia (repelir madeira), Acelerar Habilidade Similar à Magia (repelir metal ou pedra), Ataque Poderoso*, Encontrão Aprimorado*, Separar Aprimorado*, Trespassar*, Trespassar Maior*
Ambiente: Veja texto
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 23
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre caótico e neutro
Progressão: 21–30 DVs (Enorme); 31–60 DVs (Imenso)
Ajuste de Nível: —
*O espírito da cidade tem acesso a estes talentos apenas quando estiver manifestado.
Obs.: Para uma melhor utilização desse monstro na versão 3.5, veja a errata não-oficial a partir da página 289.

Diante de seus olhos, a visão de uma cidade—detritos variados, fumaça a deriva do vento, até mesmo partes de edifícios antigos—derrepente se erguem e começam a se misturar em uma única figura gigantesca.



COMBATE
O espírito da cidade é uma estranha fada fantasmagórica que parece ser gerada das vidas e emoções daqueles que vivem em um centro urbano. Ela é capaz de assumir diversas formas; cada uma é formada de partes de construções da cidade e de cultura.
O espírito da cidade fala os idiomas Anão, Comum, Élfico, Gnomo, Silvestre mais um idioma mais apropriado a uma cidade específica. Porém o espírito da cidade consegue se comunicar telepaticamente com qualquer criatura a 800 m (mas apenas dentro de uma cidade) que possua um idioma.
Habilidades Similares à Magia: Sem limites—*acalmar emoções* (CD 19), *amolecer terra e pedra, animar objetos, confusão* (CD 20), *contágio* (CD 20), *convocar tempestade de relâmpagos* (CD 22), *criar chamas, medo* (CD 20), *moldar madeira, moldar rochas, mover terra, muralha de ferro, muralha de pedra, pedras afiadas* (CD 21), *pedras de obstáculo* (CD 18), *remover doença, repelir madeira, repelir metal ou pedra, enxame de esferas* (CD 20), *tornar inteiro, zona de paz* (CD 22) (veja no índice de magias).
Invisibilidade Maior (Sob): O espírito da cidade permanece invisível mesmo quando ele ataca. Esta habilidade é constante, porém o espírito da cidade pode ative-la e desativá-la como uma ação livre.
Manifestação Urbana (Sob): Uma vez por dia, o espírito da cidade consegue assumir uma forma composta de fumaça, de detritos de pedra e partes de edifícios velhos, ou até mesmo de figuras humanóides. Em sua forma manifestada, o espírito da cidade não ficará mais invisível ou incorpóreo. Ele recebe as qualidades específicas descritas abaixo nas manifestações apropriadas, e perderá os benefícios do subtipo incorpóreo. Caso a manifestação urbana do espírito da cidade seja destruída, ela se dissipará e precisará esperar 24 horas antes que possa utilizar qualquer uma de suas habilidades novamente.
Quando o espírito da cidade estiver manifestado, altere as seguintes estatísticas para o efeito: CA 19 (toque 9, surpresa 18); Ataque corpo a corpo +14/+14 (veja abaixo para o tipo e o dano); Agarrar +24; RD 15/ferro-frio e mágica; For 22.
Visão 360° (Ext): O espírito da cidade é uma parte da cidade que o cerca, assim, ele consegue enxergar em todas as direções de uma única vez, fornecendo-o +4 de bônus racial nos testes de Procurar e Observar. Os oponentes não recebem benefícios quando flanqueiam um espírito da cidade.

MANIFESTAÇÃO DE FUMAÇA
Um espírito da cidade nesta forma parece ser uma enorme nuvem de fumaça de material semi-sólido. Na forma de fumaça, os ataques corpo a corpo do espírito da cidade são pancadas que causam 2d4+6 pontos de dano (mais dano por fogo, como descrito abaixo). Ele recebe as seguintes habilidades:
Asfixia (Ext): Na forma de fumaça, o espírito da cidade consegue deslocar-se até um quadrado ocupado por um oponente como se realizasse um ataque de atropelar. A vítima sofre 1d4 pontos de dano e precisa obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude CD 26 ou ficará adoecido pelos vapores asfixiantes. Este efeito dura pelo tempo que a criatura permanecer dentro da fumaça e durante 1d4 rodadas após ter saído.

Maestria Aérea (Ext): Todas as criaturas aéreas sofrem –1 de penalidade nas jogadas de ataque e dano contra o espírito da cidade manifestado como fumaça.
Pancada Ardente (Ext): O espírito da cidade causa 1d4 pontos de dano com seus ataques de pancada. Contudo, o calor da fumaça não é o bastante para incendiar criatura sou objetos.
Subtipos (Ext): O espírito da cidade manifestado como fumaça recebe os subtipos ar e fogo.
Voar (Ext): O espírito da cidade manifestado como fumaça é flutuante naturalmente. Sem limites de uso, como uma ação livre, ele consegue produzir um efeito similar ao da magia *vôo* (5o nível de conjurador), exceto pelo fato que este efeito aplica-se somente em si. Esta habilidade o fornece um deslocamento de vôo de 27 m (perfeito).

MANIFESTAÇÃO DE MULTIDÃO
O espírito da cidade consegue assumir a forma de uma multidão de humanos (veja o livro *Cityscape* página 124), apesar do tamanho Enorme. Ele não pode desferir ataques de pancada nesta forma, ao invés disso, ele realiza ataques de multidões como descrito no livro. Ele conserva seus próprios Dados de Vida, pontos de vida e habilidades, ao invés de adaptar-se aos da multidão.

MANIFESTAÇÃO DE PEDRA
O espírito da cidade assumindo esta forma se parece com uma enorme figura humanóide, composta de pedras, detritos e até mesmo de prédios inteiros. E sua forma de pedra, os ataques corpo a corpo do espírito da cidade são duas pancadas que causam 2d8+6 pontos de dano. Nesta forma, o espírito da cidade recebe a seguinte habilidade:
Maestria Terrestre (Ext): O espírito da cidade manifestado como pedra 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 espírito da cidade sofre –4 de penalidade nas jogadas de ataque e dano.

ESTRATÉGIAS E TÁTICAS
Os espíritos da cidade são criaturas solitárias que consideram a cidade como seu território e seu solo protegido. Eles são incapazes de deixar "sua" cidade e eles morrerão caso a cidade seja destruída.
Os espíritos da cidade se manifestam quase exclusivamente em condições violentas, assim, eles sempre aparecem combativamente. Os espíritos da cidade não trabalham deliberadamente com outras criaturas. Pois elas são movidas por emoções e tendências da comunidade, seu comportamento pode ser selvagemente imprevisível.

EXEMPLOS DE ENCONTROS
Os espíritos da cidade não se aliam deliberadamente com outras criaturas, porém eles algumas vezes se manifestam dentro de circunstâncias que tornam as condições mais perigosas que o normal.
NE 23: Um espírito da cidade aparece quando a sua cidade cai sob cerco. Infelizmente, uma vez que a batalha já se moveu para dentro das muralhas, ele considera os soldados de *ambos* os lados como um perigo para a cidade, e começa a matá-los indiscriminadamente.
NE 24: Uma Enorme agitação, cobrindo diversos distritos, gerou ressonância suficiente para trazer à público o espírito da cidade de tal cidade. Movido pelas emoções incontroláveis da multidão, o espírito da cidade está se mostrando uma destruição sem mente.
NE 24: Um espírito da cidade aparece no meio de uma catástrofe natural como uma inundação. O medo da população o conduz a comportamentos estranhos. Ele resgata alguns cidadãos, mas mata outros sem motivos aparentes.

ECOLOGIA
Os espíritos da cidade, diferente da maioria das fadas, aparentam não possuir necessidades biológicas. Enquanto a cidade sobreviver, ele sobrevive. Eles não possuem idade, mas também não se reproduzem. Ainda assim, poucas cidades parecem gerar espontaneamente essas estranhas fadas.

Ambiente: Os espíritos da cidade aparecem mais freqüentemente em metrópoles, e progressivamente crescem menos comuns quanto as cidades que crescem pequenas. Mesmo entre as metrópoles eles são excepcionalmente raros, e até agora ninguém pôde determinar do porque uma cidade manifesta um espírito da cidade enquanto dúzias de outras não.
Características Físicas: Criaturas capazes de ver o invisível descrevem um espírito da cidade não manifestado como uma grande neblina de formato vagamente humanóide turvando com diversas cores. As cores parecem combinar com os tons mais comuns utilizados pelas pessoas da cidade.

SOCIEDADE
Os espíritos da cidade não se parecem como membros de uma raça específica; isso é, um espírito da cidade nunca dá qualquer noção da possibilidade de outros espíritos da cidade. Ainda assim, cada um se parece como parte natural da comunidade na qual foi formado.
Os espíritos da cidade fazem o que podem para proteger suas cidades, ainda que possam também se provar destruidores para essas mesmas comunidades. Isto se deve ao fator que conduz o espírito da cidade—as emoções dos cidadãos. Caso uma grande porção da população esteja furiosa (como durante uma agitação ou repulsa, um ataque), o espírito da cidade cresce em fúria. Caso a população esteja assustada, o espírito da cidade cresce em medo, e poderá atacar alvos aleatórios. Os espíritos da cidade enxergam as cidades com importância, mas eles vêem partes individuais da cidade—como um prédio específico ou pessoas—com inferioridade. Um espírito da cidade raramente hesita em destruir criaturas ou lugares, pelo tempo em que elas não estejam colocando a cidade inteira em risco.
Tendência: A tendência do espírito da cidade varia dramaticamente. É comum que compartilhe a tendência da maioria da população de sua cidade. Contudo, esta tendência é fortemente influenciada por emoções. Assim, uma vez que o espírito da cidade se manifeste apenas durante períodos de conflito, ele normalmente de manifesta com a tendência caótico e neutro—ele apenas se interessa em se preservar ou a sua cidade, ou para causar destruição para aliviar sua fúria ou medo.

ESPÍRITOS DA CIDADE COM PROGRESSÃO
Poucos espíritos da cidade crescem além do que o apresentado aqui, porém algumas poucas verdadeiramente grandes e antigas cidades podem gerar espíritos da cidade maiores. Um espírito da cidade de até 30 Dados de Vida permanece Enorme, enquanto os de 31 a 60 Dados de Vida são Imensos.

ESPÍRITOS DA CIDADE EM EBERRON
Os espíritos da cidade são surpreendentemente raros em Khorvaire, talvez devido à destruição ocorrida durante a Última Guerra, e do número de cidades que foram dizimadas durante aquele conflito. Eles aparecem mais freqüentemente dentro de poucas cidades grandes encontradas em Xen'drik e Sarlona.

ESPÍRITOS DA CIDADE EM FAERÛN
Os espíritos da cidade aparecem mais freqüentemente nas cidades que conseguiram traçar seu ancestral retorno do Império de Netheril, eu em aquelas que serviram de hospedagem a deuses andarilhos durante o Tempo das Perturbações.

CONHECIMENTO SOBRE OS ESPÍRITOS DA CIDADE
Personagens que possuam graduações em Conhecimento (arcano) ou Conhecimento (natureza) podem aprender mais sobre os espíritos da cidade. Quando um personagem realiza um teste bem sucedido na perícia, o seguinte conhecimento é revelado, incluindo as informações das CDs inferiores. Caso o personagem venha de uma cultura sem cidades grandes, a CD desse teste é aumentada em 5.

Conhecimento (arcano ou natureza)

CD	Resultado
20	Os espíritos da cidade são fadas urbanas. Este resultado revela as características de fadas.
30	Os espíritos da cidade são estranhas fadas fantasmagóricas que surgem espontaneamente em algumas cidades selecionadas. Elas são movidas pela Tendência e emoções da população da cidade e são capazes de se manifestar em diversas formas físicas.
35	As formas do espírito da cidade incluem um corpo de fumaça, um corpo de pedras e construções, e uma multidão de humanóides. Ele consegue enxergar em todas as direções e é capaz de utilizar um grande número de habilidades mágicas sem limites de uso.
40	Destruir um espírito da cidade em qualquer uma de suas formas manifestadas não irá destruir a criatura permanentemente. Este resultado fornece uma lista semi-completa (aproximadamente com 75% de precisão) das habilidades similares a magia do espírito da cidade.

EVISCERADOR ABISSAL

Extra-planar (Médio – Caótico, Mal, Planar)
Dado de Vida: 4d8+20 (38 pvs)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 20 (+10 natural), toque 10, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar: +4/+9
Ataque: Corpo a corpo: garra +10 (1d6+5)
Ataque Total: Corpo a corpo: garra +10 (1d6+5)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: Rasgar 1d6+5
Qualidades Especiais: Faro, Imunidade a veneno, resistência ao ácido 10, eletricidade 10, fogo 10 e frio 10, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +4, Von +4
Habilidades: For 20, Des 11, Con 20, Int 9, Sab 12, Car 11
Perícias: Equilíbrio +7, Escalar +12, Intimidar +7, Natação +12, Observar +8, Ouvir +8, Saltar +12
Talentos: Foco em Arma (garra), Lutar às Cegas
Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo
Organização: Solitário, bando (2–9 mais 50% de chance de 1 líder com 6 DVs)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre caótico e mau
Progressão: 5–6 DVs (Médio); 7–12 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura mede 2,10 m de altura, possui muitos membros e músculos encouraçados. Ela permanece em pé sob um par de pernas magras, e é inclinada devido ao peso de seus braços musculosos e de uma cabeça gigantesca onde possui uma enorme boca recheada de dentes. De seu abdômen nasce um Segundo par de braços providos de garras, que são mais magros que sues musculosos braços principais.

Aventureiros freqüentemente confundem os evisceradores abissais com um bruto sanguinário sem mente determinado a causar destruição gratuita. Na verdade ele é um astuto bruto sanguinário determinado a causar destruição gratuita.
Apesar de originalmente ter vindo da 432º camada do Abismo, o eviscerador abissal encontrou um lugar nos bandos de guerra, exércitos e nos contingentes de guarda das criaturas que habitam o Abismo, assim como também no Plano Material. Com seus sentidos aguçados, a criatura pode caçar inimigos ou detectar intrusos, tornando-se valiosos para aqueles que os empregam.
Evisceradores Abissais falam o idioma Abissal, apesar de eles preferirem mandar mensagens através de derramamentos de sangue.



COMBATE
Evisceradores preferem lutar sozinhos ou em grupos, contra inimigos em desvantagem ou contra inimigos que são fáceis de vencer, por emboscadas ou em disputas fáceis. O fato é, o eviscerador simplesmente prefere lutar.
Evisceradores têm o hábito de brincar com as criaturas que capturam antes de matá-las por completo. Eles amam perfurar suas vítimas com seus musculosos braços superiores e cortá-las com suas garras afiadas de seus braços inferiores.
Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus base de ataque +10, dano 1d6+5.

FARGION

Besta Mágica (Médio)
Dado de Vida: 10d10+20 (75 pvs)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 3 m (2 quadrados), 1,5 m quando está rolando
Classe de Armadura: 18 (+3 Des, +4 natural, +1 escudo [braços laminados]), toque 13, surpresa 15; 22, toque 17, surpresa 19 quando está rolando
Ataque Base/Agarrar: +10/+11
Ataque: Corpo a corpo: braço laminado +12 (1d6+1)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 braços laminados +12 (1d6+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: —
Qualidades Especiais: Escudos braços laminados, movimento rápido, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +10, Von +5
Habilidades: For 13, Des 17, Con 14, Int 5, Sab 14, Car 8
Perícias: Acrobacia +11, Equilíbrio +10, Saltar –9
Talentos: Esquiva, Foco em Arma (braço laminado), Mobilidade, Tolerância
Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Solitário, ou rebanho (2–12)
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente neutro
Progressão: 11–15 DVs (Médio); 16–30 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura lembra nada mais do que uma roda que se abre para revelar um par de pernas e braços todos com garras. Seus antebraços estão cobertos com escudos laminados aparentemente afiados. Sua cabeça e costas estão cobertas com placas de quitina, sua cabeça lembra a de um inseto infernal com aparência semelhante a um crânio.
O fargion possui um único método de locomoção: Ele literalmente rola seu corpo em uma roda e se propele diante do solo com seus braços laminados, exibindo uma notável velocidade em todo o nível do terreno.

COMBATE
O fargion rola até o combate mas se desenrola (como uma ação de movimenta) antes de atacar. Ele fatia sua presa com seus braços laminados e alimenta-se no local antes de rolar para encontrar uma nova presa.
Escudos Braços Laminados (Ext): Os dois braços laminados do fargion fornecem +1 de bônus de escudo na sua Classe de Armadura como se ele estivesse utilizando armas e possuísse o talento Bloqueio Ambidestro.



Movimento Rápido (Ext): O fargion consegue enrolar-se como uma roda como uma ação livre ou se desenrolar como uma ação de movimento. Como uma roda, seu deslocamento aumenta para 12 m (o bônus de Saltar aumenta para +7). O fargion não consegue atacar enquanto estiver neste formato, mas recebe +4 na CA.

FÊNIX

Besta Mágica (Grande)
Dado de Vida: 20d10+40 (150 pvs)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 4,5m, vôo 30m (médio)
Classe de Armadura: 23 (–1 Tam, +3 Des, +6 Natural, +5 Deflexão), toque 17, surpresa 23
Bônus Base/ Agarrar: +20/+28
Ataque: Bicada +23 (2d6+4)
Ataque Total: 2 garras +23 (1d8+2) e bicada +21 (2d6+4)
Espaço/Alcance: 3m/1,5m
Ataques Especiais: Guinchar, habilidades similares a magia, imolação
Qualidades Especiais: Redução de dano 15/épica, resistência à magia 35, *aura defensiva*, telepatia, esquiva sobrenatural, visão na penumbra, visão no escuro 18m, viagem planar, habilidade similar a magia metamágica
Testes de Resistência: Fort +14, Ref +15, Von +11
Habilidades: For 13, Des 16, Con 15, Int 18, Sab 17, Car 21
Perícias: Conhecimento (arcano, história) +20, Observar +25
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Potencializar Magia, Ampliar Magia, Extender Magia, Investida Aérea, Elevar Magia, Sucesso Decisivo Aprimorado (garra), Vontade de Ferro, Maximizar Magia
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitária
Nível de Desafio: 24
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro e bom
Progressão: –
Ajuste de Nível: –
Obs.: Para uma melhor utilização desse monstro na versão 3.5, veja a errata não-oficial a partir da página 289.

A fênix, ou pássaro de fogo, é uma criatura extremamente poderosa e de forte augúrio. Muitas raças inteligentes a

consideram um deus, ou pelo menos um mensageiro divino. Fisicamente, uma fênix lembra uma imensa ave de rapina. Suas dimensões são entre 3 e 4,5 metros do buço ate a cauda, mas sua envergadura de asas pode atingir 12 metros. De longe, sua característica mais marcante, no entanto, é sua plumagem. Todas as suas penas tem a cor do fogo – primariamente escarlate, carmesim e laranja. No vôo ou em descanço, uma fênix parece um pássaro feito de fogo.

Quando uma fênix atinge o final de sua vida natural, ou quando ela se encontra em uma situação de ameaça de vida extrema, ela imola a si mesma em um fogo intenso. Após sua morte, uma nova fênix se ergue das cinzas.

Devido a essa associação tradicional com a renovação e renascimento, muitas culturas atribuem algumas significados simbólicos a visão da fênix. Alguns a consideram um augúrio positivo – um sinal do favor divino e uma promessa de renovação de vida e aumento da prosperidade nos anos vindouros. Outros (geralmente os que possuem uma visão pessimista da vida) vêem o pássaro de fogo como o sinal da proximidade da morte e destruição – uma provação onde apenas os mais fortes sobreviverão. Não importando qual associação que determinada cultura tem a essa criatura, não se tem duvida de que ela está do lado do bem. Uma fênix não se envolve em assuntos terrestres ou se envolve em conflitos mundanos, mas em ambos os casos ela está sempre disposta a atacar o mal.

COMBATE

Em batalha, uma fênix começa guinchando para apavorar seus inimigos antes de entrar em combate corpo a corpo com suas garras e bicada. Ela não tem medo de lutar até a morte, já que sua habilidade de imolação permite que ela renasça posteriormente.

***Aura Defensiva* (SM):** A fênix ganha +5 de bônus de deflexão na sua Classe de Armadura. Essa habilidade é constante.

Telepatia (Ext): A fênix pode comunicar-se por telepatia com qualquer criatura a até 18m e pode comunicar-se normalmente com qualquer ave como a magia f*alar com animais.*

Guinchar (Ex): A Fênix pode emitir um guincho uma vez por minuto que deixa as criaturas a 9m dela lentas por durante 1 rodada (identico a magia *lentidão*), Vontade CD 22 anula. Isso é um efeito sônico de ação mental baseado em Carisma.



Viagem planar (Sob): A fênix pode viajar para o Plano Astral ou Etéreo como uma ação de movimento a vontade e locomover-se por estes planos sem se perder ou erro.

Imolação (Sob): Quando a morte se aproxima, a fênix imola-se, consumindo-se pelas suas próprias chamas. Como uma ação de rodada completa, a fênix morre gerando uma nuvem de fogo de 6 metros de altura e 4,5m de raio. A Explosão causa 40d6 de dano, metade por fogo e a outra metade diretamente por poder divino, e, portanto, não pode ser reduzido por *proteção contra elementos (fogo)*, ou magias similares. Todos os alvos podem realizar um teste de Reflexos CD 22, para reduzir o dano à metade. Uma fênix completamente nova surge dentre as chamas no final da rodada. A CD dessa habilidade é baseada em Constituição.

Habilidade Similar a Magia Metamágica (ext): Uma fênix pode aplicar qualquer dos seus talentos metamágicos a uma habilidade similar a magia que possua utilizando uma ação de rodada completa, sem qualquer outro custo.

Imunidades (Sob): A fênix é imune a efeitos de morte, dreno de energia e habilidades, dano de habilidades, veneno, doenças, fadiga, exaustão.

Habilidades Similares a Magia: Continuamente – *detectar o mal, detectar magia, proteção contra o mal*; sem limite – *cegueira* (CD 17), *curar ferimentos leves,* p*iscar, nublar, globos de luz, padrão prismático* (CD 17), *encontrar o caminho, sementes de fogo* (utilizando suas próprias penas como componente material), i*nvisibilidade, proteção contra energia negativa, neutralizar veneno, remover doenças, remover maldições, remover medo, cancelar encantamento, criar chamas, cura completa, ver o invisível, alterar-se;* 1/dia – *nuvem incendiaria* (23), *reencarnação, pirotecnia, invocar aliado da natureza IX, muralha de fogo* (19), *sexto sentido*. 20° nivel de conjurador.

Após 10 rodadas de ritual e preparação – *banimento, dissipar o mal, dissipar magia*. Nível de conjurador 40°; CD 15 + nível da magia.

FILHO DA PEDRA

Extra-planar (Médio – Planar, Terra)
Dado de Vida: 2d8+11 (20 pvs)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 6 m com peitoral de aço (4 quadrados), deslocamento base 9 m
Classe de Armadura: 19 (+4 natural, +5 peitoral de aço), toque 10, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar: +2/+6
Ataques: Corpo a corpo: espada larga +6 (2d6+6/19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: espada larga +6 (2d6+6/19–20)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: *Pedra encantada*
Qualidades Especiais: Imunidade ao ácido e veneno, visão no escuro 18 m
Teste de Resistência: Fort +7, Ref +3, Von +3
Habilidades: For 19, Des 10, Con 19, Int 12, Sab 11, Car 8
Perícias: Avaliação +6 (+8 com trabalhos feitos em pedra), Conhecimento (história) +6, Conhecimento (os Planos) +6, Escalar +5, Intimidar +4, Observar +5, Ofícios (trabalhos em pedra) +6, Ouvir +5, Procurar +6, Sobrevivência +0 (+2 seguindo rastros, +4 seguindo rastros em outros planos, +2 em outros planos)

Talentos: Lutar às Cegas[B], Vitalidade
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário, grupo (2–8 mais 0–3 líderes com 6 DVs)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: 50% das moedas, o triplo dos bens, 50% dos itens).
Tendência: Geralmente neutro e bom
Progressão: 3–6 DVs (Médio)
Ajuste de Nível: +4

Com uma pele cinzenta e bruta e com uma estatura rochosa, esta criatura se parece com um poderoso humano feito de pedra. Uma enorme espada larga descansa sobre seu ombro com a aparência fortemente áspera da pedra.

Nascido da união de um mortal com um elemental, o filho da pedra é uma robusta entidade nascida no solo e na pedra.
O filho da pedra somente aparenta ser um humanóide na forma. A linhagem elemental do filho da pedra é revelada em sua pele bruta semelhante à rocha—a criatura parece mais elemental que humanóide. Contudo, diferente dos elementais puros, o filho da pedra veste armaduras utilitárias e algumas roupas, e porta uma arma pesada—geralmente uma espada larga.
O filho da pedra vive no Plano Elemental da Terra, possuindo atividades e um caminho de vida diferente do seu ancestral mortal. O filho da pedra geralmente chega a um plano diferente apenas através de magias ou para se juntarem a exércitos daqueles que partilham de ideais similares com os dele, como os anões.

COMBATE
Filhos da pedra são valentes em combate, aceitando grandes desafios com gosto.
Pedra Encantada (SM): Três vezes por dia, o filho da pedra pode usar o efeito de *pedra encantada*, como a magia de mesmo nome (3° nível de conjurador).



FIRBOLG

Gigante (Grande)
Dado de Vida: 13d8+78 (136 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 25 (–1 tamanho, +1 Des, +3 corselete de couro batido obra prima, +12 natural), toque 10, surpresa 24
Ataque Base/Agarrar: +9/+25
Ataques: Corpo a Corpo: espada larga enorme +21 (2d8+19/19–20) ou à distância: rocha +10 (2d6+13)
Ataque Total: Corpo a Corpo: espada larga enorme +21/+16 (2d8+19/19–20) ou à distância: rocha +10 (2d6+13)
Face/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Arremessar rochas, atropelar, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: Apanhar rochas, cura acelerada 3, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +14, Ref +5, Von +6
Habilidades: For 36, Des 13, Con 23, Int 14, Sab 15, Car 14
Perícias: Conhecimento (natureza) +20, Furtividade +17, Observar +18, Sobrevivência +20
Talentos: Ataque Desarmado Aprimorado, Deslocamento, Desviar Objetos, Esquiva, Mobilidade
Ambiente: Colinas e florestas temperadas
Organização: Solitário, par ou gangue (3–8), esquadrão (9–16) ou tropa (20–40)
Nível de Desafio: 12
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +5
Obs.: Para uma melhor utilização desse monstro na versão 3.5, veja a errata não-oficial a partir da página 277.

Firbolgs são gigantes solitários que tendem a evitar contato com as demais raças humanóides e até mesmo outras espécies de gigantes. Diferente de outras espécies mais brutas de gigantes, firbolgs não dependem de invasões para sobreviverem nem apenas da força para resolverem seus problemas.
Um firbolg se parece com um humano medindo 3 m de altura e pesa mais do que 400 kg. Sua pele é carnuda rosada, e eles possuem cabelos de quase qualquer tonalidade, contudo loiro e vermelho são mais comuns. Firbolgs de qualquer idade possuem cabelos longos, e um típico macho da espécie conserva uma grande e grossa barba.
Firbolgs falam os idiomas Gigante e o Comum.

COMBATE
Firbolgs são cautelosos e astutos. Eles aprenderam a suspeitar e a temer as raças "civilizadas", como os humanos e os elfos. Se possível, eles evitam encontros com os humanóides, até mesmo de escondendo ou os despistando.
Se forçados a lutar, firbolgs utilizam efetivas estratégias de combate, usando o terreno e a situação para o melhor efeito. Eles sempre operam como um time, não como um grupo de indivíduos.
Arremessar Rochas (Ext): Um firbolg adulto recebe +1 de bônus racial nas jogadas de ataque quando arremessam rochas. Ele pode arremessar rochas pesando 20 a 25 kg cada



(objetos Pequenos) a até cinco incrementos de distância (incremento de distância igual a 42 m).

Habilidades Similares a Magia: 1/dia—*alterar-se, detectar magia, enfraquecer o intelecto* (CD 17)*, intuir direção*. Nível de conjurador 13°.

Atropelar (Ext): Como uma ação padrão durante seu turno a cada rodada, o firbolg pode atropelar oponentes de no mínimo uma categoria de tamanho menor que ele. Este ataque causa 2d8+19 pontos de dano por concussão. Um oponente atropelado poderá tentar realizar um ataque de oportunidade com –4 de penalidade ou deverá realizar um teste de Reflexos (CD 29) para reduzir o dano à metade.

Cura Acelerada (Ext): O firbolg recupera pontos de vida perdidos numa velocidade de 3 pontos de vida por rodada. Cura acelerada não recupera pontos de vida perdidos através de inanição, desidratação e asfixia e também não permite o firbolg recolocar membros perdidos.

Apanhar Rochas (Ext): O firbolg pode apanhar rochas Pequenas, Médias ou Grandes (ou projéteis com o formato similar). Uma vez por rodada, um firbold que poderia ser atingido por uma rocha poderá fazer um teste de Reflexos para apanhá-la como uma ação livre. A CD é 15 para rochas Pequenas, 20 para as Médias, e 25 para as Grandes (Se o projétil fornece um bônus mágico nas jogadas de ataque, a CD é aumentada naquela quantidade). O firbolg precisa estar ciente do ataque para apanhá-lo.

SOCIEDADE DOS FIRBOLGS

Firbolgs geralmente vivem em colônias bem fortificadas, seja nas profundezas de uma floresta ou em túneis complexos em cavernas nas colinas. Todas s propriedades firbolgs são protegidas por torres de guarda. Essas criaturas vivem principalmente da caça e coleta, mas cada colônia também pratica um pouco de agricultura.

FIRBOLGS COMO PERSONAGENS

Uma tropa de firbolgs geralmente possui um druida como seu líder. Quaisquer outros membros graduados possuem níveis na classe bárbaro. A classe favorecida do firbolg é o druida.

FIRRE

Extra-planar (Médio – Caótico, Bem, Eladrin, Planar)
Dado de Vida: 8d8+8 (44 pvs)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), vôo 27 m (perfeito)
Classe de Armadura: 24 (+2 Des, +12 natural), toque 12, surpresa 22
Ataque Base/Agarrar: +8/+13
Ataque: Corpo a corpo: *espada larga +3* +16 (2d6+10/19–20) ou pancada +13 (1d6+7 e 1d6 por fogo) ou à distância: *azagaia +5* +15 (1d6+10)
Ataque Total: Corpo a corpo: *espada larga +3* +16/+11 (2d6+10/19–20) ou pancada +13/+8 (1d6+7 e 1d6 por fogo) ou à distância: *azagaia +5* +15/+10 (1d6+10)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: Habilidades similares à magia, magias, olhar
Qualidades Especiais: Canção, características de extraplanar, círculo mágico contra o mal, forma alternativa, imunidades, RD 10/ferro-frio ou mal, resistência ao ácido 10 e frio 10, RM 27, subtipo eladrin, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +7 (+11 contra veneno), Ref +8, Von +9
Habilidades: For 20, Des 14, Con 12, Int 17, Sab 16, Car 18
Perícias: Atuação (qualquer uma) +12, Blefar +11, Concentração +11, Conhecimento (os Planos) +8, Diplomacia +11, Disfarce +9 (+11 atuando), Identificar Magia +9, Intimidar +6, Ouvir +10, Sentir Motivação +8, Sobrevivência +3 (+5 em outros planos)
Talentos: Foco em Perícia (Atuação), Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea
Ambiente: Clareiras Olímpicas de Arbórea
Organização: Solitário ou tropa (2–5)
Nível de Desafio: 10
Tesouro: Nenhuma moeda, dobro dos bens, padrão dos itens
Tendência: Sempre caótico e bom
Progressão: 9–16 DVs (Médio); 17–24 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: +10

A criatura lembra um elfo de cabelos ruivos com olhos esplendorosamente brilhantes que contêm tremulantes chamas dançantes.

Os eladrins firre (se pronuncia FIER) amam nada mais do que ficar dançando e cantando ao redor da fogueira, mas essa futilidade disfarça seu sério propósito como guardiões da arte e da beleza. Devotos de todas as coisas preciosas e amáveis, os firres se armam para proteger os trabalhos de arte e os artistas que as criaram. Eles são os eladrins que mais viajam, percorrendo distâncias para ouvir um bardo notório, observar um deslumbrante pôr do sol, ou testemunhar um drama atuado de qualidade.

Os firres conseguem também se transformar à vontade em pilares de fogo estalantes de 2,40 m de altura.

Um firre mede cerca de 1,80 m de altura e pesa 75 quilos. Os firres falam os idiomas Celestial, Comum, Dracônico e Infernal.

COMBATE

Os firres procuram interromper uma batalha com sua vasta gama de magias e habilidades similares à magia antes que uma luta possa começar seriamente. Sempre que possível, eles protegerão quaisquer inocentes e itens preciosos

próximos do perigo antes de voltar sua atenção para o inimigo. Quando vão lutar, eles se tornam pilares de fogo, então se transformam na sua forma humanóide para utilizar seu ataque de olhar e magias, e finalmente atacam com suas *espadas largas +3* ou atiram suas *azagaias +5* (a maioria dos firres carregam 4).

As armas naturais dos firres, bem como qualquer arma que utilize, são consideradas como anárquicas e sagradas para ultrapassar a redução de dano.

Círculo Mágico Contra o Mal (Sob): Um efeito de círculo mágico contra o mal sempre envolve o firre, como uma magia conjurada por um feiticeiro de 8° nível (os benefícios defensivos do círculo não estão incluídos nas estatísticas acima).

Forma Alternativa (Sob): O firre consegue alterar-se entre suas forma humanóides e sua forma ígnea como uma ação padrão. Na forma humanóide, ele não consegue voar ou utilizar seus ataques de pancada, mas ele consegue utilizar seu ataque de olhar e habilidades similares à magia, realizar ataques com armas, cantar e conjurar magias. Na forma de uma coluna de chamas, ele consegue voar, realizar ataques de pancada e utilizar habilidades similares à magia, mas não consegue cantar, conjurar magias ou utilizar seu ataque de olhar.

O firre permanece em um forma até que deseje assumir a sua outra forma. Uma forma não pode ser dissipada, não até que o firre se reverta a qualquer forma particular quando for morto. A magia *visão da verdade* revela ambas as formas simultaneamente.

Habilidades Similares à Magia: Sem limites— *bola de fogo* (CD 17), *detectar pensamentos* (CD 16), *imagem persistente* (CD 19), *invisibilidade maior*, *muralha de fogo, ver o invisível;* 1/dia—*rajada prismática* (CD 21). Nível de Conjurador: 10º. As CDs dos testes de resistência são baseadas no Carisma.

Magias: O firre na forma humanóide conjura magias divinas da lista de clérigo e dos domínios Bem, Caos, Fogo e da Magia como um clérigo de 12° nível.



Magias Tipicamente Preparadas (6/6+1/5+1/5+1/3+1/3+1/2+1 teste de resistência CD 13 + nível da magia): 0—*consertar, detectar magia, detectar veneno, ler magia, orientação, resistência;* 1º—*auxílio divino, benção, detectar o mal, escudo da fé, raio de esperança* (veja abaixo), *santuário;* 2º—*esplendor da águia, imobilizar pessoa, resistência à elementos, tendência em arma, vigor do urso;* 3º—*chama contínua, dissipar magia, luz cegante, oração, purgar invisibilidade;* 4º—*âncora dimensional, expulsão, idiomas;* 5º—*cancelar encantamento, coluna de chamas, dissipar o mal*; 6º—*cura completa, dissipar magia maior*.

Olhar (Sob): Na forma humanóide, o firre consegue desferir um ataque visual e um alvo a 18 m e fazê-lo queimar em chamas. O olhar causa 2d6 pontos de dano por fogo e causa cegueira (como a magia *cegueira/surdez*). Um sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 18) evita a cegueira. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Canção (Sob): O firre possui uma voz cativante e consegue utilizar a música de bardo da mesma forma que um bardo consegue, inspirar coragem, fascinar, inspirar competência ou fornecer sugestões para aqueles que o escute (veja Música de Bardo no Capítulo 3 do *Livro do Jogador*). Contudo, diferente de um bardo, o firre consegue cantar quantas vezes ele desejar.

FOMORIAN

Gigante (Enorme)
Dado de Vida: 15d8+90 (157 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 21 (–2 tamanho, +1 Des, +9 natural, +3 gibão de peles), toque 9, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar: +11/+31
Ataques: Corpo a corpo: mangual pesado +21 (4d6+18/19–20), ou pancada +21
Ataque Total: Corpo a Corpo: mangual pesado +21/+16/+11 (4d6+18/19–20) ou 2 pancadas +21 (1d8+12)
Face/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais: Esmagar
Qualidades Especiais: Cura acelerada 5, faro, redução de dano 5/—
Testes de Resistência: Fort +15, Ref +6, Von +6
Habilidades: For 34, Des 12, Con 22, Int 11, Sab 13, Car 9
Perícias: Furtividade +29, Observar +21, Ouvir +3
Talentos: Ataque Poderoso, Prontidão, Rastrear, Trespassar, Trespassar Maior
Ambiente: Quaisquer montanhas e subterrâneo
Organização: Solitário, par ou gangue (3–5)
Nível de Desafio: 11
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente neutro e mal
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +4

Fomorians são grandes criaturas deformadas que vivem em cavernas nas montanhas, minas abandonadas, ou outras áreas subterrâneas. Eles raramente modificam seus lares por conforto ou comodidade; eles simplesmente se adaptam ao ambiente que os cercam. Seus territórios são geralmente marcados pelas partes dos corpos consumidos de suas vítimas.

Cada fomorian possui diferentes características de deformidades físicas. Isso pode incluir um membro no lugar errado ou deformado, uma feição facial desfigurada, uma corcunda, uma parte do corpo saliente, carne caindo, nariz enorme, pés grandes ou pernas curtas e muitas outras. Fios de cabelos tão duros como arame nascem espalhados sobre sua pele branca pálida e grandes verrugas crescem em seu couro grosso.

Diferente de outros gigantes, fomorians podem sobreviver com relativamente pouca comida, considerando o tamanho de seus corpos. Eles comem quase qualquer matéria orgânica que eles encontram, de fungos e líquenes a presas humanóides, que são seus favoritos.

Os fomorians falam os idiomas Gigante e algum outro idioma (freqüentemente o Comum).

COMBATE

Fomorians geralmente tentam se esgueirar até seus oponentes e acertá-los o mais forte que eles puderem. Caso eles consigam capturar um oponente vivo após o combate, ele apenas servirá para sua diversão ao torturá-lo antes de devorá-lo. Fomorians não arremessam ou apanham rochas como os outros gigantes fazem.

Esmagar (Ext): Como uma ação padrão durante seu turno a cada rodada, o fomorian pode esmagar oponentes de no mínimo uma categoria de tamanho menor que ele. Este ataque causa 2d10+18 pontos de dano por concussão. Um oponente esmagado poderá tentar realizar um ataque de oportunidade com –4 de penalidade ou deverá realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 29) para receber metade do dano.

Cura Acelerada (Ext): O fomorian recupera pontos de vida perdidos numa velocidade de 5 pontos de vida por rodada. Cura acelerada não recupera pontos de vida perdidos através de inanição, desidratação e asfixia e também não permite o fomorian recolocar membros perdidos.



Faro (Ext): O fomorian pode detectar inimigos próximos, farejar inimigos escondidos, e rastrear através do faro.

Perícias: O fomorian possui +10 de bônus racial nos testes de Furtividade.

SOCIEDADE FOMORIAN

Depravação e perversidade governa a sociedade fomorian. O mais forte e cruel governa sob os demais, e as mulheres e crianças são tratadas como escravos em cada lar. Atos de violência que algumas vezes resultam em ferimentos permanentes ou morte são comuns aos fomorians. Alguém que consiga dominar completamente um fomorian pode usar a criatura como aliado, porém esta aliança dura até o momento em que o fomorian deixa de temer seu dominador.

FOMORIANS COMO PERSONAGENS

A classe favorecida do fomorian é o bárbaro. Líderes de gangues são geralmente druidas ou druidas/bárbaros.

FORJADO BÉLICO

Originalmente construídos para servirem como máquinas de guerra sem mente, as criaturas conhecidas do forjados bélicos desenvolveram inteligência como um efeito paralelo de experimentos arcanos que procurou fazê-los a arma de destruição suprema. Com cada modelo que emergiu das forjas de criação, os forjados bélicos evoluíram até se tornarem um novo tipo de ser—constructos vivos.

Forjados bélicos são famosos por suas proezas em combate, seu tamanho, e seu foco em sua mente simples. Eles se fazem aliados imutáveis e inimigos terríveis. Eles foram feitos para a guerra, e eles continuam a atuar suas funções com distinção. Eles lutam bravamente e geralmente sem remorsos, desenvolvendo adaptabilidade impossível para um constructo sem mente. Em tempos de paz, o forjado bélico freqüentemente se esforça para adaptar-se a um novo estilo de vida sem guerra. Alguns se estabelecem facilmente em numas funções como artesões ou como trabalhadores, enquanto outros caminham como aventureiros ou mesmo continuam a lutar como se a guerra nunca tivesse acabado.

Da mesma forma que os forjados bélicos se esforçam para encontrar um lugar na sociedade em tempos de paz, eles simultaneamente batalham para encontrar caminhos que relatem a raça que os criou. Em geral, a raça humanóide considera os forjados bélicos como uma desagradável lembrança da brutalidade da guerra e evitam fazer negócios com eles quando possível. Algumas sociedades os consideram como propriedade das forces militares que pagam para tê-los bem desenvolvidos, e a maioria dos forjados bélicos dessas terras servem como trabalhadores escravos. Em outras terras, eles são livres, porém algumas vezes são vítimas da discriminação, pressionados a encontrar trabalho ou qualquer espécie de aceitação. Grande parte dos forjados bélicos não são criaturas particularmente emotiva, e aceitam seus esforços e servitudes com animosidade, porém outros se perturbam com ressentimentos contra todas as outras raças assim como aqueles forjados bélicos que somente desejam é agradar seus “mestres”

Características de Constructos Vivos (Ext): Como constructos vivos, forjados bélicos possuem algumas características raciais.

FORJADO BÉLICO

Forjado bélico, Combatente de 1° nível
Constructo (Médio – Constructo Vivo)
Dado de Vida: 1d8+2 (6 pvs)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+5 Corpo de Mitral), toque 10, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +1/+2
Ataques: Corpo a corpo: lança +2 (1d8+1/×3) ou pancada +2 (1d4+1) ou à distância: lança +1 (1d8+1/×3)
Ataque Total: Corpo a corpo: lança +2 (1d8+1/×3) ou pancada +2 (1d4+1) ou à distância: lança +1 (1d8+1/×3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Características de constructo vivo, chapeamento composto, fortificação leve
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +0, Von –1
Habilidades: For 13, Des 11, Con 14, Int 9, Sab 8, Car 6
Perícias: Intimidar +1, Saltar +0
Talentos: Corpo de Mitral
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, par ou esquadra (4–20 mais 1 sargento de 3º nível)
Nível de Desafio 1/2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente leal e neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +0

Placas de madeira, pedra e metal cobrem o corpo desse pesado, porém aparentemente ágil humanóide. Por baixo das placas interligáveis, estão cordas de fibras energéticas. Um hieróglifo arcano está encravado na maior parte cabeça sem feições da criatura, e seus pequenos olhos lampejam com inteligência.

Forjados bélicos aparentam ser humanóides pesados moldados de uma composição de materiais— obsidiana, ferro, pedra, madeira negra, e prata—apesar deles se moverem com graça surpreendente e flexibilidade. Placas flexíveis conectadas com feixes de fibras formam o corpo de forjado bélico, combinado com uma cabeça sem feições.



Forjados bélicos não possuem distinção física de gênero, e todos os forjados bélicos possuem o formato do corpo que basicamente é masculino. Na personalidade, alguns forjados bélicos parecem ser mais masculinos ou femininos, mas diferentes pessoas podem julgar o mesmo forjado bélico de diversas maneiras. Os próprios forjados bélicos aparentam não se preocupar em questões de gêneros. Os forjados bélicos não envelhecem naturalmente, apesar de seus corpos se deteorizarem lentamente mesmo que suas mentes se aprimorem em aprendizado e experiência.
Forjados bélicos são capazes de modificar seus corpos através de magia. Muitos forjados bélicos são adornados com pesadas placas de metal que seu criador providenciou originalmente, armas embutidas, e outros encantamentos em sua forma física, na qual ajuda a diferenciar um forjado bélico do outro. Um forjado bélico mede entre 1,80 m a 1,95 m de altura e pesa 150 quilos.
Forjados bélicos falam o idioma de seus criadores, Geralmente o Comum.

COMBATE

Forjados bélicos foram feitos para o combate, e eles realizam essa tarefa admiravelmente. Apesar de eles serem capazes de sentir emoção, poucos forjados bélicos permitem que isso afete os negócios da guerra. Eles lutam eficientemente e brutalmente, enquanto notavelmente permanecem calmos durante a batalha.
Chapeamento Composto (Ext): A placa usada para construir um forjado bélico, fornece +2 de bônus de armadura. Este chapeamento não é uma armadura natural e não se acumula com outros efeitos que oferecem um bônus de armadura (exceto armadura natural). Este chapeamento composto ocupa o mesmo lugar no corpo que uma armadura ou robe, e o forjado bélico não pode vestir armaduras ou robes mágicos. Um forjado bélico pode ser encantado da mesma forma que uma armadura. A criatura precisa estar presente durante o tempo gasto que leva para encantá-la.
Chapeamento composto também fornece ao forjado bélico 5% de chance de falha arcana, similar a penalidade de utilizar uma armadura leve. Qualquer habilidade de classe que permita o forjado bélico de ignorar a chance de falha arcana de armaduras leves também o permite ignorar esta penalidade.
Fortificação Leve (Ext): Quando um sucesso decisivo ou ataque furtivo é desferido contra o forjado bélico, existe 25% de chance que aquele sucesso decisivo ou ataque furtivo seja anulado e o dano será jogado normalmente.
O forjado bélico guerreiro apresentado aqui possui os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 9, Sab 10, Car 8.

FORJADOS BÉLICOS COMO PERSONAGENS

A maioria dos forjados bélicos possuem níveis em classes marciais como Guerreiro, combatente, ou ocasionalmente paladino, ranger ou bárbaro. Alguns forjados bélicos abandonam sua hereditariedade guerreira, se tornando conjuradores ou mesmo ladinos.
Forjados bélicos possuem as seguintes características raciais.
— +2 Constituição, –2 Sabedoria, –2 Carisma.
—O deslocamento básico forjado bélico é de 9 m.

—Qualidades Especiais (veja acima): Características de constructo vivo, Chapeamento composto, fortificação leve.
—Idioma Automático: Comum. Idiomas Adicionais: Nenhum.
—Classe Favorecida: Guerreiro.

FORJADO BÉLICO DE BATALHA

Constructo (Grande – Constructo Vivo)
Dado de Vida: 4d10+20 (42 pvs)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (–1 tamanho, +8 Corpo de Adamante), toque 9, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +3/+12
Ataques: Corpo a corpo: pancada +7 (1d8+5 ou Investida Poderosa 1d8+5 mais 2d6)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +7 (1d8+5)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Punhos de adamante
Qualidades Especiais: Características de constructo vivo, chapeamento de adamante, fortificação média, redução de dano 2/adamante
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +1, Von –1
Habilidades: For 20, Des 10, Con 20, Int 5, Sab 7, Car 3
Perícias: Saltar +12
Talentos: Ataque Poderoso, Corpo de Adamante, Encontrão Aprimorado, Investida Poderosa
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio 5
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente leal e neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +4

Este constructo lembra um gorila do tamanho de um ogro, caminha de quatro através de seus curtos pés e também através de suas mãos semelhantes a martelos. Seu corpo é fortemente chapeado.

Uma versão antiga do forjado bélico batedor e do soldado, os forjados bélicos de baralha são maiores, menos inteligentes e Geralmente menos adaptáveis do que seus sucessores. Eles foram criados para uma simples tarefa: Investir contra as defesas inimigas e espatifá-los.
Um forjado bélico de batalha mede 3 m a 3,15 m de altura e pesa até 1,200 quilos. Ele quase fala o idioma de seu criador,



Warforged charger

Geralmente o Comum.

COMBATE
Forjados bélicos de batalha demonstram menos estratégia e iniciativa que os forjados bélicos menores, executando suas simples ordens ou, não as incluindo, esmagando qualquer coisa que cruzasse seu caminho.
Punhos de Adamante (Ext): Os punhos semelhantes a martelos do forjado bélico de batalha o permite ultrapassar a redução de dano de outros constructos e ignorar a dureza de objetos.
Chapeamento de Adamante (Ext): O chapeamento composto usado para construir a maioria dos forjados bélicos é feito de adamante para os forjados bélicos de batalha (refletido pelo talento Corpo de Adamante), fornecendo +8 de bônus de armadura e fornecendo redução de dano 2/adamante. Este chapeamento não é uma armadura natural e não se acumula com outros efeitos que fornecem um bônus de armadura (exceto armadura natural). Este chapeamento ocupa o mesmo lugar no corpo que uma armadura ou robe, e o forjado bélico de batalha não pode vestir armaduras ou robes mágicos. Um forjado bélico pode ser encantado da mesma forma que uma armadura. A criatura precisa estar presente durante o tempo gasto que leva para encantá-la.
Chapeamento de adamante também fornece ao forjado bélico de batalha 35% de chance de falha arcana. Um forjado bélico de batalha é considerado que está trajando uma armadura pesada que possui +1 de bônus máximo de Destreza e –5 de penalidade de armadura.
Fortificação Moderada (Ext): Quando um sucesso decisivo ou ataque furtivo é desferido contra o forjado bélico de batalha, existe 75% de chance que aquele sucesso decisivo ou ataque furtivo seja anulado e o dano será jogado normalmente.

FORJADOS BÉLICOS DE BATALHA COMO PERSONAGENS
Forjados bélicos de batalha quase universalmente adotam a classe Guerreiro nas raras ocasiões que eles avançam de nível.
Forjados bélicos de batalha possuem as seguintes características raciais.
— +10 Força, +10 Constituição, –6 Inteligência, –4 Sabedoria, –8 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 nos testes de Agarrar, os limites de levantar e carregar objetos é o dobro dos personagens Médios.
—Face/Alcance: 3m/3 m
—O deslocamento base de um forjado bélico de batalha é de 9 m, mas é reduzido a 6 m por causa do talento Corpo de Adamante.
—Dado de Vida Racial: Um forjado bélico de batalha começa com quarto níveis de constructo, que fornece 4d10 Dados de Vida, +3 de bônus base de ataque, e bônus base nos testes de resistência de Fort +1, Ref +1, e Von +1.
—Perícias Raciais: Os níveis de constructo dos forjados bélicos de batalha fornecem pontos de perícia igual a 7 × (2 + modificador de Int, sendo o mínimo 1). Sua perícia de classe é Saltar.
—Talentos Raciais: Os níveis de constructo do forjado bélico de batalha fornecem dois talentos. Ele também recebe Corpo

de Adamante (veja abaixo) e Investida Poderosa (veja abaixo) como talentos adicionais.
—Armas Naturais: 2 pancadas (1d8).
—Ataques Especiais (veja acima): Punhos de Adamante.
—Qualidades Especiais (veja acima): Características de constructo vivo, chapeamento de adamante, fortificação média, redução de dano 2/adamante.
—Idioma Automático: Comum. Idioma Adicional: Nenhum.
—Classe Favorecida: Guerreiro.
—Ajuste de Nível +4.

FORJADO BÉLICO BATEDOR

Forjado bélico batedor, Combatente de 1º nível
Constructo (Pequeno – Constructo Vivo)
Dado de Vida: 1d8 (4 pvs)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 16 (+1 tamanho, +2 Des, +2 chapeamento composto, +1 escudo leve de aço), toque 13, supresa 14
Ataque Base/Agarrar: +1/–3
Ataques: Corpo a corpo: picareta leve +2 (1d3/×4) ou à distância: arco longo composto +4 (1d6/×3)
Ataque Total: Corpo a corpo: picareta leve +2 (1d3/×4) ou à distância: arco longo composto +4 (1d6/×3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Características de constructo vivo, chapeamento composto, fortificação leve
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +2, Von –1
Habilidades: For 10, Des 15, Con 11, Int 9, Sab 8, Car 6
Perícias: Esconder-se +8, Furtividade +6
Talentos: Sorrateiro
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou esquadra (2–8)
Nível de Desafio 1/2
Tesouro: Nenhuma moeda, 50% dos bens, patrão dos itens
Tendência: Freqüentemente leal e neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +0

Este criatura mede a metade de um ser humano, este constructo foi construído a partir de uma série de materiais. Cordas de fibras energéticas pulsam com vida por trás de materiais duros. Ele se movimenta com velocidade, e agilidade.

O menor dos forjados bélicos, o pequeno batedor foi construído para servirem como espiões, infantaria leve e para tropas de reconhecimento. Eles são menos comuns que suas variantes maiores, uma vez que eles oferecem uma pequena vantagem sobre os batedores humanóides nas guerras.
Um forjado bélico batedor mede 1,30 m de altura e pesa 30 quilos. Forjados bélicos batedores falam o idioma de seus criadores, geralmente o Comum.

COMBATE
Forjados bélicos batedores evitam confrontos cara a cara, preferindo disparar fleches nos seus oponentes em seus esconderijos para então desaparecerem antes de atacarem novamente.



Chapeamento Composto (Ext): A placa composta usada para construir um forjado bélico batedor, fornece +2 de bônus de armadura. Este chapeamento não é uma armadura natural e não se acumula com outros efeitos que oferecem um bônus de armadura (exceto armadura natural). Este chapeamento composto ocupa o mesmo lugar no corpo que uma armadura ou robe, e o forjado bélico batedor não pode vestir armaduras ou robes mágicos. Um forjado bélico batedor pode ser encantado da mesma forma que uma armadura. A criatura precisa estar presente durante o tempo gasto que leva para encantá-la.
Chapeamento composto também fornece ao forjado bélico batedor 5% de chance de falha arcana, similar a penalidade de utilizar uma armadura leve. Qualquer habilidade de classe que permita o forjado bélico batedor de ignorar a chance de falha arcana de armaduras leves também o permite ignorar esta penalidade.
Fortificação Leve (Ext): Quando um sucesso decisivo ou ataque furtivo é desferido contra o forjado bélico batedor, existe 25% de chance que aquele sucesso decisivo ou ataque furtivo seja anulado e o dano será jogado normalmente.
O forjado bélico batedor guerreiro apresentado aqui possui os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 12, Des 13, Con 11, Int 9, Sab 10, Car 8.

FORJADOS BÉLICOS BATEDORES COMO PERSONAGENS
Forjados bélicos batedores freqüentemente se tornam rangers ou ladinos, fazendo uso de sua furtividade inerente para reconhecer e verificar campos de batalha. Outros tomam outro caminho como guerreiros ou bárbaros, enquanto outros se tornam conjuradores.
Forjados bélicos batedores possuem as seguintes características raciais.
— +2 Destreza, –2 Força, –2 Sabedoria, –2 Carisma.
—Tamanho Pequeno. +1 de bônus na Classe de Armadura, +1 de bônus nas jogadas de ataque, +4 de bônus nos testes de Esconder-se, –4 de penalidade nos testes de agarrar, limite de

levantar e carregar é 3/4 do limite de personagens de tamanho Médio.
—O deslocamento base de um forjado bélico batedor é de 6m.
—Qualidades Especiais (veja acima): Características de constructo vivo, Chapeamento composto, fortificação leve.
—Idioma Automático: Comum. Idiomas Adicionais: Nenhum.
—Classe Favorecida: Ladino.

FORJADO BÉLICO TITÃ

Constructo (Enorme)
Dado de Vida: 12d10+40 (106 pvs)
Iniciativa: –1
Deslocamento: 15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura: 25 (–2 tamanho, –1 Des, +18 armadura), toque 7, surpresa 29
Ataque Base/Agarrar: +9/+26
Ataque: Corpo a corpo: machado +16 (2d8+9) e martelo +11 (2d8+9/x3)
Ataque Total: Corpo a corpo: machado +16 (2d8+9) e martelo +11 (2d8+9/x3)
Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais: Atropelar 2d6+13, investida poderosa +3d6
Qualidades Especiais: Características de constructo, redução de dano 10/adamante, resistência ao ácido 10, eletricidade 10, fogo 10, frio 10 e sônico 10, visão na penumbra, visão no escuro 18
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +3, Von +4
Habilidades: For 28, Des 8, Con —, Int 3, Sab 11, Car 1
Perícias: Saltar +32
Talentos: Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador, Investida Poderosa, Trespassar
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente leal e neutro
Progressão: 13–24 DVs (Enorme), 25–48
Ajuste de Nível: —

Um enorme golem forjado de materiais compostos segurando um machado gigante e um martelo gigante avança para frente.

Entre os primeiros forjados bélicos criados durante a Última Guerra, os titãs foram um pequeno passo adiante dos gigantescos golens de guerra sem mentes. Forjados bélicos titãs não são verdadeiros constructos vivos como os outros forjados bélicos, eles são pouco conscientes, apenas com inteligência o suficiente para seguir comandos de investidas no furor das batalhas.

COMBATE
Forjados bélicos titãs são lentos e estúpidos, mas sua força avassalador e seu tamanho fenomenal os torna temíveis em batalha.
Atropelar (Ext): Reflexos CD25 para reduzir o dano à metade. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.
Investida Poderosa (Ext): Devido ao seu talento Investida Poderosa, o forjado bélico titã Enorme causa 3d6 pontos de dano quando realiza uma investida. Um forjado bélico titã



Imenso causa 4d6 pontos de dano quando realiza uma investida.

TALENTOS DE FORJADO BÉLICO

Os seguintes talentos estão disponíveis apenas para personagens forjados bélicos. Para talentos de forjados bélicos adicionais, veja o Capítulo 3: Características Heróicas no *EBERRON Campaign Setting.*

CORPO DE ADAMANTE

Por um custo de mobilidade, o corpo de um personagem forjado bélico pode ser construído com uma camada de adamante que fornece uma armadura protetora formidável e uma redução de dano.
Pré Requisitos: Forjado bélico, 1° nível apenas.
Benefício: Seu bônus de armadura é melhorado em +8 e você recebe redução de dano 2/adamante. Contudo, seu deslocamento básico é reduzido para 6 m, e você é considerado como se estivesse usando uma armadura pesada. Você tem +1 de bônus máximo de Destreza na CA, –5 de penalidade em todos os testes de perícia em que as penalidades de armadura se aplicam (Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Natação, Prestidigitação e Saltar), e 25% de chance de falha arcana.
Normal: Sem este talento, o personagem forjado bélico possui +2 de bônus de armadura.
Especial: Diferente da maioria dos talentos este talento deve ser adquirido no 1º nível, durante a criação do personagem. Forjados bélicos druidas que possuam este talento não podem conjurar magias de druida ou usa habilidades de classe sobrenatural ou similar à magia. Personagens forjados bélicos com este talento, não recebem o benefício de habilidades de classe proibidas para um personagem usando uma armadura pesada.

CORPO DE MITRIL

O corpo de um personagem forjado bélico pode ser construído com uma camada de mitril que fornece proteção sem prejudicar o deslocamento.
Pré Requisitos: Forjado bélico, 1° nível apenas.
Benefícios: Seu bônus de armadura é melhorado em +5 e o personagem é considerado como se estivesse usando uma armadura leve. Você tem +5 de bônus máximo de Destreza na

CA, –2 de penalidade em todos os testes de perícia em que as penalidades de armadura se aplicam (Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Natação, Prestidigitação e Saltar), e 25% de chance de falha arcana.
Normal: Sem este talento, o personagem forjado bélico possui +2 de bônus de armadura.
Especial: Diferente da maioria dos talentos este talento deve ser adquirido no 1º nível, durante a criação do personagem. Forjados bélicos druidas que possuam este talento não podem conjurar magias de druida ou usa habilidades de classe sobrenatural ou similar à magia. Personagens forjados bélicos com este talento, não recebem o benefício de habilidades de classe proibidas para um personagem usando uma armadura leve.

FORTIFICAÇÃO APRIMORADA

Você aprimora a fortificação do forjado bélico, recebendo imunidade a ataques furtivos e dano extra de sucessos decisivos.
Pré Requisitos: Forjado bélico, bônus base de ataque +6.
Benefício: Você recebe imunidade a ataques furtivos e dano extra de sucessos decisivos, porém você perde a habilidade de ser curado por magias de cura.

MITRAL FLUENTE

Seus movimentos são mais suaves e mais fluentes do que os outros forjados bélicos.
Pré Requisitos: Forjado Bélico, Corpo de Mitril.
Benefícios: O bônus máximo de Destreza que o forjado bélico que possua o talento Corpo de Mitril pode aplicar na Classe de Armadura é aumentado em 1. Além disso, a penalidades por armadura nos testes de Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Prestidigitação e Saltar são reduzidos em 1.
Especial: Este talento pode ser adquirido diversas vezes, Contudo, a penalidade nos testes de armadura não pode ser menor do que +0.

NOVO SUBTIPO: CONSTRUCTO VIVO

Constructo Vivo (Subtipo): O constructo vivo é um novo subtipo de constructo, um ser criado com sensibilidade e liberdade através de encantamentos de criação complexos. Constructos vivos combinam aspectos de constructos e criaturas vivas, como detalhado abaixo.
Aspectos: Um constructo vivo possui seu Dado de Vida, bônus base de ataque, testes de resistência e pontos de perícias de acordo com a classe que ele selecionou.
Características: Um constructo vivo possui as seguintes características (exceto se outra coisa for dita na descrição da criatura).
—Diferente de outros constructos, um constructo vivo possui um valor de Constituição. Um constructo vivo não recebe pontos de vida adicionais pelo Tamanho mas recebe (ou perde) pontos de vida adicionais através do bônus (ou penalidade) de Constituição assim como as demais criaturas vivas.
—Diferente de outros constructos, um constructo vivo não possui visão na penumbra ou visão no escuro.
—Diferente de outros constructos, um constructo vivo não é imune a efeitos de ação mental.
—Imunidade a venenos, sono, efeitos de sono, paralisia, doenças, náusea, fadiga, exaustão e dreno de energia.
—Um constructo vivo não pode recuperar pontos de vida naturalmente.
—Diferente de outros constructos, os constructos vivos podem ser atingidos por sucessos decisivos, efeitos que requeiram um teste de Fortitude, morte por dano maciço, dano não letal, atordoamento, dano de habilidade e efeitos de morte ou necromancia.
—Diferente de outros constructos, um constructo vivo pode usar a ação correr.
—Constructos vivos podem ser afetados por magias que afetam criaturas vivas assim como também por magias que afetam constructos. Danos causados a um constructo vivo pode ser curados pela magia *curar ferimentos leves* ou pela magia *reparar danos leves,* por exemplo, e o constructo vivo é vulnerável à magia *doença plena*. Contudo, magias da sub escola cura apenas fazem meio efeito a um constructo vivo.
—Um constructo vivo reage diferente das outras criaturas vivas quando reduzidos a 0 pontos de vida. Um constructo vivo com 0 pontos de vida estará incapacitado, assim como uma criatura viva. Ele pode apenas realizar uma ação de movimenta ou ação padrão em cada rodada, porém atividades mais ativas não correm o risco de feri-lo. Quando seus pontos de vida estão menores do que 0 e maiores do que –10, o constructo vivo estará inerte. Ele estará inconsciente e indefeso, e ele não poderá realizar nenhuma ação. Contudo, um constructo vivo inerte não perderá pontos de vida adicionais a menos que mais dano seja causado a ele, assim como uma criatura viva que está estável.
—Não podem ser conjurados ou ressuscitados.
—Não precisam comer, dormir ou respirar, mas ainda podem se beneficiar de efeitos de magias consumíveis e itens mágicos, como a magia *banquete de heróis* e poções.
—Eles não precisam dormir, porém precisam descansar por 8 horas antes de preparar magias.

GARRA ÓSSEA

Morto-Vivo (Grande)
Dado de Vida: 10d12+40 (105 pvs)
Iniciativa: +8
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 16 (–1 tamanho, +4 Des, +3 natural), toque 13, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +5/+14
Ataque: Corpo a corpo: garra perfurante +7 (2d6+7)*
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras perfurantes +7 (2d6+7)*
Espaço/Alcance: 3 m/6 m
Ataque Especial: Garras estendíveis
Qualidades Especiais: +2 de resistência à expulsão, características de morto-vivo, imunidade ao frio, redução de dano 5/concussão, visão no escuro 18 m, vitalidade profana
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +7, Von +9
Habilidades: For 21, Des 18, Con —, Int 14, Sab 14, Car 19
Perícias: Esconder-se +13, Furtividade +17, Intimidar +17, Observar +15, Ouvir +15, Procurar +15
Talentos: Arma Natural Aprimorada (garras, Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, grupo (2–4), ou bando (6–11)

Nível de Desafio: 5
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre caótico e mau
Progressão: 11–22 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: —
*Inclui os ajustes do talento Ataque Poderoso.

Este grande esqueleto humanóide possui dedos semelhantes a garras com no mínimo 60 cm de comprimento. O pior, as garras, finas e afiadas como facas, se contraem e estendem-se de tempos em tempos, algumas vezes instantaneamente alcançando o comprimento de 3 m ou mais, antes de lentamente se contraírem.

Garras ósseas são mortos vivos sanguinários que apreciam usar suas garras estendíveis para trazer a morte para as criaturas vivas. O conhecimento dos mortos não revela de qual laboratório negro de um necromante ou de qual cruel plano inferior saiu os garras ósseas para entrarem no mundo. Possivelmente eles simplesmente "evoluíram" de mortos vivos menores.
O garra óssea é um esqueleto morto vivo inteligente que possui um controle excepcional sobre o alcance de suas garras. Quando quiser, um garra óssea pode estender um ou mais de seus dedos até uma distância de 6 m, perfurando as criaturas que possuam carne que ficarem no caminho.
O garra óssea mede 2,40 m e pesa 150 quilos.
Garras ósseas falam os idiomas Comum e Abissal.

COMBATE
O garra óssea gosta de derrubar seus inimigos, especialmente quando estes inimigos estão ao seu alcance, os surpreendendo com um ataque de oportunidade ao estender suas garras como se eles estivessem em um combate corpo a corpo. Com seu talento Reflexos de Combate, isto pode ocorrer freqüentemente na mesma batalha.
O garra óssea normalmente ataca usando seu talento Ataque Poderoso, recebendo –2 de penalidade na sua jogada de ataque e recebendo +2 na jogada de dano.
Garras Estendíveis (Ext): O garra óssea pode realizar ataques corpo a corpo com suas garras de ossos, instantaneamente as estendendo como parte do ataque até uma distância de até 6 m (desse modo permitindo o garra óssea de ameaçar mais quadrados do que o seus tamanho Grande poderia indicar).
Vitalidade Profana (Ext): O garra óssea recebe um bônus em seus pontos de vida iguais ao seu modificador de Carisma × seu Dado de Vida.



GARRA ÓSSEA EM EBERRON
Necromantes Droaamites trabalhando para as Filhas de Sora Kell aprenderam como transformar esqueletos de ogros magos em garras ósseas. Durante a Última Guerra, espiões de Karrnath falharam em roubar os segredos dos garras ósseas construídos na cabala de necromantes operando dentro do Grande Rochedo (capital de Droaam). De qualquer modo, através de negociações cuidadosas, agentes do Clã Esmeralda tiveram sucesso onde os Karrns falharam e começaram a criar seus próprios assassinos garras ósseas.

GARRA ÓSSEA EM FAERÛN
Rumores persistem que Szass Tam, o zulkir da necromancia em Thay, criou os primeiros garras ósseas para proteger enclaves Thayanos. Contudo, os garras ósseas têm sido encontrados a serviço de vários liches e necromantes por toda Faerûn. Alguns necromantes falam de uma bruxa da noite que os visitam em seus pesadelos, trazendo o segredo da criação dos garras ósseas para algum "dom" que será nomeado mais tarde.

GÊNIO, QORRASHI

Extra-planar (Grande – Frio, Leal, Planar)
Dado de Vida: 7d8+21 (52 pvs)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 18 m (perfeito)
Classe de Armadura: 18 (–1 tamanho, +3 Des, +6 natural), toque 12, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +7/+16
Ataque: Corpo a corpo: pancada +11 (1d8+5 mais 1d6 por frio)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +11 (1d8+5 mais 1d6 por frio)
Espaço/Alcance: 3 m/3m
Ataque Especial: Congelamento, frio, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: Caminhar no gelo, características de extra-planar, imunidade ao frio, telepatia, *viagem planar*, visão no escuro 18 m, vulnerabilidade ao fogo
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +8, Von +7
Habilidades: For 20, Des 17, Con 16, Int 14, Sab 15, Car 15
Perícias: Arte da Fuga +13, Blefar +12, Concentração +13, Diplomacia +16, Disfarces +2 (+4 atuando), Furtividade +12, Identificar Magia +12, Intimidar +14, Observar +12, Ouvir +12, Sentir Motivação +12, Usar Cordas +3 (+5 amarrando)
Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate
Ambiente: Plano Elemental do Ar

Organização: Solitário, casal, companhia (3–4) ou bando (6–15)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre leal e neutro
Progressão: 8–14 DVs (Grande); 15–21 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: +5

Confiante e poderoso, este humanóide careca é tão alto quanto um ogro, mas suas feições são nobres e sua pele azulada está coberta de geada, assim como uma janela no inverno. Uma aura de frio agudo o envolve.

Parentes distantes dos djinn, os qorrash (no singular qorrashi) são espíritos elementais do frio e gelo.

Um qorrashi parece com um humanóide com a pele pálida azulada com feições nobres, sua pele é guarnecida com gelo. Os machos tendem a ser carecas, mas possuem elegantes cavanhaques brancos, enquanto as fêmeas possuem seus longos cabelos brancos. Eles são envolvidos por uma aura de frio notável mesmo no clima mais frio.
Um qorrashi mede cerca de 3,15 m de altura e pesa cerca de 500 kg. Qorrash falam os idiomas Auran, Celestial, Comum e Ígneo.

COMBATE
Os qorrash amam combates físicos mais do que seus primos djinn, apesar deles ainda utilizarem suas habilidades mágicas para enfraquecer seus adversários. Eles são rápidos para fugir de uma luta caso estejam perdendo.
As armas naturais do qorrash, assim como quaisquer armas que empunhe, são consideradas armas ordeiras para ultrapassar a redução de dano.
Caminhar no Gelo (Ext): Esta habilidade funcionar como *patas de aranha* exceto que ela se aplica apenas em superfícies de gelo. O qorrashi pode se mover normalmente em superfícies de gelo.



Congelamento (Ext): Criaturas que sofram qualquer dano por frio de um ataque corpo a corpo do qorrashi, precisa obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude CD 16 ou ficará congelada.
Criaturas congeladas estarão fatigadas (não conseguem correr ou realizar manobras de investida; –2 de penalidade na Força e Destreza). Essas penalidades se recuperam quando o dano por frio for curado não importa os meios. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.
Frio (Ext): Além do dano regular de sua pancada, o qorrashi causa 1d6 pontos de dano por frio adicional em um ataque corpo a corpo bem sucedido.
Habilidades Similares à Magia: Sem limites—*invisibilidade* (pessoal apenas), *suportar elementos*; 3/dia—*cone glacial* (CD 17), *tempestade Glacial;* 1/dia—*caminha no vento, criar alimentos, criar itens temporários* (criar natura vegetal é permanente), *forma gasosa* (até 1 hora), *imagem persistente* (CD 17). 14° Nível de Conjurador.
Telepatia (Sob): O qorrashi consegue se comunicar telepaticamente com qualquer criatura a 30 m que possua um idioma.
Viagem Planar (SM): Assim como os demais gênios, o qorrashi é capaz de ingressar em Qualquer dos planos elementais, no Plano Astral ou o Plano Material. Esta habilidade transportará o qorrashi e até seis criaturas distintas, desde que todas estejam de mãos dadas. Em todos os demais aspectos, esse efeito é idêntico à magia homônima.
Características de Extraplanar: O qorrashi não pode ser revivido, reencarnado ou ressuscitado (porém as magias *desejo, desejo limitado*, *milagre* ou *ressurreição verdadeira* consegue voltar à vida). Ele possui visão no escuro 18 m.

NOVA REGRA: CONGELAMENTO

Congelamento extremo torna o corpo dormente e pálido conforme a circulação de sangue diminui em temperaturas frias. Como descrito no capítulo 8 do *Livro do Mestre*, um personagem que sofra qualquer dano por contusão por frio ou exposição à ele, ficará enregelado e sofrerá –2 de penalidade no seu valor de Destreza.
Tocar em metais com a pela desprotegida pode causar a umectação de sua pele ao gelo do metal. Quando puxar a pele, você pode deixar uma camada dela no metal.

Tratando o Congelamento
Um teste bem sucedido de Cura CD 15 pode curar um congelamento, eliminando a fadiga. A CD é modificada pelas condições listadas na tabela abaixo.

Condição	Modificador na CD do Teste de Cura
Ambiente frio	+3
Imersão em água quente	–5
Secar com o calor de uma chama	–2*

*Curar o congelamento usando o calor de uma chama, faz com que a vítima sofra 1d4 pontos de dano por fogo.

GERIVIAR

Gigante (Enorme)
Dado de Vida: 26d8+208 (325 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 21 m (14 quadrados)
Classe de Armadura: 37 (–1 tamanho, +1 Destreza, +28 natural), toque 9, surpreso 36
Ataque Base/Agarrar: +19/+38
Ataque: Corpo a corpo: pancada +29 (3d6+11) ou à distância: nódulo explosivo +18 (veja texto) ou rocha +18 (2d8+16)
Ataque Total: Corpo a corpo: 8 pancadas +29 (3d6+11) e mordida +23 (2d6+5) ou à distância: nódulo explosivo +18 (veja texto) ou rocha +18 (2d8+16)
Espaço/Alcance: 4,5m/4,5m
Ataques Especiais: Arremessar rochas, habilidades similares a magia, nódulos explosivos, quebrar
Qualidades Especiais: Apanhar rochas, corrida, imunidades, RD 10/adamante e mágica, regeneração 8, RM 28, salto, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +23, Ref +11, Von +13
Habilidades: For 33, Des 12, Con 26, Int 11, Sab 17, Car 18
Perícias: Acrobacia +13, Arte da Fuga +9, Escalar +19, Observar +11, Ouvir +11, Saltar +45, Usar Cordas +1 (+3 amarrando)
Talentos: Arma Natural Aprimorada (pancada), Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado[B], Foco em arma (pancada), Golpe Avassalador, Reflexos em Combate, Reflexos Rápidos, Separar Aprimorado, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Vontade de ferro
Ambiente: Pântanos temperados
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 19
Tesouro: Padrão
Tendência: Normalmente neutro e mau
Progressão: 27–40 DV (Enorme); 41–78 DV (Colossal)
Ajuste de Nível: —

Esta gigantesca criatura de seis membros pode atingir uma altura de 9 m. Sua pele áspera e cinzenta é coberta por grossas placas protetoras, delas sobressaem protuberâncias pontiagudas parecidas com enormes espinhos. A cabeça da criatura se encontra afundada entre seus ombros maciços e cada um de seus quatro braços tem articulações de cotovelo, o que permite a criatura uma maneira de andar suave e ondulante.

Os geriviars são gigantes nômades que sentem um ódio ardente contra qualquer um que invada suas terras desoladas. Os geriviars espreitam em ambientes hostis e preferem as montanhas ou pântanos inóspitos. Onde quer que estabeleçam suas moradas, os geriviars normalmente buscam o isolamento, seja como criatura solitária ou em pequenos grupos familiares. Alguns membros desta raça foram obrigados a servirem em exércitos, desempenhando o papel de armas de cerco vivas.
Estes gigantes pontiagudos são extremamente hostis contra qualquer outra criatura que percebam como ameaça, o que inclui quase tudo que se mova. Eles desconfiam especialmente das criaturas ou raças que busquem reivindicar a terra mediante a construção de estruturas permanentes sobre ela. Os geriviars sentem um ódio incrível por edifícios de qualquer



tipo e vêem qualquer construção permanente como uma afronta pessoal.
Os geriviars são tenazes e inflexíveis em quase todas as tarefas. Uma vez que um gerivar assuma uma tarefa ou decida fazer algo, somente a morte ou uma incrível vontade pode evitar que continue até completar tal tarefa.
Este estranho comportamento, combinado ao conjunto de habilidades únicas que possui, tem levado muitos sábios a supor que os geriviars originariamente foram criados a muito tempo de maneira artificial por senhores da guerra, para utilizá-los como máquinas de cerco móveis. Devido a estes estarem especialmente adaptados a esta função, os poucos que viram um gerivar em ação podem contestar esta suposição.
Os geriviars raramente permanecem no mesmo local por muito tempo porque são possessos por uma paranóia quase insaciável que alguém poderia estar construindo nas terras que habitam atualmente.
Os geriviars, como muitos gigantes, carregam o tesouro em um saco ou outros recipientes, contanto que possa ser transportado. Vestem-se com a mínima roupa que necessitam para proteger-se do frio e alguns carregam armaduras e armas, embora a maioria prefira seus ataques naturais.
Um gerivar mede entre 7,5 e 9 metros de altura e pesam umas doze toneladas. Os escassos pêlos de seu corpo são normalmente negros e a cor de sua pele pode variar em tons de cinza. Os geriviars falam o idioma Gigante.

COMBATE
Os geriviars atacam a distância, para tentar minar as forças de um oponente arremessando-lhes rochas e nódulos explosivos antes de entrar em combate corpo a corpo. Uma vez em combate cerrado, utilizam seu talento Separar Aprimorado para destruir as armas do inimigo, ou seu talento Encontrão Aprimorado para lançar os inimigos pelas colinas ou em direção a áreas perigosas dos pântanos.
Apanhar Rochas (Ext): Um geriviar pode apanhar rochas (ou projéteis de tamanho similar). Uma vez por rodada, um

geriviar que normalmente seria atingido por uma rocha, pode realizar um teste de resistência de Reflexos como ação livre para apanhar a rocha. A CD é 15 para uma rocha Pequena, 20 para uma Média e 25 para uma Grande (se o projétil tiver algum bônus mágico no ataque, a CD aumenta na mesma proporção do bônus). Um geriviar deve estar preparado e ciente do ataque para poder apanhar a rocha.

Arremessar Rochas (Ext): Um geriviar arremessa rochas de 27 a 36 kg (objeto Médio) a uma distância de 48 m. Um geriviar pode arremessar até duas rochas por rodada, utilizando dois de seus quatro braços para pegá-las do chão ou de sua sacola e os quatro braços para arremessá-las.

Corrida (Ext): Um geriviar pode correr com seus seis membros. Um geriviar que realiza a ação correr percorre seis vezes sua velocidade normal.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia: *inverter gravidade, telecinésia* (CD 19); 1/dia *grito* (CD 18), *invisibilidade, moldar rochas*. 20° nível de conjurador.

Imunidades (Ext): Os geriviars são imunes a doenças, habilidades e magias de encantamento, veneno, fogo e ataque sônicos.

Nódulos Explosivos (Ext): O corpo do gerivar se encontra coberto de pequenos nódulos espinhosos esféricos, que variam entre 30 e 60 centímetros de diâmetro. Cada um desses nódulos está cheio de pequenos fragmentos das placas protetoras que cobrem o corpo do geriviar, como também um líquido volátil e explosivo segregado através da pele do gigante. Um geriviar pode retirar até dois nódulos por rodada (até que se esgotem) e arremessá-los em seus oponentes como uma ação padrão.

Cada nódulo é uma arma deflagradora que inflige 5d6 pontos de dano perfurante e 5d6 pontos de dano por fogo em uma área de 3m (teste de resistência de Reflexos CD 31 para reduzir o dano pela metade). A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Um geriviar saudável normalmente possui 12 nódulos em um determinado tempo. Os nódulos demoram 3d6 minutos para crescer novamente após terem sido retirados. Um geriviar pode fazer com que cresçam múltiplos nódulos ao mesmo tempo. Porém se a regeneração de um geriviar for anulada de alguma maneira, demoram 2 ou 3 dias para regenerar os nódulos.

Quebrar (Ext): Um geriviar é especialmente feroz e experiente, atacando objetos abandonados. Quando ataca um objeto deste tipo, ignora a metade da dureza do objeto. Esta habilidade não permite a um geriviar ignorar a metade da dureza dos objetos quando usa a manobra Separar.

Regeneração (Ext): O ácido e o frio infligem dano normal a um geriviar. Se um geriviar perder um membro ou uma parte de seu corpo, a parte perdida volta a crescer em 3d6 minutos. A criatura é capaz de recolocar o membro decepado instantaneamente segurando-a contra o ferimento.

Saltar (Ext): Os geriviars sempre podem escolher 10 nos testes de Saltar. Além disso, caso um geriviar salte de uma grande altura um teste bem sucedido de Saltar (CD 15), anula o dano dos primeiros 18 m da queda, no lugar dos 3 m habituais.

A SOCIEDADE DOS GERIVIAR

Muitos geriviars procuram uma existência solitária, vagando por lugares isolados, patrulhando seus territórios e repelindo os invasores. Outros formam pequenos núcleos familiares. Estes grupos de familiares geriviar viajam unidos. Aqueles incapazes de manterem-se em paz com o grupo, aqueles incapazes de manter o passo do grupo, se devido à fraqueza, uma ferida inflamada ou devido à velhice (um estado raro entre os geriviars) são deixados pra traz pelo grupo. Porém, em combate, aqueles que se comprometerem com a estrutura familiar se lançam com uma determinação incondicional e lutam de forma tenaz até a morte para defender um membro do grupo que seja atacado.

A fúria patológica que os geriviars sentem contra as estruturas, lhes conduzem diretamente a um comportamento violento contra criaturas que descobrem ter construído em seu território.

Os geriviars são conhecidos por unirem-se (voluntariamente ou de qualquer outra maneira) a divisões militares que necessitam de especialistas em cerco. Alguns dos gigantes inclusive aproveitam as obrigações que têm, de que proporciona-lhes a oportunidade de destruir os edifícios que tanto odeiam. Estes geriviars requerem um comando severo e inflexível. Quando chega a hora da retirada, estes comandantes sempre correm riscos quando pedem para um geriviar abandonar sua tarefa.

Ao contrario de muitos de seus primos gigantes, os geriviars raramente escravizam outras criaturas.

TÁTICAS RODADA POR RODADA

Um geriviar normalmente começa o combate invisível, esperando surpreender seus oponentes. Preferem lutar a distância enquanto for possível, enfraquecendo seus inimigos com seus ataques à distância e retardando-os com suas habilidades similares a magia, apesar de sua incrível competência em lutas corpo a corpo.

Antes do combate: invisibilidade

1ª Rodada: Arremessar rochas ou nódulos explosivos em seus inimigos que considere que possam atacar à distância, como os conjuradores ou arqueiros.

2ª Rodada: Continua com seu bombardeio à distância, utilizando saltar ou correr para manter-se à distância se for necessário. Caso seja obrigado a entrar em combate corpo a corpo, usará a manobra Separar ou investirá contra seus inimigos.

3ª Rodada: Telecinésia ou *inverter gravidade* contra um atacante corpo a corpo para ter espaço e manter a distância ou continuar com o bombardeio à distância.

4ª Rodada: Repetir a 3ª rodada se necessário.

OS GERIVIAR EM EBERRON

Os antigos impérios goblinóides de Khorvaire usaram geriviars como máquinas de cerco vivas e uns poucos sobrevivem até os dias de hoje em Darguun, defendendo Ruukhan Draal e outros grandes assentamentos goblinóides. Os geriviars "livres" também espreitam os vales isolados em Mror Holds e nos Principados de Lhazaar, atacando a todos aqueles que encontram.

OS GERIVIAR EM FAERUN

Os gerivars vivem em uma região fronteiriça à Vigília de Maerth (uma crescente cadeira de montanhas e colinas íngremes ao sul de Chessenta), a Planície da Cinza Negra e a Floresta Chondal. Pequenos grupos familiares de gerivars

clamam a Planície da Cinza Negra ou tiveram migrado para o sul, cortado uma faixa estreita a leste da Terra Alta. Alguns têm migrado para o extreme sul da Grande Fenda, onde seus territórios reivindicados são mais contestados pelos habitantes nativos.

GIGANTES

GIGANTE ARCANO

Gigante Arcano
Gigante (Enorme)
Dado de Vida: 25d8+225 (337 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 10,5 m com armadura de batalha (7 quadrados); deslocamento base 15 m
Classe de Armadura: 32 (–2 tamanho, +1 Des, +13 natural, +8 armadura de batalha, +2 escudo de aço pesado), toque 9, surpresa 31
Ataque Base/Agarrar: +18/+42
Ataques: Corpo a corpo: espada bastarda +33 (3d8+16/19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: espada bastarda +33/+28/+23/+18 (3d8+16/19–20)
Face/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais: Habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: Força de vontade natural, maestria arcana, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +23, Ref +9, Von +19
Habilidades: For 42, Des 12, Con 28, Int 18, Sab 16, Car 12
Perícias: Concentração +37, Diplomacia +3, Conhecimento (arcano) +32, Conhecimento (os Planos) +14, Conhecimento (religião) +14, Identificar Magia +34, Observar +21, Ouvir +21, Sentir Motivação +31
Talentos: Acelerar Habilidade Similar à Magia (*dissipar magia maior*), Acelerar Habilidade Similar à Magia (*porta dimensional*), Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada bastarda), Potencializar Habilidade Similar à Magia (*mísseis mágicos*), Trespassar, Trespassar Maior, Usar Arma Exótica (espada bastarda), Vontade de Ferro
Ambiente: Montanhas temperadas
Organização: Solitário, ou família (2–4 mais 35% de não combatentes mais 1 mago ou clérigo de 7º–10º nível mais 1–2 elementais da terra grandes)
Nível de Desafio: 15
Tesouro: Padrão de moedas; dobro dos bens; padrão dos itens
Tendência: Geralmente neutro e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: —

Gigante Arcano Confessor, Clérigo de 11° Nível
Gigante (Enorme)
Dado de Vida: 25d8+275 mais 11d8+121 (558 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 10,5 m com armadura de batalha (7 quadrados); deslocamento base 15 m
Classe de Armadura: 34 (–2 tamanho, +1 Des, +13 natural, +9 *armadura de batalha +1*, +3 *escudo de aço leve +2*), toque 9, surpresa 33
Ataque Base/Agarrar: +26/+51
Ataques: Corpo a corpo: espada bastarda +42 (3d8+17/17–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: espada bastarda +42/+37/+32/+27 (3d8+17/17–20)
Face/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais: Fascinar mortos vivos 5/dia (+4, 2d6+13 11º nível), habilidades similares à magia, magias
Qualidades Especiais: Força de vontade natural, maestria arcana, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +32, Ref +12, Von +30
Habilidades: For 44, Des 12, Con 32, Int 18, Sab 24, Car 15
Perícias: Concentração +49, Diplomacia +4, Conhecimento (arcano) +42, Conhecimento (os Planos) +24, Conhecimento (religião) +24, Identificar Magia +44, Observar +30, Ouvir +24, Sentir Motivação +45
Talentos: Acelerar Habilidade Similar à Magia (*dissipar magia maior*), Acelerar Habilidade Similar à Magia (*porta dimensional*), Ataque Poderoso, Atropelar Aprimorado, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (espada bastarda), Potencializar Habilidade Similar à Magia (*mísseis mágicos*), Sucesso Decisivo Aprimorado (espada bastarda), Trespassar, Trespassar Maior, Usar Arma Exótica (espada bastarda), Vontade de Ferro
Ambiente: Montanhas temperadas
Organização: Solitário, ou família (2–4 mais 35% de não combatentes mais 1–2 elementais da terra grandes)
Nível de Desafio: 20
Tesouro: Padrão de moedas; dobro dos bens; padrão dos itens mais uma *armadura de batalha +1* e um *escudo de aço leve +2*
Tendência: Geralmente neutro e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: —

Este gigante lembra um humano bem formado de proporções enormes. Sua pele é tingida com uma leve coloração púrpura, e símbolos arcanos estranhos estão tatuados próximos em todos os centímetros em sua pele. Ele possui um cabelo claro e olhos que parecem se alterar de cores indo do azul ao verde e ao violeta.

Gigantes arcanos são filhos poderosos do conhecimento arcano. Criaturas antigas uma vez caíram por possuírem grandes poderes, os gigantes arcanos gastam inúmeros anos procurando por fragmentos desses conhecimentos arcanos. Apesar de serem egoístas e cruéis, os gigantes arcanos são espertos o suficiente para pechinchar quando precisam e perceptíveis o suficiente para saber que conflitos abertos os distraem de seus estudos.

Os gigantes arcanos odeiam os gigantes da tempestade, embora eles sejam geralmente tão envolvidos em sua busca por poderes mágicos para se preocuparem com batalhas com outras criaturas.

Um gigante arcano adulto mede 7,5 m de altura e pesa cerca de 6.500 kg. Gigantes arcanos possuem uma extensão de vida incrível e podem viver até mais dos 3.000 anos de idade.

Gigantes arcanos falam os idiomas Abissal, Comum, Gigante e Terran.

COMBATE

O gigante arcano usa suas habilidades similares à magia para retirar de seus oponentes seus encantamentos mágicos antes de entrar em combate corpo a corpo. Apesar de seu tamanho o forçar a lutar relativamente em ambientes abertos, a habilidade do gigante arcano de usar a *porta dimensional* o torna capaz de táticas devastadoras de bater e correr.

Habilidades Similares à Magia: Sem limites—*detectar magia, dissipar magia maior, mísseis mágicos;* 3/dia—*globo de invulnerabilidade, porta dimensional.* Nível de Conjurador 20º.
Maestria Arcana (Sob): O gigante arcano possui uma extensiva familiaridade e uma compreensão intuitiva com a magia arcana. Ele pode usar itens que contenham magias (como os pergaminhos) como se ele possuísse o nível de mago listado e fosse do nível apropriado para conjurar a magia. Ele consegue usar itens de gatilho (como varinhas e cajados) como se ele possuísse níveis de mago.
Força de Vontade Natural (Ext): Diferente da maioria dos gigantes, o gigante arcano possui uma ponderosa resistência inata contra compulsão mental, magias ilusórias e habilidades similares à magias. O gigante arcano possui +6 de bônus racial nos testes de Vontade.

TÁTICAS POR RODADA
O gigante arcano é mais efetivo como um combatente corpo a corpo, mas ele se beneficia fortemente gastando algumas poucas rodadas usando suas habilidades similares à magia para retirar os efeitos mágicos sob seus inimigos.
Antes do Combate: Observa os inimigos com *detectar magia* e ativa *globo de invulnerabilidade*.
1ª Rodada: Usa *dissipar magia* acelerada no inimigo com mais auras mágicas e realiza uma investida no inimigo mais próximo. Se for incapaz de se aproximar, ao invés disso ele utiliza *mísseis mágicos* potencializados seguidos de uma *porta dimensional* acelerada para se aproximar de um oponente conjurador.
2ª Rodada: Continua em combate corpo a corpo, usando *dissipar magia maior* acelerada para retirar os encantamentos mágicos de seus inimigos.
3ª Rodada: Se Nenhum inimigo estiver dentro do seu alcance de combate corpo a corpo ele utiliza *mísseis mágicos* potencializados ou *porta dimensional* para atacar oponentes elusivos.
4ª Rodada: Se os inimigos estiverem se provando ser uma ameaça, ele se retira usando *porta dimensional*. Por outro lado, ele alternará entre inteligentes usos de suas habilidades similares à magia com ataques totais.



GIGANTE ARCANO CONFESSOR
Maquinadores e manipuladores mesmo entre seu próprio povo, o gigante arcano confessor escolheu o caminho da magia divina ao invés do estudo direto do poder arcano. Estes gigantes juntam forças com outros de sua espécie através de fraudes, manipulações e ameaças. Os gigantes arcanos confessores acreditam na divindade da magia em si mesmos, justificando suas ações cruéis com a filosofia que proclamam de que tudo o que você puder conseguir através da magia é moralmente correto.
O gigante arcano confessor apresentado aqui possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais e do aumento de habilidades pelo seu dado de Vida: For 12, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 15, Car 13.

COMBATE
Gigantes arcanos confessores instruem os gigantes menores antes de eles entrarem em batalha. Apesar de essas criaturas cruéis possuírem grande confiança em suas habilidades físicas e mágicas, eles possuem pouco valor da vida de criaturas menores, até mesmo de outros gigantes arcanos. Gigantes arcanos confessores cuidadosamente reforçam suas próprias habilidades com magias antes e durante uma batalha, especialmente favorecendo o uso de magias aceleradas como *auxílio divino* que aprimora suas habilidades físicas de combate. Eles recebem +2 de bônus em todas as tentativas de expulsar/fascinar mortos vivos graças a sua perícia Conhecimento (religião).
Magias de Clérigo Tipicamente Preparadas (6/8/7/7/5/4/3): 0—*detectar veneno* (2), *ler magia* (2), *luz* (2); 1°—*auxílio divino*, *curar ferimentos leves* (3), *bênção*, *escudo da fé* (2), *infligir ferimentos leves* (*+41 toque corpo a corpo; CD 18); 2°—*curar ferimentos moderados* (2), *despedaçar** (CD 19), *força do touro*, *imobilizar pessoas* (2), *vigor do urso;* 3º—*curar ferimentos graves* (CD 20) (2), *dissipar magia*, luz do dia, proteção contra elementos, purgar invisibilidade;* 4º—*curar ferimentos críticos* (2), *discernir mentiras* (CD 21), *infligir ferimentos críticos ** (+41 toque corpo a corpo; CD 21), *poder divino;* 5º—*auxílio divino* Acelerado, *coluna de chamas* (CD 22) (2), *infligir ferimentos leves em massa*;* 6º—*cura completa* (2), *doença plena** (CD 23).
*Magias de domínio. Domínios: Destruição (destruir 1/dia, +4 num Ataque corpo a corpo, +11 de dano), Magia (usar itens de complemento a magia ou ativação de magia como um mago de 5° nível).

SOCIEDADE DOS GIGANTES ARCANOS
Gigantes arcanos vivem em cidades isoladas no topo de montanhas ou em cavernas profundas próximas a fontes de poder arcano. Eles são muito interessados em magia arcana e gastam muito de seu tempo pesquisando por magias,

procurando itens de poder perdidos, ou construindo itens mágicos de sua própria criação. Apenas alguns poucos gigantes arcanos vivem no mesmo local, delineando juntos os interesses em comum de conhecimento especializado sobre uma faceta da magia arcana. Grupos de gigantes arcanos raramente vivem juntos de outros de sua espécie, dirigindo-se para regiões remotas para procurar fragmentos de conhecimento perdido ou para outros propósitos estranhos. Em raras ocasiões, os gigantes arcanos irão procurar comprar em terras civilizadas grandes quantidades de matéria prima como papel, tinta e os materiais raros usados na criação de itens mágicos.

GIGANTE DA AREIA

Gigante da Areia
Gigante (Grande – Terra, Fogo)
Dado de Vida: 15d8+75 (142 pvs)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 12 m (8 quadrados); cavando 3 m
Classe de Armadura: 28 (–2 tamanho, +5 Des, +11 natural, +3 corselete de couro batido obra prima), toque 14, surpresa 23
Ataque Base/Agarrar: +11/+23
Ataques: Corpo a corpo: cimitarra +19 (1d8+8/15–20) ou disparador de areia (veja texto)
Ataque Total: Corpo a corpo: cimitarra +19/+14/+9 (1d8+8/15–20) ou disparador de areia (veja texto)
Face/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Explosão de areia, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: Imunidade ao fogo, luz aquecida, visão na penumbra, vulnerabilidade ao frio
Testes de Resistência: Fort +14, Ref +12, Von +10
Habilidades: For 27, Des 21, Con 21, Int 10, Sab 16, Car 12
Perícias: Conhecimento (natureza) +11, Esconder-se* +1, Observar +12, Ouvir +12, Sobrevivência* +12 (+14 em ambientes naturais acima do solo)
Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (cimitarra), Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado (cimitarra), Trespassar, Vontade de Ferro
Ambiente: Desertos quentes
Organização: Solitário, gangue (2–5), bando (6–9 mais 35% de não combatentes), colônia (10–40 mais 1 monarca e 3–4 guerreiros de 3º–5º nível)
Nível de Desafio: 10
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente leal e neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +4

Gigante da Areia Campeão, Guerreiro de 5° Nível
Gigante (Grande – Terra, Fogo)
Dado de Vida: 15d8+105 mais 5d10+35 (234 pvs)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 12 m (8 quadrados); cavando 3 m
Classe de Armadura: 28 (–2 tamanho, +4 Des, +11 natural, +4 camisão de cota de malha obra prima), toque 13, surpresa 24
Ataque Base/Agarrar: +16/+31
Ataques: Corpo a corpo: cimitarra +27 (1d8+13/15–20) ou disparador de areia (veja texto)
Ataque Total: Corpo a corpo: cimitarra +27/+22/+17/+12 (1d8+13/15–20) ou disparador de areia (veja texto)
Face/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Explosão de areia, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: Imunidade ao fogo, luz aquecida, visão na penumbra, vulnerabilidade ao frio
Testes de Resistência: Fort +20 Ref +10, Von +10
Habilidades: For 32, Des 18, Con 25, Int 10, Sab 19, Car 14
Perícias: Conhecimento (natureza) +11, Escalar +29, Esconder-se* –1, Observar +12, Ouvir +12, Sobrevivência* +10 (+12 em ambientes naturais acima do solo)
Talentos: Ataque Poderoso, Deslocamento, Esquiva, Especialização em Arma (cimitarra), Foco em Arma (cimitarra), Mobilidade, Prontidão, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (cimitarra), Trespassar
Ambiente: Desertos quentes
Organização: Solitário, gangue (2–5), colônia (3–4 mais 10–40 gigantes da areia mais 1 monarca)
Nível de Desafio: 15
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente leal e neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +4

Este gigante de pele escura se parece com um humano musculoso de tamanho desproporcional com cabelos e olhos marrons claro.

Disciplinados e cautelosos, os gigantes da areia são habitantes do deserto respeitáveis e honoráveis.
O cabelo do gigante da areia pode ser preto, marrom, marrom claro ou loiro, e seus olhos geralmente combinam com a cor que seus cabelos. Sua pele varia do marrom chocolate escuro ao bege pálido.
Gigantes da areia preferem roupas leves e soltas com cores que se harmonizam com as paisagens do deserto, como o bege areia, branco, vermelho pó e o amarelo fosco cáqui.
Um macho adulto mede cerca de 3,60 m de altura e pesa 1.000 kg. As fêmeas são levemente maiores e mais pesadas, mas por outro lado são idênticas aos machos. Gigantes da areia podem viver até os 250 anos de idade.
Gigantes da areia falam os idiomas Comum e Gigante.



COMBATE

O gigante de areia geralmente se prepara para a batalha cavando para dento da areia e se escondendo para atrair seus oponentes para perto, preparando seu disparador de areia pra disparar em seus inimigos. Em combate corpo a corpo, o gigante da areia empunha sua poderosa cimitarra.

Disparador de Areia: O disparador de areia é uma arma exótica de ataque à distância Grande feita de canos longos. Ela cria um cone de areia de 3 m, que causa 1d8 pontos de dano (Reflexos CD 22 para reduzir o dano à metade). Criaturas vivas que falhem em seu teste de resistência serão atormentadas por coceiras na pele e olhos ardendo, sofrendo –4 de penalidade na CA e –2 de penalidade nas jogadas de ataque durante 3 rodadas. A CD do teste de resistência é baseada na Constituição (ela se baseia em usar a habilidade do usuário para atirar uma rajada de ar através do tubo). Um disparador de areia utiliza 2,5 kg de areia como munição, e armar um disparador de areia com uma carga de munição, exige uma ação de rodada completa. Um disparador de areia custa 30 po.

Habilidades Similares à Magia: 1/dia—*estátua, mesclar-se às rochas.* Nível de Conjurador 15°.

Luz Aquecida (Sob): Sem limites de uso como uma ação livre, o gigante da areia pode criar um efeito vislumbrante ao seu redor que funciona como a magia *nublar*, nível de conjurador 15°.

Perícias: *O gigante da areia recebe +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Sobrevivência quando estiver em desertos.

GIGANTE DA AREIA CAMPEÃO

As habilidades adicionais de combate do gigante da areia campeão o fornecem vantagens e o torna um oponente formidável. Esses guerreiros treinados freqüentemente servem ao monarca como seus guardas pessoais.

O gigante da areia campeão apresentado aqui possuía os seguintes valores da habilidade antes dos ajustes raciais e aumento nos valores de habilidade dos seus Dados de Vida: For 15, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 13, Car 12.

COMBATE

O gigante da areia campeão ataca com grande habilidade e otimiza suas táticas. Ele usa o talento Deslocamento para seletivamente atacar seus oponentes, manobrando para sua vantagem. Ele usa o talento Ataque Poderoso sensatamente contra oponentes com a menor Classe de Armadura.

Disparador de Areia: Reflexos CD 24 para reduzir o dano à metade.

SOCIEDADE DOS GIGANTES DE AREIA

Gigantes da areia vivem em comunidades estáveis no deserto. Suas vidas giram em torno de disciplina regular. Suas moradias no deserto apresentam organização cuidadosa e um esquema que enfatiza a defesa. Eles freqüentemente as constroem ao lado de um planalto escarpado ou em alguma área geograficamente protegida.

Gigantes da areia lideram originalmente de uma monarquia hereditária. O próximo rei ou rainha será a primeira criança do monarca atual. Uma complicada linha de sucessão baseada em relações sanguíneas e ordem de nascimento ditam as ordens de seus herdeiros depois do primeiro.

A maioria das comunidades dos gigantes da areia são isoladas no deserto, porém os gigantes não são de modo algum isolados. Eles Geralmente conduzem trocas proveitosas com caravanas e viajantes. Ocasionalmente, um gigante da areia irá agir como um guia para os viajantes no deserto severo.

GIGANTES DA AREIA COMO PERSONAGENS

Lógicos e leais, gigantes da areia possuem uma sociedade complexa que se relacionam bem com os humanóides.

Personagens gigantes da areia possuem as seguintes características raciais.

— +16 Força, +10 Destreza, +10 Constituição, +6 Sabedoria, +2 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 nos testes de agarrar, os limites de levantar e carregar objetos são o dobro dos limites de personagens Médios.

—O deslocamento base do gigante da areia é 12 m, e ele possui o deslocamento cavando de 3 m.

—Visão na penumbra.

—Dado de Vida Racial: O gigante da areia possui quinze níveis de gigante, que fornecem 15d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +11, bônus base nos testes de resistência Fort +9, Ref +5, e Von +5.

—Perícias Raciais: Os níveis de gigante do gigante de areia fornecem pontos de perícias iguais a 18 × (2 + modificador de Int, sendo o mínimo 1). Suas perícias de classe são Conhecimento (natureza), Esconder-se, Observar, Ouvir e Sobrevivência. O gigante da areia recebe +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Sobrevivência quando estiver em desertos.

—Talentos Raciais: Os níveis de gigante do gigante da areia o fornecem seis talentos.

—Familiaridade com Arma: Gigantes da areia podem usar os disparadores de areia (veja Combate, acima) como armas comuns ao invés de armas exóticas.

— +11 de bônus de armadura natural.

—Ataques Especiais (veja acima): Disparador de areia, habilidades similares a magia.

—Qualidades Especiais (veja acima): imunidade ao fogo, luz aquecida, vulnerabilidade ao frio.

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

GIGANTES DA AREIA EM EBERRON

Gigantes da areia habitam o vasto deserto do continente de Xen'drik. Apesar os clãs de gigantes da areia geralmente possuírem vida nômade, alguns poucos clãs mantém comunidades permanente trinchadas em grandes pináculos de rochas esculpidas de areia que ascendem nas vastidão do deserto.

GIGANTES DA AREIA EM FAERÛN

Gigantes da areia uma vez percorriam todo o sul de Faerûn, deste o oeste distante do Deserto de Calim até o leste distante como Raurin as Planícies da Poeira Púrpura. As maiores comunidades de gigantes da areia podem ser encontradas em Raurin, próximas ao Cinturão do Gigante. Os gigantes da areia precisam periodicamente defender-se contra as incursões de gigantes arcanos e seus goblinóides escravizados.

GIGANTE DA FLORESTA

Gigante (Enorme)
Dado de Vida: 13d8+78 (136 pvs)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 20 (-2 tamanho, +1 Des, +11 natural), toque 9, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar: +9/+28
Ataque: Corpo a corpo: clava grande Enorme +18 (4d8+16) ou à distância: arco longo composto (+4) Enorme +8 (2d8+4/x3) ou rocha +9 (2d8+11)
Ataque Total: Corpo a corpo: clava grande Enorme +18/+13 (2d8+16) ou à distância: arco longo composto (+4) Enorme +8/+3 (2d8+4/x3) ou rocha +9 (2d8+11)
Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataque Especial: Arremessar rochas, flechas envenenadas
Qualidades Especiais: Apanhar rochas, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +14, Ref +5, Von +7
Habilidades: For 33, Des 12, Con 22, Int 14, Sab 16, Car 21
Perícias: Diplomacia +7, Esconder-se +13*, Observar +19, Ouvir +19, Sentir Motivação +19
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Tiro Certeiro, Tiro Longo, Tiro Preciso, Tiro Rápido
Ambiente: Qualquer floresta
Organização: Solitário, dupla, gangue (3–5), bando (6–9 mais 35% de não combatentes mais 1 druida de 1º–2º nível) ou grupo de caça (6–9 mais 35% de não combatentes mais 1 druida de 3º–5º nível)
Nível de Desafio: 11
Tesouro: Padrão das moedas, dobro dos bens, padrão dos itens
Tendência: Geralmente neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +4
Obs.: Para uma melhor utilização desse monstro na versão 3.5, veja a errata não-oficial a partir da página 289.

Gigantes da floresta estão entre as espécies mais altas dos gigantes, e eles podem viver além dos 200 anos de idade. Eles são caçadores poderosos que se apresentam como uma ameaça a todos os animais que vivem em florestas.
Um gigante da floresta adulto mede 5,40 m de altura, mas pesam apenas 1.500 kg. O corpo de musculatura magra é semelhante à de um elfo da floresta, exceto que se parece mais robusto. A criatura possui pele amarelo-terra escura e cabelo verde pálido que geralmente é despenteado e desgrenhado. As roupas típicas para ambos sexos são feitas de pêlos ou couro, e cada gigante da floresta também utiliza colares e brincos de ossos.
A bolsa do gigante da floresta contém todo o necessário para a sobrevivência na selva, incluindo ferramentas para criar ou reparar armas, 2d4 rochas de arremesso, 1d4+4 itens mundanos e a riqueza pessoal do gigante. Esses itens tendem a serem partes de coisas que ele matou por comida assim como sobras de pêlos e couro, insetos secos e ossos.



COMBATE
Os gigantes da floresta miram em alvos mais distantes com suas flechas envenenadas. Apesar deles não temerem atacar com suas clavas, suas armas de distância com pontas envenenadas freqüentemente terminam com a batalha rapidamente com poucos infortúnios para os gigantes. Gigantes da floresta utilizam sua habilidade de camuflarem naturalmente para esconder-se entre as árvores e esperar para emboscar a próxima criatura que cruzar o seu caminho. Suas pedras arremessadas possuem incremente de distância de 36 m.
Veneno (Ext): Os gigantes da floresta cobrem suas flechas com venenos (teste de Fortitude CD 22). O dano inicial e secundário são os mesmos (inconsciência durante 4d4 rodadas).
Perícias: O gigante da floresta possui +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se. *Em áreas florestais esse bônus aumenta para +8.

SOCIEDADE DOS GIGANTES DA FLORESTA
Os gigantes da floresta vivem solitários em áreas florestais indiferentes do clima. Esses devoradores de carne vorazes caçam aproximadamente qualquer espécie de animal ou besta por sua carne. Os gigantes da floresta possuem relações amigáveis com as fadas e eles cooperam com outros seres da floresta primitivos que compartilham com o mesmo estilo de vida caçador que eles possuem.

PERSONAGENS GIGANTES DA FLORESTA
A classe favorecida do gigante da floresta é ranger. Muitos grupos de gigantes da floresta incluem druidas e rangers.

GIGANTE DA MONTANHA

Gigante (Colossal – Terra)
Dado de Vida: 30d8+390 (525 pvs)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 24 m (16 quadrados)

Classe de Armadura: 31 (–8 tamanho, +29 natural), toque 2, surpresa 31
Ataque Base/Agarrar: +20/+52
Ataque: Corpo a corpo: clava do gigante da montanha +30 (4d8+24) ou pancada +30 (2d6+16), ou à distância: rocha +15 (4d8+6)
Ataque Total: Corpo a corpo: clava do gigante da montanha +30/+25/+20/+15 (4d8+24) ou 2 pancadas +30 (2d6+16), ou à distância: rocha +15 (4d8+16)
Espaço/Alcance: 9 m/7,5 m
Ataque Especial: Agarrar, arremessar, arremessar rochas, atropelar 4d6+24, esmagar 2d6+24
Qualidades Especiais: Apanhar rochas, faro, *invocar gigantes*, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +30, Ref +10, Von +10
Habilidades: For 43, Des 10, Con 37, Int 6, Sab 10, Car 7
Perícias: Saltar +39, Observar +17, Ouvir +17
Talentos: Ataque Poderoso, Atropelar Aprimorado, Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador, Prontidão, Rastrear, Reflexos de Combate, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (clava do gigante da montanha), Trespassar, Trespassar Aprimorado
Ambiente: Quaisquer montanhas
Organização: Solitário ou família (2 mais 1–3 não combatentes)
Nível de Desafio: 26
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente caótico
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: —
Obs.: Para uma melhor utilização desse monstro na versão 3.5, veja a errata não-oficial a partir da página 289.

Entre os maiores gigantes da existência, os gigantes da montanha são criaturas primitivas dispostas à crueldade e de caráter caprichoso. Eles têm grande prazer em arremessar penhasco abaixo criaturas menores, tentando acertá-las quando fogem. Os gigantes da montanha freqüentemente vivem até os 100 anos.
Um gigante da montanha lembra um gigante da colina titânico, medindo mais de 12 m de altura e pesando aproximadamente 25.000 kg. Gordurosos cabelos preto-azeviche crescem de uma face com feições bulbosas e com seu tom de pele que pode ser desde o bronzeado ao castanho avermelhado. O gigante da montanha comum veste apenas roupas mínimas – Geralmente uma tanga e uma camisa feitos de pele áspera de animal que mal cobre sua grande barriga.
A bolsa do gigante da montanha contém 3d4 rochas de arremesso, 1d4+2 itens mundanos e a riqueza pessoal do gigante. Esses itens tendem serem artefatos humanóides que o gigante da montanha considera brinquedos, como carroças quebradas, cabanas pequenas e móveis, incluindo mesas e camas.

COMBATE
O gigante da montanha ataca de maneira direta, pisoteando e atropelando oponentes sempre que possível. Ele também gosta de pegar seus adversários e arremessá-los nas encostas das montanhas. Muitos inimigos armados evadiram-se do teste inicial de agarrar do gigante da montanha apenas para serem apanhados pela outra mão do monstro.



Em combate corpo a corpo, o gigante da montanha utiliza sua altura para esmagar com suas clavas as cabeças de seus adversários. Um gigante da montanha que sente que está seriamente ameaçado freqüentemente utiliza sua habilidade de Invocar gigantes para seus oponentes com outros oponentes, enquanto se afasta para arremessar rochas. Contra grupos de adversários menores, o gigante da montanha prefere seus ataques de atropelar ou esmagar.
Agarrar (Ext): Caso o gigante da montanha atinja um oponente uma categoria de tamanho menor com um ataque de pancada (usado como um Ataque de toque corpo a corpo), ele causará o dano normal e iniciará uma manobra de agarrar. Caso consiga prender o adversário, ele poderá arremessá-lo na rodada seguinte. Por outro lado, o gigante da montanha poderá conduzir a manobra de Agarrar normalmente, ou simplesmente usar umas das mãos para prender o oponente (-20 de penalidade no teste de agarrar, mas o gigante da montanha não será considerado agarrado). De qualquer forma, cada teste de agarrar bem sucedido ele realizada durante sucessivas rodadas que automaticamente causam dano do ataque de pancada.
Arremessar (Ext): O gigante da montanha que agarrou um adversário duas ou mais categorias de tamanho menor pode arremessar a criatura como uma ação padrão. Uma criatura arremessada viaja até 36 m e sofre 12d6 pontos de dano. Uma criatura que é arremessada para for a de uma montanha, sofre esta quantidade de dano ou o dano apropriado da queda, o que for maior. O gigante também consegue arremessar uma criatura como se ele fosse uma rocha. Neste caso, a criatura arremessada sofre 12d6+16 pontos de dano e os oponentes que ela atingir sofrem 4d8+16 pontos de dano.
Atropelar (Ext): Como uma ação padrão durante seu turno a cada rodada, o gigante da montanha pode atropelar oponentes uma categoria de tamanho menor. Este ataque

causa 4d6+24 pontos de dano por esmagamento. Um oponente atropelado pode tentar um ataque de oportunidade com -4 de penalidade ou um teste de resistência de Reflexos (CD 41) para sofrer apenas a metade do dano.
Esmagar (Ext): O gigante da montanha que salte no mínimo 6 m no ar (ou salte par abaixo de uma altura de no mínimo 6 m) pode pousar sob oponentes duas ou mais categorias de tamanho menor como uma ação padrão, usando todo seu corpo para esmagá-los. O ataque de esmagar afeta quantas criaturas o corpo do gigante puder alcançar (normalmente um quadrado de 12 m, mas o gigante ao invés disso pode optar saltar sentando-se e cobrir uma área de 12 m a 18 m). Criaturas dentro da área afetada precisam ter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 38) ou ficarão imobilizadas, sofrendo automaticamente 2d6+24 pontos de dano por esmagamento. Após isso, caso o gigante decida manter a imobilização, considere isso como uma manobra de agarrar regular. Imobilizados, os oponentes sofrem o dano por esmagamento a cada rodada.
***Invocar Gigantes* (SM):** Uma vez por dia, o gigante da montanha pode tentar invocar 1d8+1 ogros, 1d6+1 trolls ou 1d4+1 gigantes da colina com 25% de chance de sucesso.
Perícias e Talentos: O gigante da montanha possui a progressão de Dados de Vida como se fosse uma criatura Enorme.

SOCIEDADE DOS GIGANTES DA MONTANHA
Os gigantes da montanha vivem grande parte, solitários em cadeias de montanhas e picos vulcânicos desolados. Embora a maioria deles ressentisse com intrusos, Alguns gostam de manter Alguns poucos anões e humanos como animais de estimação. Quando mais de um gigante da montanha é encontrado, ele geralmente está acompanhado de um par e de crianças.

PERSONAGENS GIGANTES DA MONTANHA
A classe favorecida do gigante da montanha é o bárbaro, apesar da classe clérigo também seja popular entre a raça. Clérigos gigantes da montanha podem escolher quaisquer dois dos seguintes domínios: Enganação, Força e Terra.

GIGANTE DA MORTE

Gigante (Enorme)
Dado de Vida: 23d8+115 (218 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 10,5 m com a loriga segmentada (7 quadrados); deslocamento base 15 m
Classe de Armadura: 29 (–2 tamanho, +1 Des, +14 natural, +6 loriga segmentada), toque 9, surpreendido 28
Ataque Base/Agarrar: +17/+37
Ataques: Corpo a corpo: machado grande +27 (4d6+18/×3) ou pancada +27 (1d8+12) ou à distancia: rocha +17 (2d8+12)
Ataque Total: Corpo a corpo: machado grande +27/+22/+17/+12 (4d6+18/×3) e mordida +22 (2d6+6). ou 2 pancadas +27 (1d8+12) e mordida +22 (2d6+6) ou à distância: rocha +17 (2d8+12)
Face/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais: Arremessar rochas, habilidades similares a magia, gemido aterrador, roubar a alma
Qualidades Especiais: Alma vendida, almas guardiãs, apanhar rochas, cura pelas almas, imunidade ao medo e dreno de energia, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +25, Ref +17, Von +21
Habilidades: For 34, Des 13, Con 21, Int 12, Sab 20, Car 25
Perícias: Concentração +19, Conhecimento (arcano) +14, Conhecimento (história) +12, Conhecimento (religião) +19, Intimidar +15, Observar +12, Ouvir +12, Identificar Magia +16, Sobrevivência +6
Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Habilidade (gemido aterrador), Foco em Habilidade (roubar a alma), Reflexos Rápidos, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Trespassar, Vontade de Ferro
Ambiente: Desertos temperados
Organização: Solitário, par ou gangue (3–8)
Nível de Desafio: 16
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre neutro e maU
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: —

Este gigante magro pesadamente armadurado possui orelhas pontudas e pele cinzenta escura. Suas mãos terminam em garras longas amareladas, e seu rosnado revela presas afiadas. Ele está cercado por uma névoa de vapor giratória, e se você observar bem, a nuvem se forma em faces atormentadas que gritam em terror e desespero.

Os gigantes da morte são uma raça de terríveis gigantes malignos que, em vez de preservar seu império de destruição, roubam as almas imortais de todos de sua espécie em troca de poder profano. Eles fizeram uma escolha errada, e agora os gigantes da morte vivem dentro do erro de seus ancestrais.
As almas dos gigantes da morte são levadas para a destruição no Plano de Energia Negativo, e seu vinculo com aquele reino profano o fornece habilidades similares a magia e grande poder sobre as almas dos outros.
Gigantes da morte possuem uma pele variando entre o cinza escuro e o negro e possui olhos amarelos. Assim como os gigantes da pedra, eles não possuem cabelos; diferente da maioria dos gigantes, suas orelhas possuem pontas. Sua horrível boca é formada de presas rígidas e afiadas. O gigante da morte mede 4,5 m e pesa uma tonelada.
Gigantes da morte falam os idiomas Comum e Gigante.

COMBATE
Gigantes da morte são oponentes corporais formidáveis e poderosos conjuradores. Eles preferem conjurar magias em situações de combate, mas reservam algumas táticas de oportunidades de se curarem.
Alma Vendida (Ext): O gigante da morte não pode ser conjurador, ressuscitado ou reencarnado. Se a alma do gigante da morte não for tomada para se tornar guardiã de outro gigante da morte ou seja capturada por outros meios (como a magia *aprisionar a alma*), ela será destruída completamente 1 rodada após a morte do gigante da morte.



Almas Guardiãs (Sob): As vítimas do gigante da morte se tornam suas guardiãs na morte. Cada gigante da morte é cercado por uma constante nuvem giratória de espíritos intangíveis. Esses espíritos fornecem ao gigante da morte avisos e proteções, fornecendo à criatura um bônus nas jogadas de Iniciativa, testes de resistência, testes de Observar e Ouvir igual ao seu modificador de Carisma.

A vontade do gigante da morte vincula suas almas guardiãs a ele. Elas não são fantasmas ou mortos vivos no sentido geral e não podem ser feridas, dissipadas ou separadas do gigante da morte. Apenas uma tentativa de expulsão bem sucedida poderá afastar esses espíritos por um certo tempo. Se a tentativa de expulsão puder expulsar um morto vivo com o Dado de Vida igual ao do gigante da morte, as almas guardiãs irão desaparecer durante 1d10 rodadas, e o gigante da morte perderá os benefícios das habilidades almas guardiãs, gemidos aterradores, cura pela alma e roubar a alma até que as almas retornem.

Apanhar Rochas (Ext): Uma vez por rodada, um gigante da morte que poderia ser atingido por uma rocha (ou projéteis com o formato similar) poderá fazer um teste de Reflexos para apanhá-la como uma ação livre.

A CD é 15 para rochas Pequenas, 20 para as Médias, e 25 para as Grandes (Se o projétil fornece um bônus mágico nas jogadas de ataque, a CD é aumentada naquela quantidade). O gigante da morte precisa estar ciente do ataque para apanhá-lo.

Arremessar Rochas (Ext): Gigantes da morte são grandes arremessadores de rochas e recebem +1 de bônus racial nas jogadas de ataque quando arremessam rochas. Um gigante da morte pode arremessar rochas de 30 a 40 quilos (objetos Médios) até 5 incrementos de distância. O alcance do incremento de distância é de 36 m para o gigante da morte.

Cura Pela Alma (Sob): Enquanto o gigante da morte estiver protegido por suas almas guardiãs, pontos de dano provindos de energia negativa (como as da magia *infligir ferimentos*) irá curar ao invés de ferir o gigante da morte. Gigantes da morte são curados por energia positiva (como as magias de *curar ferimentos*) normalmente.

Gemido Aterrador (Sob): Como uma ação padrão, um gigante da morte pode ativar as almas guardiãs que envolvem seu corpo para emitirem gemidos de angústia aterrorizantes. Criaturas vivas a 30 m que ouvirem seus gemidos precisam fazer um teste de resistência de Vontade com CD 30. Um sucesso indica que aquela criatura ficará abalada até que não possa mais ouvir os gemidos ou saia da área. Uma falha deixará a criatura apavorada pelo tempo que ouvir os gemidos e permaneça na área, ela ficará abalada durante 24 horas após isso.

Interromper os gemidos aterradores é uma ação padrão. Este é um efeito de medo por ação mental sônico. A CD do teste de resistência é baseada no Carisma.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia—*dissipar magia maior, infligir ferimentos críticos* (+27 ataque de toque corpo a corpo, CD 21), *nuvem profana* (CD 21); 1/dia—*coluna de chamas* (CD 22). Nível de conjurador 16º.

Roubar a Alma (Sob): Qualquer criatura viva com 10 ou menos pontos de vida a 4,5 m de um gigante da morte precisa ter sucesso em um teste de resistência de Fortitude com CD 30 por rodada ou morrerá instantaneamente. Este é um efeito de morte. A CD do teste de resistência é baseada no Carisma.

Qualquer criatura que morra a 4,5 m de um gigante da morte terá seu espírito sugado para dentro do redemoinho de almas guardiãs que protegem o gigante da morte. Estas criaturas não podem ser invocadas, ressuscitadas ou reencarnadas enquanto o gigante da morte estiver vivo. Matar o gigante da morte libertam as almas.

Se um gigante da morte vivo a 4,5 m de outro gigante da morte morrer, as almas não serão libertadas e ao invés disso serão transferidas para o gigante da morte mais próximo que roubará essa habilidade. Dentro de circunstâncias extraordinárias, um gigante da morte vivo pode libertar uma alma que ele capturou.

SOCIEDADE DOS GIGANTES DA MORTE

Gigantes da morte vivem nas ruínas de sua antiga (uma vez) grande civilização, dispersados através do deserto seguindo os vestígios das guerras que levaram seus impérios a ruína. Capazes de utilizar magias para uso próprio, gigantes da morte acabaram deixando sua cultura ser arruinada. Eles criam armas e armaduras para uso nas batalhas intensas de freqüentes "troca de almas" entre vários grupos, por outro lado, outros gastam seu tempo procurando uma maneira de livrassem da maldição de sua raça enquanto preservam seus poderes.

GIGANTES DA MORTE COMO PERSONAGENS

A classe favorecida dos gigantes da morte é o guerreiro. Gigantes da morte clérigos são muito raros e reverenciam divindades negras e alienígenas que não se importam se as almas de seus seguidores cheguem até eles. As divindades gigantes abandonaram os gigantes da morte quando eles

decidiram vender as almas de sua raça, porém alguns gigantes da morte ainda pagam reverência a elas.

TÁTICAS POR RODADA

O gigante da morte procura preparar seus oponentes com seu gemido aterrador e magias antes de entrarem em confronto direto.

1ª Rodada: Gemido aterrador.

2ª Rodada: Conjura *nuvem profana* nos inimigos abalados. Se nenhum inimigo aparentar estar abalado, eles realizam uma investida para entrar em combate corpo a corpo.

3ª Rodada: Conjura *coluna de chamas* que estiverem abalados pelo gemido aterrador e enjoados pela *nuvem profana.* Se apenas um ou dois inimigos estiverem abalados e enjoados, eles entram em combate corporal se concentrado nos inimigos que resistiram ao efeito.

4ª Rodada: Realiza uma investida no inimigo mais danificado pela *coluna de chamas,* ou fazem um ataque total no inimigo mais fraco se ele já estiver e combate corpo a corpo.

5ª Rodada: Se ainda estiver em posição, continua a atacar, somente usando *infligir ferimentos críticos* em um inimigo abalado se ele estiver tendo problemas de acertá-lo com seu ataque total. Se estiver sendo vencido, conjura *infligir ferimentos críticos* para curá-lo e tenta intimidar os inimigos para aceitarem uma trégua, tentando barganhar a libertação da alma de um inimigo vencido.

GIGANTES DA MORTE EM EBERRON

Gigantes da Morte assombram as gigantescas ruínas profundas na selva de Xen'drik, cercados pelos vestígios destruídos de uma orgulhosa civilização antiga de gigantes trazidos à ruína por dragões e seus próprios confrontos. Alguns poucos gigantes da morte encontraram seu caminho para outros continentes, do mesmo modo que Argonnessen e Khorvaire, por causa de seu ódio por outras criaturas eles procuram viver isolados. No mínimo dois gigantes da morte— uma dupla de irmãs chamadas Arakajda e Behkorr— espreitam a Terra da Lamentação procurando por almas para roubar.

Em uma campanha de Eberron, as almas dos gigantes da morte são levadas para os planos de Mabar, a Noite Sem Fim. Alguns gigantes da morte procuram libertar suas almas da posse de Mabar, permitindo a passagem para Dolurrh, o Reino dos Mortos, quando o fim chegar.

GIGANTES DA MORTE EM FAERÛN

Os gigantes das cinzas (como os gigantes da morte eram conhecidos) viviam entre os humanos de Netheril. Quando o império Netherense se desintegrou no despertar do massacre phaerimm, os gigantes das cinzas venderam suas almas imortais em troca de grandes poderes para assegurar sua própria sobrevivência, abandonando seus aliados humanos. O que era para ser Netheril sobrevive hoje como o grande deserto de Anauroch, e os gigantes da morte habitam várias ruínas Netherenses.

GIGANTE DA SOMBRA

Gigante (Enorme)
Dado de Vida: 18d8+144 (225 pvs)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura: 28 (–2 tamanho, +3 Des, +17 natural), toque 11, surpresa 25
Ataque Base/Agarrar: +13/+34
Ataque: Corpo a corpo: maça estrela Enorme +24 (2d8+19) ou à distância arco curto composto (+4 For) Enorme +14 (2d6+4) ou rocha +15 (1d6+13)
Ataque Total: Corpo a corpo: maça estrela Enorme +24/+19/+14 (2d8+19) ou à distância arco curto composto (+4 For) Enorme +14/+9/+4 (2d6+4) ou rocha +15 (1d6+13)
Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m.
Ataque Especial: Arremessar rochas, ataque furtivo +4d6, ataque mortal, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: Apanhar rochas, mimetismo, percepção às cegas 18 m, sensibilidade à luz, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +19, Ref +9, Von +8
Habilidades: For 36, Des 17, Con 26, Int 11, Sab 14, Car 19
Perícias: Diplomacia +6, Esconder-se +16, Furtividade +8, Observar +9, Ouvir +9, Saltar +18, Sentir Motivação +7
Talentos: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos de Combate, Tiro Certeiro, Tiro preciso, Trespassar
Ambiente: Qualquer terreno e subterrâneo
Organização: Solitário, casal ou família (2–5 mais 35% de não combatentes mais 1 feiticeiro de 7º–10º nível)
Nível de Desafio: 18
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Geralmente leal e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: —
Obs.: Para uma melhor utilização desse monstro na versão 3.5, veja a errata não-oficial a partir da página 289.

Os gigantes são seres humanóides de grande tamanho que possuem uma grande força. Eles trabalham muito simplesmente através da pura determinação e da força bruta. A maioria confia na sua força para resolver seus problemas, e qualquer dificuldade que não possa ser superada pelos seus músculos, normalmente não valem o incomodo. Os gigantes podem causar danos tremendos naqueles que os enfurecem ou que se opõem a eles, mas eles também podem aplicar a sua força para um bom uso ao ajudar seus aliados.

Muitos gigantes sobrevivem da caça ou eles pegam o que desejam de criaturas menores e mais fracas. Alguns poucos gigantes não são tão cruéis e fazem colheitas e criação de animais que necessitam para sobreviver.

Entre as raças brutas de mente simples dos gigantes, os gigantes da sombra possuem um único aspecto: sutileza. Eles são temidos e odiados até mesmo pelos outros gigantes, uma vez que eles possuem a reputação de serem assassinos e ladrões contra sua própria espécie. Eles vivem em áreas particularmente escuras, incluindo aquelas que são conhecidas como sendo fronteiras para o Plano das Sombras.

O gigante da sombra mede cerca de 6 m de altura e pesa cerca de 2.000 kg. Ele é magro com feições esqueléticas. Contudo, apesar de sua aparência magricela, ele é muito forte e bravo. Os machos sempre têm os cabelos puramente brancos, enquanto os cabelos longos e soltos das fêmeas são sempre negros piche.

A bolsa do gigante da sombra contém 1d2 rochas, 1d6+4 itens mundanos, e os pertences pessoais do gigante, geralmente incluindo esculturas requintadas, gemas e obras de arte.

O gigante da sombra fala os idiomas Comum e Gigante.

COMBATE

Os gigantes valorizam o combate corpo a corpo. Eles preferem armas pesadas, especialmente as de duas mãos, e eles a utilizam com uma habilidade impressionante. Eles possuem astúcia o bastante para enfraquecer os adversários com ataques à distância antes de se aproximarem, caso possam. A arma favorita de um gigante é uma rocha grande.

Os gigantes da sombra são ágeis e ardilosos. Eles atacam das trevas antes de voltarem a elas. Eles raramente atacam diretamente, e preferem ataques à distância em vez de ataques corpo a corpo.

Os gigantes da sombra atacam primeiro qualquer pessoa que utilize a magia *luz do dia*, após isso eles atacarão aqueles que utilizam fontes de luz alternativas. Eles utilizam sua habilidade *escuridão profunda* antes de entrarem em combate corporal.

Apanhar Rochas (Ext): Uma vez por rodada, o gigante da sombra que poderia ser atingido por uma rocha (ou projéteis com o formato similar) poderá fazer um teste de Reflexos para apanhá-la como uma ação livre.

A CD é 15 para rochas Pequenas, 20 para as Médias, e 25 para as Grandes e 30 para as Enormes (Se o projétil fornece um bônus mágico nas jogadas de ataque, a CD é aumentada naquela quantidade). O gigante da sombra precisa estar ciente do ataque para apanhá-lo.

Arremessar Rochas (Ext): Um gigante adulto é um arremessador de rochas nato, assim, ele possui +1 de bônus racial nas jogadas de ataque quando arremessam rochas. O gigante da sombra consegue arremessar rochas pesando entre 20 a 25 kg (objetos Médios) e rochas pesando entre 30 a 40 kg (objetos Grandes) até cinco incrementos de distância. Um incremento de distância é de 36 m.



Ataque Furtivo (Ext): Sempre que o alvo do gigante da sombra perca seu modificado de Destreza na CA ou quando o alvo estiver sendo flanqueado pelo gigante da sombra, o gigante da sombra casa 4d6 pontos de dano adicionais com um ataque corpo a corpo bem sucedido.

Ataque Mortal (Ext): Caso o gigante da sombra estude sua vítima durante 3 rodadas e então realizar um ataque furtivo com uma arma corpo a corpo que tenha sucesso em infligir dano, o ataque furtivo possuirá o efeito adicional de possivelmente ainda paralisar ou matar o alvo (pela escolha do gigante). Enquanto estuda a vítima, o gigante da sombra conseguirá realizar outras ações desde que mantenha sua atenção concentrada no alvo e que o alvo não detecte o gigante ou reconheça o gigante como um inimigo. Caso a vítima deste ataque falhe em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + ½ dos DVs do gigante + o modificador de Int do gigante) contra o efeito de morte, ela morrerá. Caso o teste de resistência falhe contra o efeito de paralisia, a vítima ficará indefesa e incapaz de agir durante 1d6 rodadas mais 1 rodada a cada 2 DVs do gigante da sombra. Caso a vítima obtenha sucesso em seu teste de resistência, o ataque será apenas um ataque furtivo regular. Uma vez que o gigante da sombra tenha completado as 3 rodadas de estudo, ele precisa desferir o ataque mortal durante as próximas 3 rodadas. Caso o ataque mortal falhe (a vítima obtém sucesso em seu teste de resistência) ou caso o gigante da sombra não desfira o ataque em 3 rodadas após completar o estudo, 3 novas rodadas de estudo serão necessárias antes que ele consiga realizar outro ataque mortal.

Habilidades Similares à Magia: Sem limites—*andar nas sombras, escuridão profunda, evocação de sombras, nublar, sombras*. 18º Nível de Conjurador. Testes de Resistência: CD 14 + nível da magia.

Mimetismo (Sob): Caso gigante da sombra esteja a 3 m de alguma espécie de sombra, conseguirá esconder-se mesmo quando estiver sendo observado. O gigante da sombra conseguirá esconder-se em campo aberto mesmo se não houver nenhuma cobertura adequada. Contudo, ele não conseguirá esconder-se em sua própria sombra.

Percepção às Cegas (Ext): O gigante da sombra age e luta não apenas pela visão, ele também consegue utilizar a audição e o olfato para discernir seus arredores. Esta habilidade o permite discernir criaturas e objetos até 18 m. O gigante da sombra geralmente não precisa realizar um teste de Observar ou Ouvir para perceber criaturas dentro do alcance dessa habilidade.

Sensibilidade à Luz (Ext): Quando exposto à luz do sol ou uma luz equivalente a magia *luz do dia*, o gigante da sombra sofrerá –2 de penalidade de moral em todas as jogadas de ataque, testes de resistência, testes e jogadas de dano.

Perícias: O gigante das sombras possui +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se. *Em áreas de muita sombra, este bônus aumenta para +8.

SOCIEDADE DOS GIGANTES DA SOMBRA

Mesmo entre a raça gigante normalmente xenofóbica, os gigantes da sombra são incrivelmente solitários e desconfiados. Eles preferem uma existência solitária, apesar de algum bando se reunir por necessidade. Os raros gigantes da sombra que se estabelecem em algum lugar geralmente fazem lares subterrâneos.

Os gigantes da sombra são mais intelectuais e curiosos que outros gigantes, eles buscam conhecimento tão quanto buscam riquezas. Eles não possuem nenhum remorso sobre assassinatos, eles são conhecidos por serem contratados para assassinarem outros gigantes. Por causa dessa reputação, a maioria dos gigantes ataca os gigantes da sombra assim que os vêem—os gigantes da tempestade particularmente os desprezam.

GIGANTES DA SOMBRA COMO PERSONAGENS

A classe favorecida do gigante da sombra é ladino. A maioria dos grupos de gigantes da sombra inclui ladinos e feiticeiros.

GIGANTE DO BREJO

Gigante (Grande – Aquático)
Dado de Vida: 8d8+32 (68 pvs)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m (4 quadrados), nadando 12 m
Classe de Armadura: 19 (–1 tamanho, +3 gibão de peles, +7 natural), toque 9, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar: +6/+17
Ataque: Corpo a corpo: lança longa Enorme +13 (2d6+10) ou à distância: rocha +6 (1d6+7)
Ataque Total: Corpo a corpo: lança longa Enorme +13/+8 (2d6+10) ou à distância: rocha +6 (1d6+7)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: Arremessar rochas
Qualidades Especiais: Apanhar rochas, visão no escuro 18 m, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +12, Ref +2, Von +2
Habilidades: For 24, Des 11, Con 19, Int 6, Sab 11, Car 14
Perícias: Esconder-se +4*, Natação +15, Observar +2, Ouvir +2
Talentos: Foco em Arma (lança longa), Fortitude Maior, Prontidão, Usar Arma Comum (lança longa)B
Ambiente: Qualquer terreno, aquático e subterrâneo
Organização: Solitário, gangue (2–5), bando (6–9 mais 35% de não combatentes), grupo de caça/saqueadores (6–9 mais 1–2 crocodilos gigantes) ou tribo (21–30 mais 1–3 anciões, 2–12 crocodilos gigantes, 12–22 povo lagarto, e 35% de não combatentes)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: —
Obs.: Para uma melhor utilização desse monstro na versão 3.5, veja a errata não-oficial a partir da página 289.

Os gigantes são seres humanóides de grande tamanho que possuem uma grande força. Eles trabalham muito simplesmente através da pura determinação e da força bruta. A maioria confia na sua força para resolver seus problemas, e qualquer dificuldade que não possa ser superada pelos seus músculos, normalmente não valem o incomodo. Os gigantes podem causar danos tremendos naqueles que os enfurecem ou que se opõem a eles, mas eles também podem aplicar a sua força para um bom uso ao ajudar seus aliados.
Muitos gigantes sobrevivem da caça ou eles pegam o que desejam de criaturas menores e mais fracas. Alguns poucos gigantes não são tão cruéis e fazem colheitas e criação de animais que necessitam para sobreviver.
Os gigantes do brejo são seres tímidos e solitários que espreitam os pântanos e charcos para caçar predadores perigosos como os dragões negros.
Entre os menores gigantes, eles medem cerca de 3 m de altura e pesam cerca de 300 kg. Eles são criaturas feias, repulsivas com a pele mosqueada semelhante à de um sapo com longos cabelos finos escuros. Os gigantes do brejo possuem os dedos da mão e dos pés membranosos, que os permitem nadar mais rápido do que conseguem andar em terra firme. As roupas típicas para cada sexo são gibões de pele feitos com pele de crocodilo.
A bolsa do gigante do brejo possui 2d4 rochas, 1d4+2 itens mundanos, e os pertences pessoais do gigante, esses itens



tendem a serem bem gastos, imundos e ensopados de água que ele adquiriu de algo que foi morto para servir de comida, eles freqüentemente incluem pedaços de pêlo, couro, ossos e dentes.
Os gigantes do brejo falam o idioma Gigante. Os gigantes do brejo com inteligência suficiente aprendem também os idiomas Comum e Dracônico.

COMBATE
Os gigantes valorizam o combate corpo a corpo. Eles preferem armas pesadas, especialmente as de duas mãos, e eles a utilizam com uma habilidade impressionante. Eles possuem astúcia o bastante para enfraquecer os adversários com ataques à distância antes de se aproximarem, caso possam. A arma favorita de um gigante é uma rocha grande.
Uma vez que podem respirar debaixo d'água, os gigantes do brejo preferem surpreender seus inimigos nadando aproximadamente a eles antes de atacar. Eles tiram vantagem da sua camuflagem natural em áreas pantanosas para emboscar suas presas. Alguns gigantes do brejo imitam os crocodilos agarrando seus oponentes e levando-os para debaixo d'água.
Apanhar Rochas (Ext): Uma vez por rodada, o gigante do brejo que poderia ser atingido por uma rocha (ou projéteis com o formato similar) poderá fazer um teste de Reflexos para apanhá-la como uma ação livre.
A CD é 15 para rochas Pequenas, 20 para as Médias, e 25 para as Grandes (se o projétil fornece um bônus mágico nas jogadas de ataque, a CD é aumentada naquela quantidade). O gigante do brejo precisa estar ciente do ataque para apanhá-lo.
Arremessar Rochas (Ext): Um gigante adulto é um arremessador de rochas nato, assim, ele possui +1 de bônus racial nas jogadas de ataque quando arremessam rochas. O gigante do brejo consegue arremessar rochas pesando entre 20 a 25 kg (objetos Médios) até cinco incrementos de distância. Um incremento de distância é de 36 m.
Perícias: O gigante do brejo possui +8 de bônus racial em qualquer teste de Natação para realizar uma ação especial ou evitar algum perigo. Ele sempre poderá escolher 10 no teste de Natação, mesmo de estiver distraído ou em perigo. O gigante do brejo possui +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se. *Em áreas pantanosas, o bônus racial do gigante do brejo nos testes de esconder-se aumenta para +8.

SOCIEDADE DOS GIGANTES DO BREJO
Os gigantes do brejo são encontrados com exclusividade em pântanos e charcos, eles passam a maior parte de seu tempo caçando, coletando e revirando carne podre. Eles constroem abrigos naturais temporários em árvores e vinhas caídas.
Os gigantes do brejo veneram e caçam crocodilos, jacarés e outros répteis grandes. A maioria das tribos mantém crocodilos de "estimação" amarrados em cordas ao redor de seus acampamentos. Os gigantes do brejo são amigáveis em termos com o povo lagarto apesar de algumas vezes as duas raças entrarem em conflito quando a fonte de comida está baixa. Os gigantes do brejo desprezam os trolls e os atacam assim que os vêem.

GIGANTES DO BREJO COM NÍVEIS DE CLASSE
A classe favorecida do gigante do brejo é ranger. Muitos grupos de gigante do brejo incluem ranges e druidas.

GIGANTE DO CREPÚSCULO

GIGANTE DO CREPÚSCULO INFERIOR
Gigante (Médio)
Dado de Vida: 6d8+24 (51 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (+1 Des, +6 natural), toque 11, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +4/+9
Ataques: Corpo a corpo: garra +5 (1d4+9) ou clava grande +5 (1d10+15)*
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +5 (1d4+9) e mordida +3 (1d4+6), ou clava grande +5 (1d10+15)*
Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Devorar, dilacerar 2d4+7
Qualidades Especiais: Manto do crepúsculo, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +3, Von +4
Habilidades: For 20, Des 13, Con 18, Int 14, Sab 14, Car 15
Perícias: Escalar +14, Intimidar +11, Observar +11, Ouvir +11
Talentos: Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Trespassar
Ambiente: Montanhas e planícies frias, temperadas e quentes
Organização: Solitário ou gangue (2–4)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente caótico e mau
Progressão: 7–11 DVs (Médio)
Ajuste de Nível: —
*Inclui ajustes do talento Ataque Poderoso.

GIGANTE DO CREPÚSCULO MENOR
Gigante (Grande)
Dado de Vida: 12d8+84 (138 pvs)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 20 (–1 tamanho, +11 natural), toque 9, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar: +9/+25
Ataques: Corpo a corpo: garra +11 (1d6+21) ou clava grande Grande +11 (2d8+36)*
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +11 (1d6+21) e mordida +9 (1d6+15), ou clava grande Grande +11/+6 (2d8+36) ou à distância: rocha +1 (2d6+21)*
Face/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Arremessar rochas, devorar, dilacerar 2d6+18, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: Apanhar rochas, manto do crepúsculo, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +15, Ref +4, Von +8
Habilidades: For 34, Des 11, Con 25, Int 14, Sab 14, Car 16
Perícias: Escalar +27, Intimidar +18, Observar +17, Ouvir +17
Talentos: Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Separar Aprimorado, Trespassar, Vontade de Ferro
Ambiente: Montanhas e planícies frias, temperadas e quentes
Organização: Solitário ou gangue (2–4)
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente caótico e mau
Progressão: 13–17 DVs (Médio)
Ajuste de Nível: —
*Inclui ajustes do talento Ataque Poderoso.

GIGANTE DO CREPÚSCULO MAIOR
Gigante (Enorme)
Dado de Vida: 18d8+198 (279 pvs)
Iniciativa: –1
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 25 (–2 tamanho, +17 natural), toque 8, surpresa 25
Ataque Base/Agarrar: +13/+40
Ataques: Corpo a corpo: garra +17 (1d8+32) ou clava grande Enorme +17 (3d8+28)*
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +17 (1d8+32) e mordida +15 (1d8+22), ou clava grande Enorme +17/+12/+7 (3d8+54) ou à distância: rocha –2 (2d8+32)*
Face/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais: Arremessar rochas, devorar, dilacerar 2d8+27, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: Apanhar rochas, manto do crepúsculo, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +22, Ref +5, Von +10
Habilidades: For 48, Des 9, Con 32, Int 14, Sab 14, Car 18
Perícias: Escalar +40, Intimidar +25, Observar +23, Ouvir +23
Talentos: Ataques Múltiplos, Encontrão Aprimorado, Ataque Poderoso, Golpe Avassalador, Separar Aprimorado, Trespassar, Vontade de Ferro
Ambiente: Montanhas e planícies frias, temperadas e quentes
Organização: Solitário ou gangue (2–4)
Nível de Desafio: 14
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente caótico e mau
Progressão: 18–24 DVs (Médio)
Ajuste de Nível: —
*Inclui ajustes do talento Ataque Poderoso.

Esta criatura, que mede aproximadamente 2,60 m de altura, aparenta estar muito mais envolvido com um troll ou com um gigante bestial. Seus braços caídos terminam em garras cruéis; sua mandíbula, embora não seja tão dilatada quanto aos dos trolls, é grande cheia de dentes. Sua carne é bronzeada assim como a de um humano castigado pelo clima, e seus olhos emitem uma inteligência maliciosa.

Gigantes do crepúsculo são primos predatórios dos verdadeiros gigantes, algumas vezes quase relacionados como trolls ou como gigantes do gelo ou do fogo. Gigantes do crepúsculo preferem caçar durante as últimas horas do dia, quando as sombras são grandes e suas presas estão começando a ficar exaustas. Caçadores implacáveis, os gigantes do crepúsculo preferem suas armas naturais, mas eles são relativamente inteligentes e capazes de criar todos os tipos de planos complexos. Eles espreitam os arredores de civilizações humanóides, uma vez que sua biologia semi mística requer que eles consumam a carne de seres inteligentes com uma base regular.

Gigantes do crepúsculo portam armas quando eles precisam, mas eles raramente de focam nelas, uma vez que sua alteração de tamanho (veja abaixo) dificulta o fato de eles utilizarem uma arma em particular constantemente. Eles vestem robes e roupas frouxas, que são facilmente vestíveis e trocáveis. Os gigantes do crepúsculo vêem todas as outras criaturas como presas para devorá-las ou como perigo para serem evitados. Eles se aliam a outras raças quando eles acreditam que por fazer isso irá trazer a eles grandes oportunidades de alimento para que eles não tenham que ir atrás sozinhos.

As três categorias apresentadas aqui—o gigante do crepúsculo pequeno, o menor e o grande—não representam sub raças diferentes, mas três diferentes estágios que o mesmo gigante passa novamente e novamente durante sua vida. O gigante do crepúsculo pequeno (Médio) é aproximadamente do tamanho de um humano anormalmente grande medindo 1,80 m de altura e pesando entre 150 a 200 kg, porém essas criaturas também podem crescer quando recebem Dados de Vida, mesmo antes de ele mudar oficialmente de tamanho. O gigante do crepúsculo menor (Grande) possui inicialmente entre 2,6 m a 3 m de altura e pesa cerca de 300 kg. O gigante do crepúsculo maior (Enorme) possui inicialmente 4,5 m e pesa cerca de 2.000 kg, porém ele pode crescer até 6 m e pesar 6.000 kg.



Gigantes do crepúsculo falam os idiomas Comum, Gigante, e dois outros idiomas mais comuns na região em que vivem (Anão, Élfico, Goblin e Orc são os favoritos).

COMBATE

Em seu ultimo estágio, o gigante do crepúsculo prefere atacar de surpresa ou por emboscadas, uma vez que ele tem medo de se envolver em um combate corpo a corpo com um oponente mais forte. Com um capuz cobrindo sua face e suas garras escondidas, um gigante do crepúsculo pequeno pode facilmente de passar por um humano ou meio-orc, na qual o ajuda a se aproximar de uma presa distraída.

Contudo, quando aumentam de tamanho ou quando enfrentam um inimigo obviamente fraco, os gigantes do crepúsculo são oponentes diretos. Eles preferem enfraquecer seus inimigos de certa distância com suas habilidades similares à magia (se possuírem), então se aproximam para acabar com eles.

O gigante do crepúsculo geralmente prefere lutar usando seu talento Ataque Poderoso. Quando não está usando seu talento Ataque Poderoso, os ataques de garra e clava pesada do gigante do crepúsculo pequeno aumenta para +9 e seu ataque de mordida para +7. O dano de suas garras diminui para 1d4+5 e o dano de sua mordida diminui para 1d4+2 e o dano de sua clava grande para 1d10+7.

Quando não está usando seu talento Ataque Poderoso, o ataque de garra do gigante do crepúsculo menor aumenta para +20, seu ataque pela clava grande aumenta para +20/+15, seu ataque de mordida aumenta para +18 e seu ataque de arremesso de rochas aumenta para +10. O dano de suas garras diminui para 1d6+12, o dano de sua mordida diminui para 1d6+6, o dano de sua clava grande diminui para 2d8+18, e o dano de suas rochas arremessadas diminui para 2d6+12.

Quando não está usando seu talento Ataque Poderoso, o ataque de garra do gigante do crepúsculo maior aumenta para +30, seu ataque pela clava grande aumenta para +30/+25/+20, seu ataque de mordida aumenta para +28 e seu ataque de arremesso de rochas aumenta para +11. O dano de suas garras diminui para 1d8+19, o dano de sua mordida diminui para 1d8+9, o dano de sua clava grande diminui para 3d8+28, e o dano de suas rochas arremessadas diminui para 2d8+19.

Devorar (Ext): O gigante do crepúsculo recebe poderes—Força, Constituição, mesmo tamanho e habilidades místicas—ao devorar outras criaturas. Para cada 5 Dados de Vida de criaturas vivas inteligentes (Inteligência 3 ou mais) ou a cada 20 Dados de Vida de criaturas vivas não inteligentes que o gigante do crepúsculo consumir, ele receberá 1 Dado de Vida. Esses Dados de Vida fornecem ao gigante do crepúsculo os seguintes benefícios especiais:

• A cada Dado de Vida adicional, o gigante do crepúsculo recebe +1 de Força.

• A cada 2 Dados de Vida adicionais, o gigante do crepúsculo recebe +1 de Constituição e +1 de armadura natural.

Além desses benefícios, existem aqueles que o gigante do crepúsculo recebe quando ele muda de categoria (pequeno para menor, menor para grande), que são os benefícios que todas as criaturas recebem quando aumentam de tamanho, e os benefícios padrões pelo aumento dos Dados de Vida (pontos de vida adicionais, melhoria no bônus base de ataque e nos testes de resistência, e talentos adicionais). Todas essas

mudanças devem ser levadas em conta nas características nas categorias de gigantes do crepúsculo apresentadas acima.
Quando os Dados de Vida do gigante do crepúsculo pequeno chegar ao 12, ele se tornará um gigante do crepúsculo menor. Seu tamanho aumenta de Médio para Grande (com os ajustes necessários; veja a página 317 do *Livro dos Monstros*), ele ficará mais forte e determinado (representado pelo aumento de Carisma), e ele receberá novas potentes habilidades. Uma Progressão similar ocorrerá aos 18 Dados de Vida, quando o gigante do crepúsculo se tornará um gigante do crepúsculo maior e seu tamanho aumentará de Grande para Enorme. Gigantes do crepúsculo nunca crescerão mais do que o tamanho Enorme, mas eles poderão continuar a receber Dados de Vida, e os benefícios que virão com eles, até o máximo de 24 Dados de Vida.
Infelizmente para o gigante, esses ganhos não são permanentes. O gigante do crepúsculo pode continuar a consumir carne de outras criaturas para manter este estado. Para a cada dia que passe em que o gigante do crepúsculo não consuma no mínimo 2 Dados de Vida de criaturas inteligentes, ou 8 Dados de Vida de criaturas não inteligentes, o seu próprio Dado de Vida diminui em 1, com a correspondente perda de todos os benefícios associados. Assim, mesmo o mais poderoso gigante do crepúsculo maior pode se enfraquecer e se reverter a um gigante do crepúsculo pequeno em tempos difíceis. Gigantes do crepúsculo odeiam enfraquecer, e perder Dados de Vida é um processo aterrorizante para eles, então eles farão qualquer coisa que precise para evitar esta circunstância. Eles não podem enfraquecer além dos 6 Dados de Vida; qualquer perca além disso segue as regras normais de perca de Dados de Vida.
Note que as características apresentadas aqui representam a forma mais fraca do gigante do crepúsculo de cada categoria.
Dilacerar (Ext): Se o gigante do crepúsculo atingir um adversário com ambas as garras, rasgará a carne da vítima. Este ataque causa automaticamente um dano adicional igual aos dois ataque de garra mais 1-1/2 vezes o modificador de Força do gigante.

Arremessar Rochas (Ext): O gigante do crepúsculo menor pode arremessar rochas que pesam entre 20 a 25 kg cada (objetos Pequenos), e o gigante do crepúsculo maior pode arremessar rochas que pesam entre 30 a 40 kg (objetos Médios) até uma distância de 5 incrementos de distância. O gigante do crepúsculo possui +1 de bônus racial nas jogadas de ataque quando arremessa rochas. O incremento de distância das rochas arremessadas pelo gigante do crepúsculo menor é de 36 m, ou 42 m para o gigante do crepúsculo maior.
Manto do Crepúsculo (Sob): O gigante do crepúsculo está constantemente cercado por uma aura de escuridão que afeta luzes brilhantes e afeta em igual palidez o espírito de seus inimigos. Em um raio de 3 m ao redor do gigante do crepúsculo pequeno, a luminosidade é considerada sombria, contudo criaturas com visão na penumbra (ou visão no escuro) não sofrem penalidades nesta área. Além disso, inimigos dentro da área sofrem –2 de penalidade em todos os testes de resistência devido ao desespero que ela elicia.
O raio do manto do crepúsculo do gigante do crepúsculo se expande quando ele cresce. A aura do gigante do crepúsculo menor possui 6 m de raio, e a aura do gigante do crepúsculo maior possui 9 m de raio.
Apanhar Rochas (Ext): O gigante do crepúsculo menor e o gigante do crepúsculo maior podem apanhar rochas de tamanho Pequeno, Médio e Grande (ou projéteis com o formato similar). Uma vez por rodada, se o gigante que poderia ser atingido por uma rocha, poderá fazer um teste de Reflexos para apanhá-la como uma ação livre. A CD é 15 para rochas Pequenas, 20 para as Médias, e 25 para as Grandes (Se o projétil fornece um bônus mágico nas jogadas de ataque, a CD é aumentada naquela quantidade). O gigante precisa estar ciente do ataque para apanhá-lo
Habilidades Similares à Magia: O nível de conjurador é igual ao total Dados de Vida atuais do gigante do crepúsculo. A CD dos testes de resistência é baseada no Carisma.
Gigante do crepúsculo menor: 1/dia—*drenar temporário, raio do enfraquecimento.*
Gigante do crepúsculo maior: 1/dia—*drenar energia* (CD 23)*, porta dimensional*; 2/dia—*escudo arcano, lentidão* (CD 17); 3/dia—*drenar temporário*, *raio do enfraquecimento.*

GIGANTE DO OCEANO

Gigante (Enorme – Aquático, Frio)
Dado de Vida: 18d8+162 (243 pvs)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), nadando 24 m
Classe de Armadura: 26 (–2 tamanho, +2 Des, +16 natural), toque 10, surpresa 24
Ataque Base/Agarrar: +13/+36
Ataque: Corpo a corpo: tridente Enorme +25 (4d6+21) ou pancada com a cauda +20 (1d10+7) ou pancada +25 (1d6+14) ou à distância: rocha +14 (2d8+14)
Ataque Total: Corpo a corpo: tridente Enorme +25/+20/+15 (4d6+21) e pancada com a cauda +20 (1d10+7) ou 2 pancadas +25 (1d6+14) e pancada com a cauda +20 (1d10+7) ou à distância: rocha +14 (2d8+14)
Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataque Especial: Arremessar rochas
Qualidades Especiais: Anfíbio, apanhar rochas, forma terrestre, imunidade a armas de concussão, subtipo frio, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +20, Ref +8, Von +8
Habilidades: For 39, Des 15, Con 28, Int 11, Sab 14, Car 18
Perícias: Diplomacia +6, Natação +22, Observar +16, Ouvir +16, Sentir Motivação +16
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate, Tiro Certeiro, Tiro em Movimento, Tiro Longo, Tiro Preciso, Tolerância
Ambiente: Qualquer aquático
Organização: Solitário, casal, ou família (3–8 mais 1–4 de não combatentes mais 1 clérigo ou feiticeiro de 7º–10º nível e 2–8 leões marinhos)
Nível de Desafio: 19
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Geralmente bom
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: —
Obs.: Para uma melhor utilização desse monstro na versão 3.5, veja a errata não-oficial a partir da página 289.

Os nobres gigantes do oceano são habitantes dos mares profundos que se deleitam a agitação das ondas e a rica vida do mundo submarino. Essas criaturas geralmente são

pacíficas, entretanto são fáceis de enfurecerem-se quando alguém lhes falta com respeito. Os gigantes do oceano freqüentemente vivem até os 600 anos de idade.

O corpo torácico do gigante do oceano é poderosamente bem desenvolvido, e sua face possui quase uma qualidade leonina. Sua pele de cobre é complementada por um fluente cabelo branco que ondeia quando o gigante nada. Em sua forma natural, o gigante do oceano possui uma causa semelhante ao dos peixes, como o povo do mar, apesar de sua habilidade forma terrestre (veja abaixo) o providenciar uma forma alternativa onde a cauda é substituída por pernas. Os gigantes do oceano de ambos os sexos medem 4,80 m de altura e pesam mais de 2.000 kg. Em terra firme, o gigante do oceano veste roupas leves que não o impedem de nadar caso isso se torne necessário. No oceano, as roupas são rejeitadas exceto por um cinto de algibeiras para carregar coisas pessoais.

A bolsa do gigante do oceano contém 1d2 rochas de arremesso, 1d6+4 itens mundanos, e a riqueza pessoal do gigante. Esses itens tendem a ser relacionados ao mar, como instrumentos de navegação, conchas marinhas, pérolas e tesouros encontrados em navios afundados.

COMBATE

Seja lutando na superfície ou no mar, o gigante do oceano empunha um gigantesco tridente. Em terra firme, o gigante do oceano prefere manter seus inimigos distantes. Eles arremessam rochas (incremente de distância de 36 m) em inimigos que se aproximem e em navios que não são bem vindos em seus territórios. Em combate corporal em terra firme ou quando estiverem desarmados, eles batem em seus oponentes com seus punhos ou desferem pancadas com suas caudas.

Anfíbio (Ext): Apesar dos gigantes do oceano possuírem guelras para respirarem debaixo d água, eles também conseguem respirar ar e podem sobreviver indefinidamente em terra firme.

Forma Terrestre (Ext): Esta habilidade permite o gigante do oceano assumir a forma de um humanóide Enorme ou retornar a sua forma natural sem limites de uso. O gigante do oceano em sua forma terrestre é capaz de caminhar em terra firme, mas não possuirá o ataque com a cauda. A mudança feita pela forma terrestre não pode ser dissipada, nem faz o gigante reverter a sua forma natural quando morto. A magia *visão da verdade*, contudo, revela a forma natural do gigante do oceano caso esteja em sua forma terrestre.

Imunidade a Armas de Concussão (Ext): O gigante do oceano não sofre dano por armas de concussão.



SOCIEDADE DOS GIGANTES DO OCEANO

Os gigantes do oceano vivem em magníficas, mansões subaquáticas situadas próximas a barreiras de recifes. Eles vivem do mar, caçando criaturas marinhas e colhendo plantas aquáticas e moluscos. Gigantes do oceano mais velhos freqüentemente criam animais domésticos em ilhas desertas para suplementar a dieta de seu clã. Muitos jovens gigantes do oceano desejam viajar pelo mar a bordo de navios veleiros para se tornarem marinheiros. É claro, seu incrível tamanho os limita a apenas as maiores embarcações. O povo do mar e gigantes da tempestade aquáticos vê os gigantes do oceano como saqueadores das riquezas marinhas, assim a relação entre eles é tensa na melhor das hipóteses.

PERSONAGENS GIGANTES DO OCEANO

A classe favorecida dos gigantes do oceano é o feiticeiro, mas muitos escolhem se tornar clérigos. Um gigante do oceano clérigo pode escolher dois dos seguintes domínios: Água, Proteção e Sorte.

GIGANTE DO SOL

Gigante (Enorme – Fogo)
Dado de Vida: 13d8+91 (149 pvs)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 20 (-2 tamanho, +2 Des, +10 natural), toque 10, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +9/+30
Ataque: Corpo a corpo: lança longa +20 (2d8+19/x3) ou à distância: rocha +10 (2d8+13)
Ataque Total: Corpo a corpo: lança longa +20/+15 (2d8+19/x3) ou à distância: rocha +10 (2d8+13)
Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataque Especial: Arremessar rochas, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: Apanhar rochas, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +15, Ref +6, Von +8
Habilidades: For 37, Des 14, Con 25, Int 15, Sab 18, Car 14
Perícias: Adestrar Animais +15, Cavalgar +16, Esconder-se +11*, Observar +19, Ouvir +19
Talentos: Combate Montado, Magias em Combate, Prontidão, Tiro Certeiro, Tiro Preciso
Ambiente: Desertos quentes e temperados
Organização: Solitário, dupla, gangue (3–5), ou família (3–8 mais 1–4 de não combatentes mais 1 adepto, clérigo ou feiticeiro de 4º–6º nível)
Nível de Desafio: 12
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +4
Obs.: Para uma melhor utilização desse monstro na versão 3.5, veja a errata não-oficial a partir da página 289.

Os gigantes do sol são nômades cruéis que ganham a vida com dificuldade montando fazendas dentro das condições mais desoladas. A maioria são severos e brutais, pouco atenciosos com a formação da civilização. Apesar de sua existência desagradável, eles são seres de vida longa, freqüentemente alcançando os 400 anos ou mais de idade.

A pele do gigante do sol é ressecada e enrugada devido aos anos vivendo sob as condições severas do deserto. Cabelos que eram suaves e negros da infância tornaram-se secos, empoeirados e quebradiços com a passagem do tempo. Apenas os olhos da criatura parecem não terem sido afetados pelo deserto – eles brilham na cor azul. Um gigante do sol típico mede 4,80 m de altura e pesa cerca de 4.500 kg. Os trajes gerais de cada sexo é um robe frouxo levemente colorido que cobre as pernas, corpo e braços mais um albornoz de pano enrolado ao redor da cabeça e face para proteger a cabeça do sol escaldante. O gigante do sol nunca calça sapatos, mesmo para caminhar ou para montar.
A bolsa do gigante do sol contém 1d2 rochas de arremesso, 1d6+4 itens mundanos e a riqueza pessoal do gigante do sol. Essas posses pessoais incluem coisas simples como esculturas de areia, moedas e prêmios oferecidos dos líderes gigantes do sol.

COMBATE
Os gigantes do sol utilizam sua habilidade de camuflagem natural para esconder-se entre as dunas de areia, onde eles aguardam os inimigos com suas lanças preparadas. Eles raramente arremessam rochas, mas quando o fazem, o incremente de distância é de 36 m. Em combate corpo a corpo o gigante do sol prefere nocautear seus oponentes com seus punhos. Durante tempos de guerra, eles combatem montados, sentados em montarias Imensas que eles mesmos criam e treinam. Quando estão desarmados, o gigante do sol utiliza suas habilidades similares à magia para manter seus adversários presos.
Habilidades Similares à Magia: Sem limites–*moldar rochas, muralha de pedra* e *pedras afiadas*. 13º Nível de Conjurador; CD 12 + nível da magia.
Perícias: O gigante do sol possui +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se. *Em desertos esse bônus aumenta para +8.

SOCIEDADE DOS GIGANTES DO SOL
Os gigantes do sol vivem no deserto, mas eles nunca adotam lares permanentes, pois eles amam a liberdade vinda de viver em tendas. Eles quase sempre utilizam montarias ao invés de viajarem a pé. Eles preferem montarias vivas como rocas e lagartos gigantes, mas quando essas criaturas estão escassas, eles possuem seus clérigos a disposição de animar montarias mortas.
Como pastores, os gigantes do sol vêem toda a terra como sua de forma obtida, assim eles pastoreiam seus animais onde a comida for disponível. Sua prática destrutiva freqüentemente desgasta o campo tornando a terra árida, fazendo os gigantes do sol pouco amigáveis no deserto.



PERSONAGENS GIGANTES DO SOL
A maioria dos grupos de gigantes do sol inclui clérigos com acesso a quaisquer dois dos seguintes domínios: Destruição, Fogo, Guerra, Viajem e Sol. A classe favorecida do gigante do sol é ranger.

GLAISTIG

Glaistig
Fada (Médio)
Dado de Vida: 6d6+12 (33 pv)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), nadando 15 m
Classe de Armadura: 15 (+1 Des, +4 natural +4), toque 11, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +3/+4
Ataque: Corpo a corpo: mordida +4 (1d6+1); ou adaga +4 (1d4+1/19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +4 (1d6+1) e adaga -1 (1d4/19–20)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: Absorção de sangue, canção sedutora, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais: RD 5/ferro-frio, resistência ao fogo 10 e frio 10, respirar na água, simbiose aquática, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort + 12, Ref +6, Von +9
Habilidades: For 12, Des 13, Con 14, Int 13, Sab 14, Car 19
Perícias: Arte da Fuga +7, Blefar +14, Conhecimento (natureza) +5, Diplomacia +12, Disfarce +12 (+14 atuando), Esconder-se +3, Furtividade + 7, Intimidar +12, Natação +18, Observar +8, Ouvir +9, Sentir Motivação +11, Usar Cordas +1 (+3 amarrando)
Talentos: Foco em Habilidade (canção sedutora), Prontidão, Vontade de Ferro
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre caótico e neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +4

Glaistig Manipuladora de Mentes, Feiticeira de 5° Nível
Fada (Médio)
Dado de Vida: 6d6+18 mais 5d4+15 (66 pv)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), nadando 15 m
Classe de Armadura: 21 (+3 Des, +4 natural, +2 *braçadeiras da armadura +2*, +2 *anel de proteção +2*), toque 15, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +5/+5
Ataque: Corpo a corpo: *adaga venenosa +6* (1d4+1/19–20 e veneno); ou mordida +*5* (1d6)

Ataque Total: Corpo a corpo: *adaga venenosa* +6 (1d4+1/19–20 e veneno) e mordida +0 (1d6)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: Absorção de sangue, canção sedutora, habilidades similares a magia, magias
Qualidades Especiais: RD 5/ferro-frio, resistência ao fogo 10 e frio 10, respirar na água, simbiose aquática, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort + 9, Ref +9, Von +14
Habilidades: For 10, Des 16, Con 16, Int 12, Sab 17, Car 24
Perícias: Arte da Fuga +10, Blefar +17, Concentração +13, Conhecimento (natureza) +5, Diplomacia +15, Disfarce +14 (+16 atuar), Esconder-se +6, Furtividade + 9, Natação +17, Intimidar +16, Observar +9, Ouvir +10, Sentir Motivação +13, Usar Cordas +3 (+5 amarrando)
Talentos: Foco em Habilidade (canção sedutora), Foco em Magia (encantamento), Prontidão, Vontade de Ferro
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Padrão mais *adaga venenosa*, *braçadeiras da armadura +2* e *anel de proteção +2*
Tendência: Sempre caótico e neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +4

Uma maravilhosa e esbelta donzela permanece imersa em água até os joelhos, mexendo-se para frente e para trás enquanto canta uma canção embriagadora.

As glaistigs são encantadoras e maravilhosas fadas que moram ao redor de lagos e rios. Têm um desejo insaciável por sangue de mortais, seduzindo suas vítimas para que se aproximem de seus esconderijos onde elas absorvem o sangue. Normalmente são confundidas com vampiras devido suas técnica de absorver o sangue, mas não são mortas-vivas.
As glaistigs se parecem incrivelmente com humanas muito belas e atraentes, mas no lugar de pernas normais, têm patas de cabra com pelo branco como a neve e os olhos brilham como a água. Quando sorriem essas fadas tentam não mostrar seus dentes, já que são afiados e seus caninos têm um aspecto ameaçador. Somente revelam seus dentes quando estão prestes a atacar. As glaistigs vestem túnicas delicadas e longas, e vestidos que vão até o solo, os quais utilizam para ocultar suas patas de cabra. Glaistigs odeiam mostrar suas patas a qualquer um e só as revelam quando se lançam em investidas furiosas. Se alguém der uma simples olhada para as patas de cabra de uma glaistig, esta se irritar muito e atacará o ofensor.



Apesar de sua ânsia por sangue, as glaistigs são imprevisíveis e caprichosas. Se tiverem se alimentado recentemente (a menos de um mês), existem as mesmas chances tanto de que ajudem quando ataquem alguém. Algumas pessoas são atacadas por uma glaistig, mesmo já tendo falado e tendo uma relação amistosa com ela no passado. As glaistigs também lhes encantam ao dançar e algumas seduzem as suas vítimas para que dancem durante horas antes de atacá-las.
Essas fadas são solitárias por natureza e não gostam nem sequer da companhia de outras fadas. Mesmo assim não costumam sugar o sangue de outras criaturas feéricas, apenas de glaistigs que tenham atacado outras fadas que invadiram seu território. Talvez por ter uma natureza similar, as glaistigs não gostam em particular das dríades e é extremamente raro encontrá-las compartilhando o mesmo território. Uma glaistig típica mede 1,80 m de altura e pesam 41,5 kg.
As glaistig falam os idiomas Comum, Élfico e Silvestre.

COMBATE
Uma glaistig utiliza sua canção sedutora para fazer que suas vítimas se aproximem da água, dirigindo-a contra inimigos específicos. Se um grupo grande se aproxima de seu esconderijo ela observa debaixo da superfície da água até que apenas seu alvo esteja na água. Uma glaistig está ligada misticamente ao seu esconderijo e não pode se afastar mais de 300 metros dele.
Uma vez que uma vítima esteja adjacente a ela, a glaistig cessará seu canto e agarrará seu oponente. Se a presa não conseguir se libertar ela absorverá o sangue da vítima enquanto for possível. Se chegarem reforços, a glaistig tentará utilizar *sugestão*, *hipnotismo* ou *névoa obscurescente* para distraí-los enquanto foge para seu esconderijo aquático.
Absorção de Sangue (Ext): Uma glaistig pode sugar o sangue de uma vítima viva com seus caninos obtendo sucesso em um teste de agarrar. Caso segure o inimigo, sua absorção inflige 1d4 pontos de dano na constituição para cada rodada que ela segure sua vítima.
Canção Sedutora (Sob): Uma glaistig pode tentar seduzir as criaturas com sua canção. Uma glaistig canta escolhendo uma única criatura que se encontre a menos de 300 m da massa de água a qual ela está ligada (ver simbiose aquática, abaixo).
Este é um efeito de encantamento sônico e a criatura deve ser capaz de escutar a glaistig para que surta efeito. A criatura alvo deve realizar um teste de resistência de Vontade (CD 19). Uma criatura bem sucedida no teste não pode ser afetada de novo pela canção da mesma glaistig por 24 horas.
Uma glaistig que deseja um companheiro sai da água e concede *respirar na água* a suas vítimas seduzidas para que possam acompanhá-las abaixo da água. Uma criatura seduzida não realiza nenhuma ação exceto defender a si mesma (desta maneira, um guerreiro não pode fugir ou atacar, porém não recebe penalidades defensivas). Uma vítima que se aproxime cerca de 1,5 m de uma glaistig, deve realizar um teste de resistência de Vontade (CD 19) ou será enfeitiçado por *enfeitiçar monstro* como se fosse conjurado por um feiticeiro de 8º nível. Uma criatura bem sucedida no teste não poderá ser afetada de novo durante 24 horas. O efeito de sedução

dura enquanto a glaistig estiver cantando. A glaistig precisa continuar cantando para manter sua vítima enfeitiçada. Esse efeito pode ser utilizado tanto na superfície, quanto embaixo da água. A maioria dessas fadas se move para as profundezas obrigando que uma vítima seduzida lhe seguir. Se essas criaturas desafortunadas falham no segundo teste de resistência, normalmente terminam afogadas. (consultem *Livro do Mestre* para mais detalhes). A CD deste teste de resistência é baseada em Carisma.

Habilidades Similares à Magia: Sem limites: *globo de luz*, *hipnotismo* (CD 15), *névoa obscurescente*, *sugestão* (CD 17); 1/dia: *respirar na água*. Como conjurador de 8º nível.

Respirar na Água (Ext): Uma glaistig pode respirar na superfície ou em baixo da água.

Simbiose Aquática (Sob): Cada glaistig está misticamente ligada a uma massa ou uma corrente de água, que pode ser tão pequena quanto uma lagoa ou tão grande quanto um lago ou rio. Uma glaistig não pode afastar-se mais de 300 m de sua massa de água e sair respirando normalmente. Se ela se afastar mais que isso, deve prender a respiração ou começará a se afogar imediatamente. Uma vez que uma glaistig se afaste além do limite de sua conexão não voltará a respirar normalmente até que seja submergida em água.

Perícias: As glaistig recebem um bônus +4 nas perícias Blefar e Sentir Motivação. Uma glaistig tem um bônus racial de +8 em qualquer teste de Natação em qualquer situação especial ou para evitar perigo. Ela sempre pode escolher 10 em um teste de Natação, até mesmo quando estiver distraída ou ameaçada.

GLAISTIG MANIPULADORA DE MENTES

Muitas glaistigs, devido sua inclinação natural para a magia e encantamentos de todo tipo, se tornam feiticeiras especialistas em magias que manipulam a mente. Utilizam estas habilidades para aumentar suas possibilidades de seduzir suas presas e conduzi-las as suas moradas aquáticas.

A feiticeira glaistig descrita aqui possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais e antes do aumento de pontos de habilidade devido a quantidade de DVs: For 8, Des 14, Con 12, Int 10, Sab 13, Car 15.

COMBATE

A CD dos testes da canção sedutora de uma manipuladora de mentes é 22 e suas habilidades similares à magia (*hipnotismo* CD 18, *sugestão* CD 20) tais habilidades foram alteradas pela alta pontuação de Carisma.

Magias de Feiticeiro Conhecidas Habitualmente: (6/8/6): 0—*detectar magia, pasmar** (CD 18), *prestidigitação*, *resistência*, *som fantasma* (CD 17), *toque da fadiga* (+5 toque corpo a corpo; CD 17); 1°—*armadura arcana*, *enfeitiçar pessoas** (CD 19), *mísseis mágicos, transformação momentânea*; 2°—*enfeitiçar monstro** (CD 20), *toque da idiotice* (+5 toque corpo a corpo; CD 19).

GLAISTIGS EM EBERRON

Glaistigs são encontradas por toda Khorvaire. Elas assombram os rios, lagos e córregos de terras florestais das Fronteiras Sombrias (Shadow Marches), Droaam, Breland, os Mror Holds (particularmente próximo do Lago Espelhado [Mirror Lake]) e Valenar. Elfos combatentes freqüentemente caçam glaistigs por esporte, pegando seus cascos como troféus.

GNOLL FLIND

Humanóide (Médio – Gnoll)
Dado de Vida: 2d8+4 (13 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 18 (+1 Des, +2 natural, +3 armadura de couro batido, +2 escudo grande de metal), toque 11, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +1/+4
Ataques: Corpo a Corpo: barras flind +5 (2d4+3/19–20)
Ataque Total: Corpo a Corpo: barras flind +5 (2d4+3/19–20)
Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +1, Von +0
Habilidades: For 17, Des 12, Con 15, Int 10, Sab 11, Car 10
Perícias: Observar +5, Ouvir +5
Talentos: Foco em Arma (barra flind)
Ambiente: Planícies quentes
Organização: Solitário, casal, grupo de caça (1 mais 1–4 gnolls e 1–2 hienas) ou bando (1–10 mais 10–100 gnolls mais 50% de não combatentes mais 1 sargento de 3º nível para cada 20 adultos e 1 líder de 4º–6º nível (25% de chance de ser um gnoll) e 5–8 hienas) ou tribo (2–20 mais 20–200 gnolls mais 50% de não combatentes mais 1 sargento de 3º nível (75% de chance de ser um gnoll) para cada 20 adultos, 1 ou 2 tenentes de 4º ou 5º nível (50% de chance de ser um gnoll) e 1 líder de 6º–8º nível (25% de chance de ser um gnoll) e 7–12 hienas)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente neutro e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +2

Este humanóide é levemente maior que um humano e um pouco mais largo. Ele possui um pêlo vermelho amarronzado curto e sujo cobrindo sua cabeça de hiena.

Estas criaturas poderosas e impiedosas parentes dos gnolls são freqüentemente encontradas em bandos gnolls como líderes ou caçadores de elite. Enquanto os gnolls os admiram e os respeitam, os flinds não possuem grandes amores pelos seus primos menores.

Um flind se parece muito com um gnoll, porém ele é um pouco menor e mais largo. Ele mede cerca de 2,10 m e pesa



150 a 175 kg. A testa do flind não se inclina para as costas, e suas orelhas são mais arredondadas que as dos gnolls comuns. Flinds falam os idiomas Gnoll e Comum.

COMBATE
Os impiedosos flinds são táticos inteligentes, preferindo utilizar o elemento surpresa, terreno e números superiores para tirar vantagem. Quando comandam grupos de caças, eles não têm receio de sacrificar seus primos para ganhos pessoais.
Barra Flind: Uma barra flind lembra um par de barras de ferro ligadas por uma corrente, não muito diferente de um mangual. Esta arma exótica de uma mão custa 30 po, causa 2d4 pontos de dano de esmagamento, possui uma margem de ameaça de 19–20, causa o dobro do dano em um sucesso decisivo e pesa 1 kg. Os flinds utilizam uma barra flind como uma arma comum ao invés de uma arma exótica.
O portador de uma barra flind recebe +2 de bônus na jogada de ataque resistido realizados para desarmar um inimigo (incluindo a jogada para evitar ser desarmado caso a tentativa falhe). Se um portador que saiba utilizar a arma ameaçar um sucesso decisivo, ele pode realizar uma tentativa de desarme gratuitamente contra aquele oponente antes de confirmar o sucesso decisivo (esta tentativa de desarme não provoca ataques de oportunidade).
Perícias: Um flind possui +2 de bônus racial nos testes de Carisma realizados para influenciar gnolls.

FLINDS COMO PERSONAGENS
Líderes flinds são geralmente rangers ou algozes. Clérigos flinds geralmente veneram Erythnul, divindade da matança.
Personagens flinds possuem as seguintes características raciais.
— +6 Força, +2 Destreza, +4 Constituição.
—Tamanho Médio.
—O deslocamento base do flind é de 9 m.
—Visão no escuro de 18 m.
—Dados de Vida Raciais: O flind possui dois níveis de humanóide, que fornecem 2d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +1 e bônus base nos testes de resistência de Fort +3, Ref +0 e Von +0.
—Perícias Raciais: Os níveis de humanóide do flind fornecem pontos de perícias iguais a 5 × (2 + modificador de Int, mínimo 1). Suas perícias de classe são Observar e Ouvir. Flinds recebem +2 de bônus racial nos testes baseados em Carisma realizados para influenciar gnolls.
—Talentos Raciais: Os níveis de humanóide do flind o fornecem um talento.
—Familiaridade com Arma: Flinds usam barras flinds como armas comuns ao invés de armas exóticas.
— +2 de bônus na armadura natural.
—Idiomas Automáticos: Comum, Gnoll. Idiomas Adicionais: Dracônico, Élfico, Goblin, Orc.
—Classe Favorecida: Ranger.
—Ajuste de Nível +2.

GNOMO DO FOGO

Combatente de 1° Nível
Humanóide (Pequeno – Gnomo, Planar)
Dado de Vida: 1d8+5 (9 pvs)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 16 (+1 tamanho, +4 brunea, +1 escudo leve), toque 11, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +1/–3
Ataque: Corpo a corpo: picareta pesada +2 (1d4/x4) ou à distância: azagaia +2 (1d4)
Ataque Total: Corpo a corpo: picareta pesada +2 (1d4/x4) ou à distância: azagaia +2 (1d4)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: Características de gnomo do fogo
Qualidades Especiais: Características de gnomo do fogo
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +0, Von –1
Habilidades: For 11, Des 11, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 8
Perícias: Esconder-se +6, Observar +1, Ouvir +3
Talentos: Vitalidade
Ambiente: Paraísos Gêmeos de Bitopia e o Plano Elemental do Fogo
Organização: Solitário, companhia (2–4), esquadrão (11–20 mais 1 líder de 3º–6º nível e 2 tenentes de 3º nível) ou bando (30–50 mais 1 sargento de 3º nível a cada 20 adultos, 5 tenentes de 5º nível, 3 capitães de 7º nível e 2–5 elementais do fogo Médios)
Nível de Desafio: 1
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente neutro e bom
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +1

Com a pele perto-carvão e com ardentes olhos amarelo alaranjados, esta estranha pequena figura poderia se passar muito facilmente por um bebê gigante do fogo.

Há incontáveis eras de trabalho pesado nas profundas minas de Dothion, onde as paredes entre os Paraísos Gêmeos de Bitopia e o Plano Elemental do Fogo são muito finas de fato, foi criada uma raça híbrida que compartilha algumas qualidades dos gnomos e algumas dos elementais do fogo. Os gnomos do fogo são excepcionalmente resistentes ao calor e especialmente vulneráveis ao frio, e Apesar de compartilharem Alguns dos mesmos interesses de seus primos, os svirfneblin, os gnomos do fogo estão agora tão próximos da isolação quanto da paranóia.

COMBATE
Os gnomos do fogo não possuem os poderes natos de ilusões de seus primos, mas são capazes de realizar impressionantes efeitos com fogo. Eles freqüentemente recuam apenas para planejar esquemas elaborados e retornam após isso. A também, assim como os gnomos da rocha, os gnomos do fogo não possuem arrependimento de matar—especialmente em defesa de suas minas e túneis. Adeptos em observar objetos incendiários e explosivos carregados pelos oponentes, os gnomos do fogo ficam felizes em iniciarem incêndios (na qual não faz efeito contra eles, é claro) na esperança de atingir um oponente com seus próprios suprimentos explosivos—e assim deixar os gnomos do fogo derrotarem seus adversários com o mínimo de esforço.
Características de Gnomo do Fogo (Ext): Os gnomos do fogo possuem as seguintes características raciais.
— +2 Constituição, –2 Força.



Tamanho Pequeno. +1 de bônus na Classe de Armadura, +1 de bônus nas jogadas de ataque, +4 de bônus nos testes de Esconder-se, –4 de penalidade nos testes de agarrar, limite de levantar e carregar é ¾ do limite de personagens de tamanho Médio.

— O deslocamento base do gnomo do fogo é de 6 m.

— Visão no escuro 18 m.

— Ligação com Pedras: Essa habilidade concede +2 de bônus racial aos gnomos do fogo em testes de Procurar para identificar trabalhos incomuns de alvenaria. Um gnomo do fogo que passar a 3 m de um trabalho incomum de alvenaria pode realizar um teste de Procurar como se estivesse procurando por armadilhas construídas com pedra como um ladino. Os gnomos do fogo conseguem intuir a profundidade subterrânea com a mesma naturalidade que um ser humano é capaz de distinguir acima e abaixo.

— +2 de bônus no nível de conjurador quando conjura magias ou utiliza habilidades similares à magia com o descrito [Fogo].

— Imune a fogo e vulnerável ao frio.

— +1 de bônus racial nas jogadas de Ataque contra kobolds e goblinóides (incluindo goblins, robgoblins e bugbears).

— +4 de bônus de esquiva na Classe de Armadura contra criaturas do tipo gigante (como ogros, trolls e gigantes da colina).

— Habilidades Similares à Magia: 1/dia—*esquentar metal*, *criar chamas*. O nível de conjurador é igual ao nível de personagem do gnomo do fogo +2 (incluindo o bônus no nível de conjurador mencionado acima).

— Idiomas Automáticos: Comum, Gnomo, Ígneo. Idiomas Adicionais: Anão, Dracônico, Élfico, Gigante, Goblin, Orc e Terran.

— Classe Favorecida: Feiticeiro.

— Ajuste de nível +1.

O gnomo do fogo combatente apresentado aqui possuía os seguintes valores de Habilidades antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Nível de Desafio: Os gnomos do fogo com níveis em classes para personagens não-jogadores possuem o Nível de Desafio igual ao seu nível de personagem. Os gnomos do fogo com — nível em classes para personagens jogadores possuem o Nível de Desafio igual ao seu nível de personagem +1.

GOBLIN DA FLORESTA

Goblin da Floresta Guerreiro de 1° Nível
Humanóide Pequeno (Goblinóide)
Dado de Vida: 1d8 (4 pvs)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), Escalar 6 m
Classe de Armadura: 14 (+1 tamanho, +2 Des, +1 natural) toque 13, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +1/+2
Ataques: Corpo a corpo: Mordida +3 (1d4+1) ou à distância: rede obra prima +5 (veja texto)
Ataque Total: Corpo a corpo: Mordida +3 (1d4+1) ou à distância: rede obra prima +5 (veja texto)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Fúria discordante
Qualidades Especiais: Forma de árvore, sensibilidade a luz, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência Fort +2, Ref +2, Von +0
Habilidade: For 12, Des 15, Con 11, Int 6, Sab 10, Car 9
Perícias: Escalar +9, Esconder-se +6*, Furtividade +2*, Ofícios (tecelagem) +0*, Saltar +5
Talentos: Agarrar Aprimorado
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário (exilado), família (3–6), bando (6–16 mais um líder florestal bárbaro de 3º nível), ou tropa (14–34 mais três líderes florestais bárbaros de 3º nível e um druida florestal druida de 5º nível)
Nível de Desafio: 1/2
Tesouro: Nenhuma moeda, nenhum bem, item padrão mais uma rede obra prima
Tendência: Geralmente caótico e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +1

Goblin da Floresta Bárbaro de 1° Nível
Humanóide Pequeno (Goblinóide)
Dado de Vida: 1d12+2 (14 pvs)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9m (6 quadrados), Escalar 4,5m; deslocamento base 12 m
Classe de Armadura: 14 (+1 tamanho, +2 Des, +1 natural) toque 13, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +1/-1
Ataques: Corpo a corpo: Machado grande +5 (1d10+3/x3) ou à distância: rede obra prima +5 (veja texto)
Ataque Total: Corpo a corpo: Machado grande +5 (1d10+3/x3) ou à distância: rede obra prima +5 (veja texto)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais Fúria, fúria discordante
Qualidades Especiais: Forma de árvore, movimento acelerado, sensibilidade a luz, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência Fort +4, Ref +2, Von +1
Habilidade: For 15, Des 15, Con 14, Int 8, Sab 12, Car 8
Perícias: Escalar +8, Esconder-se +1*, Furtividade -1*, Saltar +2
Talentos: Foco em Arma (machado grande)
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário ou grupo de caça (1–3 mais 2–5 guerreiros de 1º nível)

Nível de Desafio: 1
Tesouro: Nenhuma moeda, nenhum bem, item padrão mais uma rede obra prima
Tendência: Geralmente caótico e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +1

Este pequeno e primitivo humanóide é coberto de viscosos pêlos negros, exceto em sua cruel e selvagem face.

Esses caçadores noturnos, também conhecidos como florestais, são formidáveis apesar de seu pequeno tamanho. Apesar de conseguirem facilmente ficarem de pé, os goblins da floresta tendem a correm e caminhar nas quatro patas de modo semelhante aos primatas, isso ocorre graças aos seus braços que são tão longos quanto as duas pernas. Suas bocas possuem dentes afiados, e em cada mão e pé possuem longas e curvadas garras adaptadas para escaladas. Eles gastam a maior parte de seu tempo em árvores.
Goblins da floresta caçam a maioria das criaturas que viajam através de seus territórios florestais, ignorando somente criaturas maiores que um cavalo. Em épocas de pouca caça, goblins da floresta planejam e executam sofisticados ataques á fronteiras de comunidades humanóides atrás de comida, preferindo táticas de captura e fuga contra alvos mais jovens.
Um goblin da floresta mede 90 cm de altura e pesa 12 kg. Goblins da floresta falam rudimentarmente o idioma Goblin, porém são analfabetos.

COMBATE
Goblins da floresta se sobressaem melhor em emboscadas utilizam-se de táticas bem estabelecidas para capturarem as presas que eles procuram. Se estiverem lutando contra um grupo grande, eles atacam o membro mais fraco com redes primeiramente, levando embora a vítima entrelaçada rapidamente para alimentar aqueles que já escaparam.
Goblins da floresta atacam inimigos superiores que forem obviamente descuidados com a mesma fúria selvagem e barulhenta, emitindo gritos discordantes que paralisam seus inimigos mais fracos de medo. Seus interesses para matar geralmente possuem como objetivo sua segurança pessoal.



Fúria Discordante (Ext): Quando um combate corpo a corpo é inevitável, goblins da floresta entram em fúria, saltando caoticamente e emitindo gritos barulhentos. Criaturas com 2 DVs ou menos a 9 m de no mínimo três goblins da floresta atacantes ficam abaladas por 1d4 rodadas a menos que tenham sucesso em um teste de resistência de Vontade com CD 9. Criaturas que resistam a este efeito não podem ser afetados por ele durante 24 horas. Este é um efeito de medo de ação mental. A CD do teste de resistência é baseada no Carisma.
Forma de Árvore (Sob): Um goblin da floresta pode se transformar um uma pequena árvore, arbusto ou tronco, equivalente a magia *Forma de Árvore* conjurada como um druida de nível 12. Um goblin da floresta tipicamente usa esta habilidade quando a aurora de aproxima como uma forma de camuflagem, e também pela sua aversão pela luz do dia. Um goblin não pode desfazer esse efeito, porém ele termina automaticamente ao por do sol ou quando o goblin recebe algum dano.
Sensibilidade à Luz (Ext): Goblin da floresta ficará ofuscado se estiver sob a luz do sol ou dentro da área da magia *Luz do Dia*.
Perícias: Goblins da floresta possuem +2 de bônus racial nos testes de Saltar. Um goblin da floresta também possui +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode escolher 10 nos testes de Escalar, mesmo se estiver com pressa ou sob ameaça. *Um goblin da floresta recebe +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade em áreas florestais, e recebe +4 de bônus racial nos testes de Ofícios (tecelagem) para criar redes.

GOBLIN DA FLORESTA BÁRBARO
Os melhores goblins da Floresta caçadores são bárbaros. Apesar de seu Pequeno tamanho, essas criaturas são combatentes potentes, tão resistentes como qualquer anão ou meio-orc.

COMBATE
A CD do teste de resistência da fúria discordante do goblin da Floresta bárbaro é CD 9.
Fúria (Ext): Uma vez por dia, o goblin da floresta bárbaro por entrar em um estado de fúria que dura 7 rodadas. As seguintes alterações são feitas enquanto durar este efeito: CA 15 (toque 11, surpreendido 13); pvs aumentam em 2; Ataque corpo a corpo +7 (1d10+6/x3, machado grande) ou à distância +4 (especial, rede obra prima); Ataque Total corpo a corpo +7 (1d10+5/×3, machado grande) ou à distância +4 (especial, rede obra prima); TR: Fort +6, Von +3; For 19, Con 18, Escalar +10, Saltar +4. No final da fúria, o goblin da Floresta bárbaro ficará fatigado pelo tempo que durar o encontro.

SOCIEDADE DOS GOBLINS DA FLORESTA
Os goblins da floresta não possuem uma cultura sofisticada ou língua escrita. As únicas ferramentas que eles regularmente criam são suas redes, que são altamente valorizadas pelos caçadores por sua qualidade obra prima.
Goblins da Floresta são caçadores nômades e não possuem um lar estabelecido, porém eles vagam por um território bem

definido, geralmente um quilômetro e meio por membro do grupo. Goblins da floresta caçam até que o raiar do dia os obriguem a se refugiarem em abrigos na floresta, onde eles vão dormir em suas formas de árvores não importa onde estiverem.
Eles operam com uma semelhança a um bando coordenado somente quando executam emboscadas ou atacam territórios humanóides por comida. Goblins da Floresta encontrado sozinhos geralmente são membros exilados.
A política em circulação de uma sociedade de goblins da Floresta é definida somente por aquele que garante a maioria da comida. Os líderes podem ser machos ou fêmeas, determinado por aquele que mais prepara e orquestra a maioria de emboscadas letais e ataques. O líder de um bando de goblins da Floresta é um bárbaro de 3º nível no mínimo, enquanto o líder da tropa é um druida de 5º nível no mínimo.

GOBLINS DA FLORESTA COMO PERSONAGENS
Personagens goblins da Floresta possuem as seguintes características raciais.
— +2 Destreza, –2 Inteligência.
—Tamanho pequeno. +1 de bônus na Classe de Armadura, +1 de bônus nas jogadas de ataque, +4 de bônus nos testes de Esconder-se, –4 de penalidade nos testes de agarrar, limite de levantar e carregar é ¾ do limite de personagens de tamanho Médio.
—Visão no escuro de 18 m.
—Perícias Raciais: +2 de bônus racial nos testes de Saltar. Eles também possuem +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode escolher 10 nos testes de Escalar, mesmo em superfícies irregulares. Goblins da floresta recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade em áreas florestais. Eles recebem +4 de bônus racial nos testes de Ofícios (tecelagem) para criarem redes.
—Familiaridade com Armas: Goblins da Floresta podem usar redes como armas comuns ao invés de armas exóticas.
— +1 de bônus de armadura natural.
—Ataques Especiais (veja acima): Fúria discordante.
—Qualidades Especiais (veja acima): Forma de árvore, sensibilidade à luz.
—Idioma Automático: Goblin. Idiomas Adicionais: Comum, Élfico, Gigante, Orc.
—Classe Favorecida: Bárbaro.
—Ajuste de Nível +1.
O goblin da floresta guerreiro apresentado aqui possui as seguintes habilidades antes dos ajustes raciais: For 12, Des 13, Con 11, Int 8, Sab 10, Car 9.
O goblin da floresta bárbaro apresentado aqui possui as seguintes habilidades antes dos ajustes raciais: For 15, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8.

GOBLIN DA NEVE

Goblin da Neve Guerreiro de 1° Nível
Humanóide (Pequeno – Goblinóide)
Dado de Vida: 1d8+1 (5 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escalar 6 m
Classe de Armadura: 16 (–1 tamanho, +1 Des, +1 natural, +2 armadura de couro, +1 escudo leve), toque 12, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +1/–2
Ataques: Corpo a corpo: maça estrela +3 (1d6+1) ou à distância: azagaia +3 (1d4+1)
Ataque Total: Corpo a corpo: maça estrela +3 (1d6+1) ou à distância: azagaia +3 (1d4+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, voz estrondosa
Teste de Resistência: Fort +3, Ref +1, Von –1
Habilidades: For 13, Des 13, Con 12, Int 8, Sab 9, Car 6
Perícias: Escalar +8, Esconder-se +5, Intimidar +2, Furtividade +4, Observar +2, Ouvir +1
Talentos: Prontidão
Ambiente: Colinas frias
Organização: Gangue (4–9), tropa (10–100 mais 50% de não combatentes mais um sargento de 3º nível por cada 20 adultos e 1 líder de 4º–6º nível) ou tribo (30–300 mais um sargento de 3º nível por cada 20 adultos, 1 ou 2 tenentes de 4º ou 5º nível, um líder de 6º–8º nível, 2–8 lobos atrozes e 1–4 ogros ou 1 gigante do gelo)
Nível de Desafio: 1/2
Tesouro: Padrão
Tendência: Freqüentemente neutro e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +1

Pequeno e com pernas curvadas, este humanóide possui braços longos, seu couro peludo de cabelos brancos, e sua garganta grande em formato de bolsa lhe concede uma aparência similar a um sapo. Ele veste uma armadura de couro esfarrapado e carrega uma perversa clava com cravos.

Os goblins da neve são humanóides peludos com grandes gargantas em formato de bolsas que eles utilizam para se comunicarem a grandes distâncias. Os barulhos estrondosos que eles emitem com essas bolsas podem ser escutados a quilômetros de distância e são usados como sinal de caçada entre grupos de guerra através de vastas áreas. Goblins da neve também conseguem emitir gritos barulhentos similares aos macacos.
Um goblin da neve comum mede entre 90 cm a 1,20 m de altura, com longos braços e cores de pele sazonais, mudando do negro ou marrom brilhante no verão ao branco puro no inverno. Sua pele é geralmente antiquada com o gelo e a neve. As goblins da neve fêmeas são maiores e mais agressivas do que os machos. Ambos se juntam em juntam em grupos de exploração, e a maioria das pessoas que se encontraram com eles concordam que as fêmeas são mais agressivas que os machos, e muitos mais cruéis nas torturas que realizam em seus prisioneiros.
Goblins da neve falam os idiomas Comum e Goblin.

COMBATE
Os goblins da neve possuem uma fraca compreensão de táticas, porém eles são muito destemidos em suas colinas nativas. Eles freqüentemente apenas realizam simples emboscadas contra os invasores de seu território. Estas emboscadas são algumas vezes precedidas por um desenfreado desencadeamento de uma avalanche em terreno montanhoso. Os goblins da neve preferem lutar em grupos, e machos e fêmeas são muito bravos individualmente, apesar de eles raramente lutarem de maneira coordenada.

Geralmente, os goblins da neve são servos de grandes poderes, como clérigos de divindades invernais, gigantes do gelo ou ogros. Dentro dessas lideranças sua moral é muito alta. Goblins da neve amam carne de cavalo e freqüentemente seqüestram cavalos de assentamentos humanos durante a noite.

Voz Estrondosa (Ext): Os goblins da neve podem ser ouvidos a uma grande distância e suas poderosas vozes podem ser bastante intimidadoras. Os goblins da neve recebem +4 de bônus racial nos testes de Intimidar.

Perícias: Os goblins da neve possuem +4 de bônus racial nos testes de Furtividade e +8 de bônus racial dos testes de Escalar. Eles sempre podem escolher 10 nos testes de Escalar mesmo se estiverem com pressa ou sob ameaça.

O goblin da neve Guerreiro apresentado aqui possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

GOBLINS DA NEVE COMO PERSONAGENS

A classe favorecida do goblin da neve é guerreiro. Goblins da neve clérigos podem escolher dois dos seguintes domínios: Destruição, Mal, e Frio (veja o suplemento Frostburn). Contudo, a maioria dos goblins da neve conjuradores são adeptos.

Personagens goblins da neve possuem as seguintes características raciais.

— +2 Destreza, –2 Inteligência, –2 Carisma.

—Tamanho pequeno. +1 de bônus na Classe de Armadura, +1 de bônus nas jogadas de ataque, +4 de bônus nos testes de Esconder-se, –4 de penalidade nos testes de agarrar, limite de levantar e carregar é ¾ do limite de personagens de tamanho Médio.

—O deslocamento base do goblin da neve é de 9 m.

—Deslocamento de escalar 6 m. Goblins da neve recebem +8 de bônus racial nos testes de Escalar. Eles sempre podem escolher 10 nos testes de Escalar mesmo se estiverem com pressa ou sob ameaça.

—Visão no escuro 18 m.

— +4 de bônus racial nos testes de Furtividade e Intimidar.

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

—Classe Favorecida: Guerreiro.

—Ajuste de Nível +1.



GOLENS

GOLEM ALQUÍMICO

Constructo (Grande)
Dado de Vida: 22d10+30 (151 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 16 m (4 quadrados) (não consegue correr)
Classe de Armadura: 26 (–1 tamanho, +1 Des, +16 natural), toque 10, surpresa 25
Ataque Base/Agarrar: +16/+26
Ataque: Corpo a corpo: pancada +21 (2d8+6 mais 2d6 por ácido)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +21 (2d8+6 mais 2d6 por ácido)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: Fúria, sopro, toque ácido
Qualidades Especiais: Características de constructo, cura alquímica, imunidade à magia, RD 10/adamante e 10/perfurante ou cortante, ruptura, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +8, Von +7
Habilidades: For 23, Des 12, Con —, Int —, Sab 10, Car 1
Perícias: —
Talentos: —
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou gangue (2–4)
Nível de Desafio: 11
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro
Progressão: 22–33 DVs (Grande); 34–44 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: —
Obs.: Para uma melhor utilização desse monstro na versão 3.5, veja a errata não-oficial a partir da página 289.

Uma grande criatura humanóide com informes características inchadas desloca-se com dificuldade em sua direção. Fluidos incham-se abaixo de sua pele.

O corpo de um golem alquímico é composto de uma simples e resistente membrana transparente no formato humanóide, com seu rosto geralmente imitando a aparência de seu criador.

Dentro da membrana está uma turbilhante coleção de tóxicos, óleos alquímicos, na qual se fundem e se se separam aleatoriamente, e dá vida à criatura. Um golem alquímico não usa roupas e não possui pertences. Apesar da membrana que mantém seus ingredientes interiores, o golem exala um leve odor irritante.

Um golem alquímico mede 2,70 m de altura e pesa 2.000 kg.

Os golens alquímicos não falam.

COMBATE

O golem alquímico pode ser um oponente particularmente perigoso, uma vez que o mero ato de danificá-lo faz liberar toxinas alquímicas que queimam a pele e asfixia os pulmões. Combatentes sábios usarão ataques à distância contra golens alquímicos.

Cura Alquímica (Ext): O golem alquímico não se recupera normalmente. O golem alquímico pode consumir um grande barril de misturas alquímicas especiais que deve custar no mínimo 500 po para restaurar totalmente seus pontos de vida.

Ele demora 2 rodadas completas para consumir o líquido. Por esse motivo, os criadores de golens alquímicos normalmente deixam um tanque com duas dessas substâncias próximas ao golem caso ele seja danificado.

Fúria (Ext): A mesma mistura nociva de ingredientes que fornecem ao golem alquímico vida, também o torna instável. Quando o golem alquímico entra em combate, existe uma chance cumulativa de 1% a cada rodada que o espírito se liberte e entre em fúria. O golem descontrolado Estará em frenesi e atacará a criatura viva mais próxima ou esmagará quaisquer objetos menores que ele caso não existam criaturas a seu alcance, e então de deslocará para mais destruição. Uma vez que o golem estiver em fúria, não existirão métodos conhecidos que possam restabelecer o seu controle.

Imunidade à Magia (Ext): O golem alquímico é imune a todas as magias, habilidades similares à magia e efeitos sobrenaturais que permitam testes de resistência, exceto as descritas a seguir.

A magia *neutralizar venenos* o deixa lento (como a magia *lentidão*) por 2d6 rodadas, sem direito a testes de resistência.

A magia *envenenamento* cura todos os seus pontos de vida perdidos.

Ruptura (Ext): Qualquer golpe que cause no mínimo 10 pontos de dano perfura a membrana do golem alquímico. Isto libera uma rajada de misturas químicas que preenche um quadrado de 1,5 m na direção da origem do ataque, seus efeitos são idênticos ao sopro descrito abaixo. A membrana então se fecha, reduzindo a perfuração a um mero gotejamento. Quando o golem alquímico for reduzido a 0 pontos de vida (por qualquer fonte), a membrana se rasgar derramando todas as substâncias químicas restantes. O material nocivo se espalha num raio de 4,5 m com os mesmos efeitos do sopro.

Sopro (Sob): Cone de 4,5 m, uma vez a cada 1d4+1 rodadas, 5d6 de dano por ácido, Reflexos (CD 21) para reduzir o dano à metade. Criaturas no cone ácido também precisam realizar um teste de Fortitude (CD 21) para evitar respirar a fumaça venenosa e sofrerem 2 pontos de dano à Constituição. A CDs dos testes de resistência são baseadas em Constituição.

Toque Ácido (Ext): A superfície do golem brilha com ácido. O simples toque do constructo causa 2d6 pontos de dano por ácido. Criaturas que tocarem o golem alquímico (como por um ataque de Agarrar ou através de uma magia de toque) sofrem o dano da mesma forma.



CONSTRUÇÃO

O corpo do golem alquímico é feito de uma série complexa de líquidos alquímicos nocivos despejados em uma resistente membrana de formato humanóide.

O custo do golem inclui 2.000 po pela construção do corpo. Criar o corpo é uma tarefa complexa que exige um teste de Ofícios (alquimia) CD 20.

14° NC; Fabricar Constructo, *desejo limitado, envenenamento* e *tarefa/missão,* o conjurador deve pertencer no mínimo ao 14° nível; Preço de mercado 70.000 po; Custo 36.000 po + 2.720 XP.

GOLENS ALQUÍMICOS EM EBERRON

Tzandro Kavalant, um mentor sênior da Torre da Alquimia em Arcanix, ensina seus pupilos os segredos da criação de golens alquímicos—segredos que ele aprendeu alegadamente, das bruxas comedoras de carne nas Montanhas Byeshk. A maioria dos alquimistas mais ricos de Khorvaire possui em seus próprios manuscritos, cópias manchadas do *Alquímico de Kavanlant* (um grande e sinuoso tomo) afastados de alguma prateleira empoeirada, caso não tenha um golem alquímico guardando seus suprimentos preciosos.

GOLENS ALQUÍMICOS EM FAERÛN

Os golens alquímicos são prevalecentes em Faerûn, Geralmente encontrados guardando oficinas de magos e masmorras úmidas. Alguns golens alquímicos Faerûnianos possuem sopros modificados que causam outros tipos de dano de habilidade ao em vez de (ou além de) dano em Constituição, enquanto os Magos Vermelhos de Thay tem criado variantes que cospem grandes gotas de fogo alquímico ou cola pegajosa (similar aos encontrados em uma bolsa de cola) em vez de ácido.

GOLEM DE AREIA

Constructo (Enorme)
Dado de Vida: 18d10+40 (139 pvs)
Iniciativa: –1
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), escavar 6 m (apenas areia e terra)
Classe de Armadura: 23 (–2 tamanho, –1 Des, +16 natural), toque 7, surpresa 23
Ataque Base/Agarrar: +13/+27
Ataque: Corpo a corpo: pancada +17 (3d8+6 mais sufocação)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +17 (3d8+6 mais sufocação)
Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataque Especial: Escurecimento, sufocação
Qualidades Especiais: Características de constructo, imunidade à magia, RD 10/adamante e concussão, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +5, Von +6
Habilidades: For 23, Des 8, Con —, Int —, Sab 11, Car 1
Perícias: —
Talentos: —
Ambiente: Desertos quentes
Organização: Solitário ou gangue (2–4)
Nível de Desafio: 12
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro
Progressão: 19–36 DVs (Enorme); 37–54 DVs (Imenso)

Ajuste de Nível: —

Este autômato musculoso se parece com uma abstrata escultura de um humano, moldado a partir de areia magicamente fundida. Seus pés desaparecem entrando no solo, e uma nuvem de poeira o rodeia.

O golem de areia é a criação de um andarilho da vastidão (veja página 89 do livro *Sandstorm*), construídos para patrulhar o deserto incessantemente.

Os golens de areia são coisas maciças, pesando 2.500 quilos ou mais. Os golens de areia parecem fazer parte da terra. Eles conseguem se deslocar através da areia perdendo parte de sua areia com o seu deslocamento de escavar, e eles conseguem fazê-lo tão indefinidamente, uma vez que eles não precisam respirar.

Quando moldado, o golem de areia é selado por um conjunto de amuletos mágicos, geralmente no formato de escaravelhos ou escorpiões. Devido a isso, ele considera o portador de um amuleto como seu mestre, obedecendo aos comandos daquela pessoa sem falha. O portador de um amuleto consegue Invocar o golem de areia a qualquer distância, e ele irá chegar a ele desde que ele esteja no mesmo plano, não importa a distância que ele tenha que tomar.

O golem de areia não consegue falar, apesar dele poder emitir um assovio seco como a aproximação de uma tempestade de areia.

COMBATE

O mestre do golem de areia consegue comandá-lo caso o golem esteja a 18 m e consiga enxergar e ouvir seu mestre. Caso não seja comandado, o golem de areia geralmente segue as ultimas instruções com o melhor de sua habilidade, apesar de que caso seja atacado, ele responderá ao ataque. Seu mestre pode fornecer ao golem um comando simples para governar as suas ações em sua ausência, como "Permaneça nesta área e ataque todas as criaturas que entrarem." Seu criador pode ordenar um golem de areia a obedecer aos comandos de outra pessoa, mas ele sempre conseguirá reassumir o controle apenas comandando-o, à vontade, a apenas obedecê-lo.

O golem de areia ataque com seus punhos, esmurrando seus oponentes. Sua Classe de Armadura é relativamente baixa, e sua habilidade de resistir aos golpes é inferior que a maioria dos golens, mas ele contém a força da fúria de uma tempestade do deserto.



Escurecimento (Ext): A nuvem de poeira que envolve o golem de areia produz uma condição constante de escurecimento, um efeito colateral comum das tempestades de areia. As criaturas até 3 m do golem de areia sofrem –4 de penalidade nos testes de perícia baseados em Destreza, assim como nos testes de Observar, Procurar e em quaisquer outros testes que dependem da visão. Estes efeitos terminam quando a criatura deixar a área de 3 m ao redor do golem.

Sufocação (Ext): Quando o golem de areia ataca uma criatura viva, parte da areia que forma seu corpo força sua entrada na boca e nariz do oponente, sufocando aquela criatura. O oponente deve imediatamente realizar um teste de Constituição (CD 10), repetindo o teste a cada rodada com a CD aumentada em 1 para cada ataque anterior, até que ele consiga limpar a areia de seus pulmões. Uma criatura sufocada conseguirá limpar a areia de seus canais de ar bloqueados gastando uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade. Quando o oponente falhar no teste de Constituição, ele começará a se asfixiar (veja a página 304 do *Livro do Mestre*).

Imunidade à Magia (Ext): O golem de areia possui imunidade a todas as magias e Habilidades similares a magia que permitam resistência à magia. Além disso, certas magias e efeitos funcionam de modo diferente contra a criatura, como descrito abaixo.

A magia *terremoto* conjurada diretamente no golem de areia interromperá seu movimenta em seu próximo turno e causará 2d12 pontos de dano.

A magia *vitrificar* (veja no índice de magias) não irá alterar a estrutura do golem de areia, mas irá anular sua redução de dano e imunidades à magia durante 1 rodada.

As magias *rajada de areia* (veja no índice de magias) ou *explosão esfoladora* (veja no índice de magias) restaura 1 ponto de vida para cada 3 pontos de dano que normalmente causaria. A magia *fundir areia* (veja no índice de magias) restaura todos os pontos de vida perdidos do golem de areia.

CONSTRUÇÃO

O corpo do golem de areia deve ser formado de uma massa de areia moldável (veja abaixo) tendo um volume de 300 metros cúbicos (equivalente a 3 m de cubo), e tratado com areia vulcânica e preciosas pólvoras que custam no mínimo 2.000 po. A construção do corpo exige um teste de Ofícios (escultura) CD 15.

Nível de conjurador 14°; Fabricar Constructo (veja a página 305 do Livro dos Monstros), *despertar areia* (veja abaixo), *fundir areia* (veja abaixo), *tarefa/missão,* o conjurador deve pertencer ao 14° ou mais; Preço de Mercado: 50.000 po; Custo 27.000 po + 920 XP.

AMULETOS DOS GOLENS DE AREIA

Os membros do Conclave Empoeirado (ver o livro *Sandstorm*) compartilham um conjunto de amuletos e conseguem utilizar qualquer golem de areia que um andarilho tenha criado. Os andarilhos da vastidão estão em contato um com o outro e estão cientes de qualquer utilização do amuleto de um membro. Caso o amuleto do golem de areia seja destruído, o golem não seguirá mais as instruções exceto de seu criador, e

apenas se aquele criador esteja até 18 m. Caso o usuário morra e o amuleto esteja intacto, o golem ficará inativo até que uma nova pessoa utilize o amuleto.

NOVO MATERIAL ESPECIAL: AREIA MOLDÁVEL

Para criar um golem de areia, é necessário uma massa de areia moldável, que também é utilizada na criação de itens, ela está descrita com detalhes abaixo:

A areia moldável compartilha muitas das propriedades da material do Limbo incontrolável—energia bruta que pode ser moldada em qualquer forma que desejar, de acordo com a vontade do escultor. O novo formato ainda é composto de areia, mas ela possui as qualidades do objeto que está imitando.

Certos indivíduos possuem um nível de maestria sobre a areia moldável que os permite exceder as limitações normais. Mesmo alguém sem esta maestria pode tentar manipular a areia moldável ou tomar controle de um item de areia moldável que foi criado por outro alguém.

Areia Moldável (jarro): Custo: 100 po, Ofícios (alquimia): CD 25, Peso: 30 g.

A areia moldável é uma espécie especial de solo arenoso que é psicoreativo; ele pode ser esculpido em qualquer forma de acordo com a sua vontade. O novo objeto é feito de areia, mas servirá como um item normal de mesma espécie. Um martelo de areia moldável funcionará da mesma forma que um martelo comum.

Controlar a areia moldável é um exercício de força de vontade. Um teste de Sabedoria (CD 16) estabelece controle do volume de areia baseado do valor de Sabedoria do escultor:

Valor de Sabedoria	Volume Controlável
1–3	Nenhum
4–7	30 cm³
8–11	75 cm³
12–15	1,5 m³
16–19	2,25 m³
20–23	3 m³
24+	+75 cm³ a cada 4 pontos de Sabedoria

Caso obtenha sucesso em seu teste de Sabedoria, você consegue moldar o volume de areia que desejar. Uma vez que o controle esteja estabelecido, o formato permanece enquanto você estiver a 30 m de distância. Assim, aqueles com paciência o bastante e fortes o suficiente irão conseguir construir pequenas fortalezas de areia moldável, mesmo que precisem trabalhar uns poucos centímetros cúbicos por vez.

Outros personagens podem assumir o controle de um item de areia moldável longe de você obtendo sucesso em um teste resistido de Sabedoria, desde que o valor de Sabedoria vencedor possa ser alto o bastante para moldar um item do tamanho do valor contestado. Por exemplo, caso dois personagens estejam tentando controlar 1,5 m³ de areia moldável, o desafiante não deve apenas vencer o teste resistido mas deve também possuir um valor de Sabedoria de no mínimo 12.

Caso você seja um escultor de areia (nova classe de prestígio apresentada no livro *Sandstorm*) ou um clérigo com o domínio da Areia (novo domínio apresentado no livro *Sandstorm*) utilizando a areia moldável em conjunto com suas habilidades de moldar a areia, você não considerará os itens de areia moldável no número de itens que você consegue manter de uma só vez. Além disso, caso você seja um escultor de areia, você consegue manter controle de objetos de areia moldável mesmo em posse de outros indivíduos, e estes itens persistem mesmo se um novo portador esteja afastado além da área de controle de 30 m. O novo portador não precisa realizar um teste de Sabedoria para estabelecer controle sobre o item, desde que seu valor de Sabedoria atenda os requisitos mínimos para o volume do objeto.

GOLEM DE CADÁVERES

Constructo (Grande)
Dado de Vida: 10d10+30 (85 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 20 (–1 tamanho, +1 Des, +10 natural), toque 10, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar: +7/+16
Ataque: Corpo a corpo: pancada +11 (2d8+5) ou espada bastarda grande +11 (2d8+7)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +11 (2d8+5) ou espada bastarda grande +11/+6 (2d8+7)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: Veja abaixo
Qualidades Especiais: Assimilar carne, características de constructo, imunidade à magia, RD 10/adamante, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +4, Von +3
Habilidades: For 21, Des 13, Con —, Int 12, Sab 11, Car 10
Perícias: As perícias do golem de cadáveres não apenas variam de golem para golem, mas as graduações das perícias de um golem específico se alteram quando o golem absorve novas partes do corpo. Um golem de cadáveres comum (Int 12) possui 39 pontos de perícia. *Exemplo de Perícias:* Esconder-se +8, Furtividade +7, Intimidação +7, Observar +7, Saltar +12
Talentos: Ataque Poderoso, Separar Aprimorado, Trespassar, Trespassar Aprimorado
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou gangue (2–4)
Nível de Desafio: 8
Tesouro: 50% das moedas, nenhum bem; 1/10 dos itens
Tendência: Sempre neutro ou caótico, geralmente mau
Progressão: 11–20 DVs (Grande); 21–30 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Em formato humanóide, mas muita maior que qualquer humano, cambaleia em sua direção. Ele cheira perceptivamente a decadência e aparenta de sido costurado com os restos e diversos corpos. Uma inteligência malevolente queima em seus olhos, e eles examina a área com notável intensidade.



O assim chamado golem de cadáveres é facilmente confundido com um golem de carne padrão, porém é muito mais inteligente de fato, consciente—e muito mais perigoso. Capaz de fazer uso de perícias e habilidades daqueles que contribuíram para o seu corpo, o golem de cadáveres constantemente procura por humanóides que ostenta talentos na qual ele deseja possuir.

Acredita-se que o primeiro golem de cadáveres foi o resultado de um erro durante a criação de um golem de carne. Eles geralmente vestem qualquer roupa que possam encontrar ou roubar que se ajuste a seu corpo gigantesco. O golem de cadáveres mede 2,40 m de altura e pesa cerca de 250 kg. Eles falam o idioma Comum e qualquer outro idioma, dependendo da raça e região, eles podem aprender outros idiomas ao curso de sua existência.

COMBATE

Os golens de cadáveres não hesitam em destruir alguém ou algo que os ameacem ou que fique entre eles e seus objetivos. Alguns desenvolvem ambições por poder ou riquezas, enquanto outros simplesmente desejam ser deixados em paz. Todos são assassinos. Os golens de cadáveres procuram por humanóides que possuam habilidades que eles desejam e procuram matar seus alvos para roubar essas habilidades.

O golem de cadáveres tende a não usar seu talento Ataque Poderoso nos primeiros ataques, apenas os utilizando quando tiverem certeza que isso terá uma boa chance de acertar seus alvos escolhidos.

Assimilar Carne (Ext): O golem de cadáveres pode substituir um de seus membros, órgãos sensoriais ou outras partes, por uma parte similar retirada de um humanóide vivo ou morto recentemente. Ao fazê-lo o golem recebe perícias e habilidades associadas com aquela parte do corpo em particular. Contudo, o golem não pode receber pontos de perícias além de seus DVs +3. Desse modo, caso o golem adquira as mãos de um ladino e deseja assimilar algumas graduações da perícia Abri Fechaduras, o golem irá perder esta mesma quantia em suas graduações de perícias atuais. O golem nunca poderá receber mais graduações de uma parte do corpo que aquele indivíduo possuía; assim, caso o ladino possuía 4 graduações em Abrir Fechaduras, o golem não poderá ganhar mais do que 4 graduações de suas mãos, mesmo que esteja disposto a perder mais do que 4 pontos de perícia previamente adquiridos.

Além disso, o golem pode adquirir certas habilidades extraordinárias ou sobrenaturais, caso pegue partes do corpo de membros de uma classe ou raça apropriada. Ele apenas pode ter uma dessas habilidades por vez e pode escolher quando assimilar essas partes caso deseje manter sua habilidade atual ou se receberá uma nova. A tabela a seguir mostra algumas possíveis perícias e Habilidades que o golem pode adquirir; o Mestre pode adicionar perícias e habilidades à lista conforme desejar.

Finalmente, o golem de cadáveres recupera 2d8+5 pontos de dano sempre que adquirir uma nova parte. Adicionar essa nova parte do corpo é uma ação de rodada completa.

Parte do Corpo	Possíveis Perícias Novas	Possíveis Novas Habilidades[1]
Olhos	Observar, Procurar	Visão no Escuro (caso seja melhor que a que o golem possui)
Orelhas	Ouvir	Percepção às Cegas
Língua	Atuação (cantar), Diplomacia, Falar Idioma	—
Mãos	Abrir Fechaduras, Escalar, Prestidigitação	Ataque furtivo, destruir, inimigo favorito, rajada de golpes
Cérebro[2]	Conhecimento (qualquer)	—
Coração	—	Fúria
Pernas	Cavalgar, Furtividade, Saltar	Evasão, movimento rápido

[1]A parte precisa vir de um personagem ou raça que possua esta habilidade. O golem de cadáveres consegue apenas possuir uma dessas habilidades por vez.

[2]A personalidade do golem de cadáveres é misticamente vinculada a sua forma. Trocar de cérebros não irá alterar a identidade do golem.

Características de Constructo: O golem de cadáveres é imune a venenos, efeitos de sono, paralisia, atordoamento, doença, efeitos de morte e necromancia, efeitos de ação mental e habilidades (feitiços, compulsões, fantasma, padrões e efeitos de moral) e a todos os efeitos que exigem um teste de resistência de Fortitude a menos que o efeito também se aplique a objetos ou que seja inofensivo. Ele é imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade temporário e permanente, fadiga, exaustão e drenar energia e é imune a morte por dano maciço. Ele é incapaz de recuperar pontos de vida (exceto como descrito acima), mas pode ser consertado. Ele possui visão na penumbra e visão no escuro 18m.

Imunidade à Magia (Ext): O golem de cadáveres é imune a magias e habilidades similares à magia que permitam testes de resistência. Além disso, certas magias funcionam de modo diferente contra a criatura, como descrito abaixo.
As magias de *cura* afetam o golem de cadáveres como se a magia *lentidão* tivesse sido conjurada sobre ele, com a duração em rodadas igual a dobro do nível da magia. As magias de *infligir* ou *doença plena* dissipam qualquer efeito de *lentidão*.
A magia *regeneração* causa dano igual a 4d8 mais o nível de conjurador, como se o golem do corpo batalhasse contra as partes assimiladas recentemente. Ela também previne que o golem utilize qualquer habilidade especial recebida de alguma parte adquirida durante 2d4 rodadas. O golem pode realizar um teste de Fortitude para sofrer apenas metade do dano e manter sua habilidade especial.

CONSTRUÇÃO
As partes de um golem de cadáveres precisam vir de corpos normais de humanóides que não tiveram apodrecido significantemente. A montagem exige no mínimo seis corpos diferentes—uma para cada membro, o torso (incluindo cabeça) e o cérebro. Em alguns casos, mais corpos podem ser necessários. São necessárias amarras e ungüentos especiais que custam 750 po. Criar um golem de carne exige a conjuração de uma magia com o descritor [Mal]. Este rito é usado muito infreqüente, uma vez que poucos conjuradores se importam em criar um golem consciente homicida que não possam controlar.
A montagem do corpo requer um sucesso num teste de ofícios (curtidor) ou de um teste de Cura (CD 16 para ambos). Nível de Conjurador: 12°; Fabricar Constructo, *criar mortos vivos, desejo limitado, força do touro, tarefa/missão,* o conjurador deve pertencer ao 12° nível ou superior; Preço de mercado: 30.000 po; Custo 15.750 po + 1.170 XP.

GOLEM DE CORRENTES

Constructo (Médio)
Dado de Vida: 7d10+20 (58 pvs)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 9 m (6 quadrados) (não pode correr)
Classe de Armadura: 21 (+3 Des, +8 natural), toque 13, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +5/+9
Ataque: Corpo a corpo: corrente +9 (1d8+4 mais ferimento)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 correntes +9 (1d8+4 mais ferimento)
Espaço/Alcance: 1,5 m/3 m
Ataques Especiais: Barreira de correntes, ferimento
Qualidades Especiais: Características de constructo, imunidade a magia, resistência à ataques à distância
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +5, Von +2
Habilidades: For 18, Des 17, Con –, Int –, Sab 11, Car 1
Perícias: –
Talentos: Desarme Aprimoradoʙ, Esquivaʙ, Especializaçãoʙ, Imobilização Aprimoradaʙ
Ambiente: Qualquer terreno ou subterrâneo
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro
Progressão: 8–10 DVs (Médio), 11–21 (Grande)
Ajuste de Nível: –
Obs.: Para uma melhor utilização desse monstro na versão 3.5, veja a errata não-oficial a partir da página 289.

Criações dos diabólicos kytons (veja o *Livro dos Monstros*), os golens de correntes servem como guarda-costas para os diabos e como guardiões de locais profanos. Ocasionalmente uma dessas criaturas é selecionada para cumprir uma missão especial. Quando um golem de correntes aparece no Plano Material, ele geralmente leva ou trás uma mensagem ou um item de interesse particular para o seu mestre kyton.
O corpo do golem de correntes é composto inteiramente de correntes móveis de variados tamanhos e formatos, variando de extremamente finas e com ganchos-navalhas e montado com farpas, ferrões e lâminas. O golem de correntes retine e grita de dor continuamente como se suas correntes deslizassem sobre seu corpo. Por ter um formato humanóide, muitas vezes ele é confundido com um kyton.
O golem de correntes sempre obedece aos comandos de seu mestre ao pé da letra, sacrificando-se ao executar suas funções se necessário. Caso o mestre do golem de corrente morrer, a criatura imediatamente se tornará serva de outro kyton.

COMBATE
O golem de correntes utiliza seu longo alcance para agarrar seus inimigos e jogá-los no chão. Então ele ativa sua terrível barreira de correntes para retalha a carne da criatura caída.
Barreira de Correntes (Ext): Como uma ação padrão, o golem de correntes pode envolver-se com um escudo circular de correntes de 6 m de altura e 10,5 m, similar ao efeito da magia *barreira de lâminas*. Qualquer criatura que tentar ultrapassar a barreira sofre 7d6 pontos de dano, mas um teste de Reflexos reduz o dano à metade. As criaturas que estiverem dentro da área da barreira também sofrem o dano, como se estivessem tentando atravessá-la. Essas criaturas podem evitar a barreira (terminando dentro ou fora dela, à critério do personagem) sem sofrer qualquer dano se obtiverem sucesso em um teste de resistência de Reflexos. A barreira fornece cobertura (+4 de bônus na CA, +2 de bônus nos testes de resistência de Reflexos) contra quaisquer ataques desferidos através dela.
Ferimento (Ext): Um ferimento causado por um ataque de correntes do golem de correntes causa um ferimento



persistente de 2 pontos de dano adicionais a cada rodada. Se mais ferimentos forem causados de diversos ataques com as correntes, o dano será acumulativo (dois ferimentos causarão 4 pontos de dano, e assim por diante). O ferimento pode ser interrompido somente por um teste bem sucedido de Cura (CD 10) ou através de uma magia de *cura*.

Imunidade à Magia (Ext): O golem de correntes é imune a qualquer magia, habilidade similar à magia que permita testes de resistência. Além disso, certas magias funcionam de modo diferente contra o golem de correntes, como descrito a seguir. Magias de eletricidade o deixa lento (como se afetado pela magia *lentidão*) durante 2 rodadas (sem testes de resistência). Efeitos de fogo quebram qualquer efeito de *lentidão* no golem de correntes e cura 1 ponto de dano para cada 2 pontos de dano que ele iria sofrer. O golem de correntes não realiza nenhum teste de resistência contra efeitos de fogo.

Resistência Contra Ataques à Distância (Sob): O golem de correntes recebe +2 de bônus de resistência nos testes de resistência contra magias à distância ou ataques mágicos à distância na qual ele seja o alvo específico (exceto ataques de toque à distância).

CONSTRUÇÃO

Kytons são os únicos serem conhecidos capazes de criar golens de correntes, e eles fazem de tudo para manter o método de construção em segredo de todas as outras criaturas, incluindo outros diabos. Se outra criatura ainda assim desenvolver ou adquirir o método da criação do golem de correntes, os kytons não guardarão esforços para assassinar aquele indivíduo antes que ele possa passar o conhecimento adiante.

GOLEM DE ENERGIA

Constructo (Grande)
Dado de Vida: 4d10+30 (52 pvs)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 18 (–1 tamanho, +3 Des, +4 deflexão, +2 natural), toque 16, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +3/+11
Ataque: Corpo a corpo: pancada +6 (1d8+4) ou toque à distância: pulso +5 (empurrão)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +6 (1d8+4) ou à toque à distância: pulso +5 (empurrão)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: Energia reativa, explosão de energia, pulso
Qualidades Especiais: Características de constructo, imunidade à magia, RD 5/adamante, resistência ao som 10, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +1, Ref +6, Von +1
Habilidades: For 19, Des 16, Con —, Int 12, Sab 10, Car 14
Perícias: Acrobacia +9, Equilíbrio +8, Observar +3, Ouvir +2, Saltar +11
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Tiro Certeiro
Ambiente: Qualquer
Organização: Veja texto
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Nenhum ou padrão
Tendência: Geralmente neutro
Progressão: 5–10 DVs (Grande); 11–15 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Humanóide no formato porém revestido de placas de metal azuis esverdeadas refletoras, esta criatura parece que foi destroçada ou dilacerada por mãos poderosas. Seu corpo cede como se sua armadura fosse fundida ou remodelada por uma grande energia.

Os golens de energia são imbuídos com o poder de manipular energia cinética e energia pura. Eles conseguem voltar os ataques dos oponentes contra eles próprios e pode fazer inimigos voarem para trás com um pensamento.
Golens de energia falam os idiomas Comum e Terran.

Energia Reativa (Sob): Sempre que um oponente ataca e erra o golem de energia com um ataque corpo a corpo, o golem de energia consegue fazer com que a energia cinética do ataque volte para o atacante como uma ação imediata (veja abaixo). O atacante é empurrado 1,5 m até um quadrado vazio pela escolha do golem de energia. Este movimenta não provoca ataques de oportunidade.

Explosão de Energia (Sob): Uma vez a cada 3 rodadas, o golem de energia consegue criar uma explosão de energia de 9 m de raio centrado em si. Criaturas na área sofrem 2d6 pontos de dano e são derrubadas. Aquelas que obtiverem sucesso em um teste de resistência de Reflexos CD 14 sofrem apenas metade do dano e permanecem em pé. Golens de energia são imunes a esta habilidade. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Imunidade à Magia (Ext): O golem de energia é imune a magias e habilidades similares à magia que permitam resistência à magia. Esta imunidade não se aplica a efeitos de energia.

Pulso (SM) O golem de energia pode mirar em qualquer oponente corpóreo a 18 m com um ataque de toque à distância. Caso o golem de energia acerte, ele e seu alvo precisam realizar um teste resistido de Força. Caso o golem de energia vença o teste resistido, o oponente é empurrado 3 m na direção escolhida pelo golem de energia e cairá no quadrado que acabar. Este movimento não provoca ataques de oportunidade.
O golem de energia consegue empurrar um oponente apenas em linha reta, e não poderá empurrar um oponente mais



próximo do que o quadrado que o adversário começou. Caso um obstáculo intervenha e previna o oponente de ser empurrado por 3 m, o adversário e o obstáculo sofrem 1d6 pontos de dano cada um. O oponente então é derrubado no quadrado que estava antes de se chocar com o obstáculo.
Qualquer talento ou habilidade especial que forneça um bônus para resistir tentativas de encontrões (como a estabilidade dos anões) também se aplica no teste resistido de Força.
Vulnerabilidade à Energia (Ext): Efeitos de energia causam mais a metade do total (+50%) do dano ao golem de energia.

ESTRATÉGIAS E TÁTICAS
A inteligência incomum do golem de energia possui um propósito, permitir que ele faça o melhor uso de suas habilidades explosão de energia e pulso. Esses constructos são capazes de realizar táticas analíticas complexas e eles simplesmente nunca as utilizam em adversários aleatórios.
A chave do sucesso do golem de energia em combate é manter os inimigos distantes. Por serem imunes a muitos ataques mágicos, os golens de energia repelem atacantes corporais, usando sua habilidade explosão de energia e seu ataque de pulso, jogando os adversários contra paredes ou em outros obstáculos se possível. Um golem de energia faz seu melhor jogando oponentes em fossos ou em declives no campo de batalha.
Caso os atacantes se aproximem, o golem de energia utiliza sua explosão de energia para cuidar daqueles ao seu redor ou que o estão flanqueando. Ele utiliza sua habilidade energia reativa para afastar combatentes da mesma forma, fazendo com que os combatentes menores tenham desvantagens.
Um grupo de golens de energia pode ser devastador em combate. Eles coordenam o uso de suas explosões de energia para atacar adversários em cada rodada e para prevenir que aqueles inimigos ganhem posições estratégicas. Eles miram em diferentes adversários distantes com sua habilidade pulso, rompendo a energia resistida.

EXEMPLO DE ENCONTRO
Apesar dos golens de energia serem geralmente guardiões, magos e feiticeiros algumas vezes utilizam essas criaturas como suporte de combate. Capazes de empurrar adversários para longe do conjurador ou prevenir que inimigos fujam, o golens de energia é um grande guarda costas. Ele pode também ajudar um conjurador arcano a maximizar o número de criaturas afetadas por magias de área. Esses golens inteligentes são mais comuns vistos em pares, mas eles, mas eles podem aparecer em grupos maiores.
Mestres das Armadilhas (NE 8): Três golens de energia protegem uma antecâmara enorme do complexo antigo de um mago. No piso dessa antecâmara está um círculo de sinais que funcionar como uma armadilha de *bola de fogo* (*Livro do Mestre* página 72). Sendo imunes ao efeito da armadilha, os golens de fogo utilizam suas habilidades para mover os oponentes ao seu redor, empurrando-os para a armadilha quantas vezes for possível durante qualquer batalha contra intrusos.

ECOLOGIA
O golem de energia é um corpo constructo habitado por um espírito elemental que fez um pacto com o criador do golem, exigindo que o golem siga ordens mas permitindo ao espírito elemental alguma independência e consciência. Dessa forma, os golens de energia podem ser controlados mais efetivamente do que outros tipos de golens—eles conseguem seguir ordens complexas e realizar trabalhos sofisticados. Apesar de acharem que são independentes, os golens de energia geralmente realizam seus comandos fielmente. Contudo, caso o mestre se mostre excessivamente dominador, o golem de energia pode tornar a vida mais difícil para ele ou mesmo se rebelar contra ele.
Ambiente: Os golens de energia funcionam em qualquer ambiente, contudo, eles preferem locais onde possam usar suas habilidades com maior vantagem. Locais abertos os permitem maximizar o número de inimigos que eles possam afetar. Os golens de energia evitam áreas confinadas sempre que puderem.
Características Físicas: Os golens de energia parecem que foram criados com um modelo regular em mente—um modelo que de algum modo foi arruinado pelas energias poderosas que esses constructos controlam. Sua armadura é curva e possui uma qualidade fundida, um efeito da energia residual que erradia constantemente de seus corpos.
Os golens de energia são altos porém robustos. Eles medem 2,40 m de altura e pesam 600 kg.
Tendência: Apesar de possuírem grande inteligência do que outros de sua espécie, quase todos os golens de energia permanecem constantemente neutros. Uns poucos raros desses constructos estão propensos às morais de mestres benignos e malignos, e alguns fogem de qualquer controle que tente subverter sua natura neutra.

SOCIEDADE
Quando não estão sendo controlados, esses constructos inteligentes são atraídos para áreas populosas. Não tendo preconceitos contra eles, os golens de energia podem desenvolver relações com outras criaturas. Alguns mesmo parecem precisar de companhia, é por isso que eles geralmente aparecem em grupos.
Apesar deles não possuírem sociedade ou cultura, os golens de energia partilham um elo comum de entendimento. Eles consideram outros golens de energia como aliados. Os golens de energia que se libertaram de seus mestres algumas vezes formam bandos pequenos, defendendo cada um de adversários comuns.

TESOUROS TÍPICOS
O golem de energia geralmente não possui nenhuma riqueza por si só, mas ele pode proteger o tesouro de seu mestre. Uma vez que ele esteja livre de seu controle ele pode desenvolver um gosto por riquezas e adquirir o tesouro padrão para o seu Nível de Desafio.

PARA OS PERSONAGENS JOGADORES
Conjuradores arcanos criam golens de energia como guardiões para localizações específicas, como guarda costas ou ambos. Com sua inteligência alta e habilidades de manipulação de energia, esses constructos são difíceis de vencer, eles podem mais conter adversários que destruí-los. Eles também são capazes de diferenciar intrusos maliciosos de simples intrusos que devem de indiscriminadamente mortos por golens não inteligentes ou armadilhas mágicas.

Construção do Golem de Energia: O corpo de metal do golem de energia é composto de diversas fusões diferentes de metais, misturados juntos em uma combinação precisa antes de ser despejados em um molde especialmente criado que custa 2.000 po. A matéria prima e suprimentos para este processo custa 2.250 pp. O molde pode ser usado apenas uma vez; ele é destruído no processo de criação do golem. A montagem do corpo de peças formadas exige um sucesso em um teste de Ofícios (armeiro) CD 20.

Uma vez que o corpo esteja finalizado, o criador do golem de energia precisa atrair um espírito elemental do Plano Elemental da Terra. O espírito concorda em obedecer ao criador em troca de ser capaz de permanecer suscetível, então o criador vincula o espírito no corpo do golem. Quando o processo de vinculação estiver completo, o espírito elemental deforma e molda o corpo de acordo com sua vontade.

12° Nível de Conjurador; Fabricar constructo, *âncora planar menor, animar objetos, contato extraplanar*, o conjurador precisa ser do 12° nível ou mais; Preço de Mercado 50.000 po; Custo 29.250 po + 2.000 XP.

GOLENS DE ENERGIA EM EBERRON

O processo de criação dos golens de energia é diferente daqueles que criam golens que contenham elementais capturados, mas alguns acreditam que os golens de energia representam um avanço na captura de elementais. Boatos dizem que artífices da Casa Cannith pagam por informações que os levem a descoberta de golens de energia em mãos insensíveis, dando algum crédito a esses rumores.

Apesar dos golens de energia serem meros espíritos elementais vinculados a um corpo elemental, eles demonstram um nível de consciência similar aos dos constructos vivos. Como resultado, diversos forjados bélicos são curiosos a respeitos desses golens, vendo-os como espíritos parentes. Alguns poucos forjados bélicos, contudo, desconfiam dos golens de energia.

GOLENS DE ENERGIA EM FAERÛN

Embora não sejam desconhecidos em Faerûn, os golens de energia são extraordinariamente raros. Mais do que poucos conjuradores arcanos são desconfiados de constructos que possuam um alto grau de consciência e autonomia, e muitas organizações mágicas proíbem seus membros de criar essas criaturas. Talvez o medo de constructos que se rebelem supera a criatividade arcana nesses casos. Apesar dessas generalidades, os Magos Vermelhos de Thay são conhecidos por utilizar golens de energia como guardiões de seus locais mágicos mais importantes.



CONHECIMENTO SOBRE OS GOLENS DE ENERGIA

Personagens que possuam graduações em Conhecimento (arcano) podem aprender mais sobre os golens de energia. Quando um personagem realiza um teste bem sucedido na perícia, o seguinte conhecimento é revelado, incluindo as informações das CDs inferiores.

Conhecimento (arcano)

CD	Resultado
14	Este é um golem de energia, um incomum constructo inteligente. Este resultado revel todas as características de constructo.
19	O golem de energia consegue derrubar grupos de adversários com o dano provocado de uma explosão de energia. Ele pode mirar em criaturas individuais e empurrá-las para trás com um pulso de energia.
24	Golens de energias conseguem absorver e redirecionar a energia cinética de ataques corpo a corpo que errem, empurrando para trás oponentes próximos. Eles são imunes a maioria das magias, mas são vulneráveis a efeitos de energia.

GOLEM DE GELO

Constructo (Grande – Frio)
Dado de Vida: 12d10+30 (96 pvs)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 22 (–1 tamanho, +13 natural), toque 9, surpresa 22
Ataque Base/Agarrar: +9/+20
Ataque: Corpo a corpo: pancada +15 (2d8+7)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +15 (2d10+7)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, fragmentos de gelo
Qualidades Especiais: Caminhar no gelo, características de constructo, imunidade a frio e magia, redução de dano 10/concussão, visão na penumbra, visão no escuro 18 m, vulnerabilidade ao fogo
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +4, Von +4
Habilidades: For 25, Des 10, Con —, Int —, Sab 11, Car 1
Perícias: —
Talentos: —
Ambiente: Qualquer frio
Organização: Solitário ou dupla
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro
Progressão: 13–24 DVs (Grande); 25–36 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Esta figura alta lembra um guerreiro de armadura esculpido em gelo branco-azulado. Sua superfície é coberta de esfumaçadas runas brancas.

Golens de gelo são criaturas esculpidas em geleiras glaciais ou em icebergs, infundidos com energias frias e com uma habilidade mínima de seguir ordens e instruídos a servi a vontade de seu criador. Eles são especialmente perigosos quando estão em terreno gelado ou quando lutam em cavernas glaciais.
O golem de gelo não consegue falar. Ele pesa cerca de 1.000 kg.

COMBATE
Golens de gelo são inimigos com pouca imaginação; eles desferem ataques diretos contra o inimigo mais próximo quando for ordenado.
Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o golem de gelo precisa atingir uma criatura Grande ou menor com seu Ataque de Pancada. Ele poderá então iniciar uma manobra de Agarrar como uma ação livre sem provocar ataques de oportunidade.
Caminhar no Gelo (Ext): Esta habilidade funcionar como *patas de aranha* exceto que ela se aplica apenas em superfícies de gelo. O golem de gelo pode se mover normalmente em superfícies de gelo.
Fragmentos de Gelo (Sob): Como uma ação livre, uma vez a cada 1d4+1 rodadas, o golem de gelo pode gerar uma rajada mortal de fragmentos de gelo de seu corpo, causando 2d6 pontos de dano perfurante e 1d6 pontos de dano por frio a criaturas a 3 m. Além disso, criaturas vivas precisam obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude CD 16 ou ficarão cegas durante 1d4 rodadas. A CD do teste de resistência é baseada na Constituição.
Imunidade à Magia (Ext): O golem de gelo é imune a qualquer magia ou habilidade similar à magia que permita um teste de resistência. Além disso, certas magias e efeitos funcionam de modo diferente contra a criatura, como descrito a seguir.
Magias e efeitos de fogo afetam o golem normalmente, mesmo se permitir resistência à magia (mas note que o golem é vulnerável ao fogo).
Ataques mágicos que causem dano por frio curam o golem de gelo 1 ponto de dano para cada 3 pontos de dano que o ataque normalmente causaria. Caso a quantidade de dano curado puder exceder os pontos de vida totais do golem de gelo, ele receberá quaisquer excessos como pontos de vida temporários.

CRIANDO UM GOLEM DE GELO
Golens de gelo são criados normalmente mais por clérigos e druida que servem de divindades invernais. O custo para criar um golem de gelo é apenas uma parte refletida do custo de encontrar e esculpir o gelo em si; o custo maior são os materiais caros e componentes de magia usados para fortalecer e animar o gelo. Criar um golem é exatamente como criar Qualquer item mágico (veja a página 281 do *Livro do Mestre*). O criador do golem pode esculpir o corpo pessoalmente ou pagar para que alguém realize o trabalho. O escultor precisa possuir graduações em Ofícios (escultura).
Completar o ritual de criação drena o XP do criador e exige a conjuração de magias no dia final. O criador precisa conjurar as magias pessoalmente, mas ele pode conjurar de outras fontes, como pergaminhos.
O golem é esculpido de um bloco de 1.000 kg de gelo glacial. Este corpo firma as energias de animação da magia, mas os meios utilizados para fixar a magia no golem são raspados no gelo e escritos em runas infundidas com uma mistura de líquen de um lago congelado e poeira de uma safira que deve custar no mínimo 2.000 po.
A construção requer um teste bem sucedido de Ofícios (escultura) CD 15.
NC 10°; Fabricar Constructo (veja a página 305 do *Livro dos Monstros*), *animar neve* (veja abaixo) ou *cone glacial*, *moldar gelo* (veja abaixo), e *muralha de gelo;* Preço de mercado 60.000 po; Custo 32.000 po + 2.320 XP.

GOLEM DE LAMA

Constructo (Grande)
Dado de Vida: 15d10+30 (112 pvs)
Iniciativa: –1
Deslocamento: 6 m (4 quadrados) (não pode correr), nadando 6 m
Classe de Armadura: 21 (–1 tamanho, –1 Des, +13 natural), toque 8, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar: +11/+22
Ataque: Corpo a corpo: pancada +17 (2d10+7)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +17 (2d10+7)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Sopro, engolfar
Qualidades Especiais: Características de constructo, imunidade a magia, redução de dano 10/adamante e concussão, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +4, Von +5
Habilidades: For 24, Des 9, Con —, Int —, Sab 11, Car 1
Perícias: Esconder-se –5*, Natação +15
Talentos: —
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou gangue (2–4)
Nível de Desafio: 11
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro
Progressão: 16–22 DVs (Grande); 13–30 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Esta massa de lama humanóide mede o dobro da altura de um humano normal.

Os golens de lama são grandes criaturas antropomórficas compostas inteiramente de lama escorregadia. Eles são figuras brutas moldados imperfeitamente exceto pelos seus fortes membros. Sua face é desagradável, com uma boca e dois olhos ocos que são apenas buracos ou furos com esferas vermelhas ofuscadas queimando em seu interior.
O golem de lama mede 3 m de altura e pesa 300 kg. Golens de lama não falam, apenas gemem.

COMBATE
O golem de lama combate melhor na margem de um rio, lago, poça ou cisterna onde ele pode afundar-se na lama. Uma vez que o oponente se aproxime, ele saltará para tentar engolfar a criatura.

Sopro (Sob): Rajada de lama escorregadia; cone de 4,5 m, uma vez a cada 1d3 rodadas. Esta rajada não causa dano, porém todos na área precisam obter um sucesso em um teste de resistência de Reflexos CD 17 ou ficará cega durante 1d3 rodadas. Além disso, a arma de sopro deixará resíduos de lama muito escorregadios, equivalente à magia *área escorregadia* (Reflexos CD 17). A lama será escorregadia durante 1 hora antes de ela secar. A CD do teste de resistência é baseada na Constituição.

Engolfar (Ext): O golem de lama pode tentar cobrir criaturas Médias ou menores com seu corpo como uma ação padrão. O golem de lama inicia uma manobra de agarrar que não provoca ataques de oportunidades. Caso vença o teste resistido, ele prenderá a vítima e pode desferir ataques de pancada na vítima engolfada com +4 de bônus nas jogadas de ataque.

Ataques que atinjam o golem de lama que estiver engolfando alguém causarão metade do dano ao monstro e a outra metade na vítima presa.

Caso esteja engolfada, a vítima não pode realizar nada além de tentar se libertar, caso obtenha sucesso em um teste resistido de agarrar. O golem de lama consegue engolfar 1 oponente Médio, 2 Pequenos, 8 Miúdos, 32 Mínimos ou 128 Minúsculos por vez.

Criaturas engolfadas não conseguem respirar, e começarão a se afogar (veja Afogamento, página 304 do *Livro do Mestre*).

Imunidade à Magia (Ext): O golem de lama é imune à todas as magias, habilidades similares à magia e efeitos sobrenaturais que permitam testes de resistência, exceto as seguintes:

A magia *lama em pedra* o deixa lento (como a magia *lentidão*) durante 2d6 rodadas, sem testes de resistência.

A magia *pedra em lama* cura todos os seus pontos de vida perdidos.

A magia *carne para pedra* não altera a estrutura do golem de lama, mas ela anula a redução de dano do golem de lama durante 1 rodada.



Perícias: O golem de lama possui +8 de bônus racial nos testes de Natação feitos para realizar alguma ação especial ou evitar algum perigo. Ele sempre pode escolher 10 no teste de Natação, mesmo se estiver distraído ou em perigo. Ele pode realizar ações de corrida enquanto está nadando, desde que se desloque em linha reta. *O corpo do golem de lama funde-se extremamentes bem quando submergido na lama, conferindo +15 de bônus de circunstância nos testes de Esconder-se nessas situações.

CONSTRUÇÃO

O corpo do golem de lama é constituído de lama especial encontrada em áreas magicamente alteradas ou criadas através de modos mágicos.

O custo material é de 1.000 po para a construção do corpo. A montagem do corpo é uma tarefa complexa que requer um sucesso no teste de Ofícios (cerâmica) ou Profissão (escultura) CD 15.

Nível de Conjurador: 14°; Fabricar Constructo (veja a página 305 do Livro dos Monstros), *desejo restrito, pedra em lama, tarefa/missão,* o conjurador deve pertencer ao 14° nível ou superior; Preço de mercado 65.000 po; Custo 33.000 po + 2.560 XP.

GOLEM DE MELANCOLIA

Constructo (Grande – Mal, Planar)
Dado de Vida: 8d10+30 (74 pvs)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 22 (–1 tamanho, +2 Des, +11 natural), toque 11, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar: +6/+14
Ataque: Corpo a corpo: garras +9 (1d8+4 mais 1d6 dano de Car) ou corrente com cravos +9 (2d6+6 mais 1d6 dano de Car)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +9 (1d8+4 mais 1d6 dano de Car) ou corrente com cravos +9/+4 (2d6+6 mais 1d6 dano de Car)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m (6 m com corrente de cravos)
Ataques Especiais: Desespero esmagador, toque de aflição
Qualidades Especiais: Características de constructo, imunidade a magia, redução de dano 10/bem, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +2
Habilidades: For 18, Des 15, Con —, Int —, Sab 11, Car 15
Perícias: Furtividade –8
Talentos: —
Ambiente: Desertos Cinzentos de Hades
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro e mau
Progressão: 9–12 DVs (Grande); 13–16 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Este bruto deformado que lembra um ogro possui uma carne esticada com uma textura similar ao barro. Uivos e gritos de dor emanam de um orifício negro onde deveria ficar sua face. Rostos atormentados se pressionam para fora de sua pele membranosa, assim como outras criaturas aprisionadas em seu interior que clamam por liberdade.

Criaturas de pura malevolência e aflição, os golens de melancolia habitam as camadas de Hades, aproveitando-se da miséria e desespero que infligem aos outros. Os sentimentos de aflição que eles absorvem se suas vítimas caídas se manifestam como faces atormentadas que se pressionam contra sua pele. Contudo, o golem de melancolia não absorve os corpos de suas presas.

De certa distância, o golem de melancolia pode ser confundido com um ogro, apesar de que de perto ele não disponha das feições de um. A substância cinzenta que compõe seu corpo veio de três camadas de Hades e possui um fedor horrível. O golem de melancolia mede 3 m de altura e pesa 475 kg.

Golens de melancolia uivam, gritam, gemem incessantemente, mas não se comunicam.

COMBATE

O golem de melancolia ataca com suas 2 garras, apesar dele conseguir empunhar armas. Sua arma preferida é a corrente com cravos. Quando utiliza uma corrente com cravos, o golem de melancolia recebe 6 m em seu alcance e +2 de bônus nos testes resistidos realizados para desarmar um inimigo (incluindo o teste resistido para evitar ser desarmado caso sua tentativa falhe). Ele poderá também utilizar a corrente com cravos para realizar ataques de imobilização, derrubando-a no chão para evitar ser imobilizado caso sua tentativa de imobilizar falhe.

As armas naturais do golem de melancolia, assim como também qualquer arma que ele empunhe, é considerada como uma arma de tendência maligna para ultrapassar alguma redução de dano.

Desespero Esmagador (Sob): Criaturas até 9 m do golem de melancolia que escutarem seus incessantes gemidos precisam obter sucesso em um teste de resistência de Vontade CD 16 ou sofrerão –2 de penalidade nas jogadas de ataque, testes de perícias, testes de habilidades e jogadas de dano. As penalidades duram até o momento que o golem for destruído, momento na qual o desespero das vítimas de dissipará. A magia *boa esperança* pode anular esta compulsão de efeito mental. A CD do teste de resistência é baseada no Carisma.



Toque de Aflição (Ext): Criaturas feridas pelo golem de melancolia precisam obter sucesso em um teste de resistência de Vontade CD 16 ou sofrerão 1d6 pontos de dreno de Carisma. Conforme a criatura for perdendo Carisma, ela ficará mais miserável e retido até que, quando alcançar Carisma 0, ele entrará em colapso em entrará em coma. A CD do teste de resistência é baseada no Carisma.

Perícias: Devido aos seus gemidos incessantes, o golem de melancolia sofre –10 de penalidade nos seus testes de Furtividade.

CONSTRUÇÃO

O corpo do golem de melancolia é construído a partir de um único bloco de barro retirado das margens do Rio Styx que corre através dos Desertos Cinzentos de Hades. O bloco deve pesar no mínimo 500 kg e custa 10.000 po. A montagem do corpo exige um teste bem sucedido de Ofícios (escultura) CD 21 e Conhecimento (os planos) CD 21.

NC: 11°; Fabricar Constructo, *âncora planar, desejo restrito, desespero esmagador,* o conjurador precisa ser maligno e pertencer ao 11° nível no mínimo; Preço de Mercado 40.000 po; Custo 25.000 po + 1.200 XP.

GOLENS DE MELANCOLIA EM EBERRON

No cenário de campanha de EBERRON, os golens de melancolia são criados no plano de Mabar, a Noite Sem Fim, e são freqüentemente referidos como golens Mabarak ou Uivadores da Destruição.

GOLENS DE MELANCOLIA EM FAERÛN

No cenário de campanha de FORGOTTEN REALMS, os golens de melancolia são criados no plano de Desolações da Destruição e Desespero.

GOLENS EXTRA-PLANARES

Golens extra-planares, como o golem prismático e o golem de melancolia, são espécies especiais de constructos construídos da matéria de um Plano Exterior. Construir um é uma tarefa designada somente apara aqueles que possam controlar a verdadeira essência dos planos.

Um golem extra-planar pode ser construído somente no plano que ele é criado. Um espírito da matéria planar é trancado por um poderoso item mágico e então obrigados a obedecer a vontade do criador. O material é extremamentes difícil de moldar, sempre destruindo o caro item no processo.

Golens extra-planares são muito difíceis de controlar, uma vez que os planos possuem suas próprias características que superam os forjadores de golens. Um golem extra-planar possuem alguma característica do plano de que vieram. O criador do golem extra-planar, assim como também alguém que possa controlá-lo, precisa ser da tendência do plano usado para criar o golem. Caso a Tendência do controlador mudar, o golem se tornará incontrolável até que o controlador retorne à tendência anterior.

Golens extra-planares possuem o subtipo planar a menos se eles estiverem em seus planos natais. Golens planares seguem as regras normais para golens como detalhado no *Livro dos Monstros* (página 149).

CRIANDO NOVOS GOLENS EXTRA-PLANARES

Aqui foi introduzido um tipo de golem extra-planar: o golem de melancolia (dos Desertos Cinzentos de Hades). Outros tipos de golens extra-planares podem ser criados da material dos planos exteriores. Eles são:

Amórfico (Caos Eternamente Mutável do Limbo): Composto de pedra batida, água, fogo, ar, e cores, um amórfico emana uma aura continua de caos que faz com que magias e habilidades similares a magia na área afetada ficarem distorcidas como se estivesse afetadas pela característica planar magia confusa (vejas as páginas 149 do *Livro do Mestre* para maiores detalhes).

Golem da Ira da Natureza (Floresta das Terras Selvagens): Uma massa rolante de folhas secas, galhos afiados e espinhos de madeira causam dano perfurante além de atropelar seus inimigos no solo.

Golem de Cinzas (Eternidade Gélida da Geena): Criados a partir de cinzas piroclásticas da Geena, este golem lembra um esqueleto gigante cinzento cercado por uma nuvem cegante de brasas quentes.

Golem de Engrenagens (Nirvana Tecnológico de Mecânus): Uma criatura tecnológica, este golem preciso tritura e esmaga implacavelmente seus inimigos. Ele pode agarrar os inimigos e prendê-los entre suas engrenagens rodantes, triturando-os e esmagando-os.

Golem de Grilhões (Profundezas Tártaras de Carceri): Este golem lembra uma massa bamboleante de correntes, grilhões e algemas criado para entrelaçar e prender seus inimigos.

Golem Mental (Profundezas Ecoantes de Pandemônio): Este hediondo golem se alimenta de sanidade e lembra um verme de 4,5 m de comprimento composto de sangue negro. Sua mordida transforma suas vítimas feridas em maníacos gritando alucinadamente.

Glória da Batalha (Domínios Heróicos de Ysgard): Este golem é feito a partir dos ossos, armaduras e armas de uma dúzia de bárbaros mortos, tricotados em um corpo sem firmeza que luta sem descanso.

Martelo do Valor (Sete Paraísos Escalonados de Celestia): Este golem lembra um anão alado construído de puro alabastro branco e adornado com filigranas de mitral incrustado. Ele pode destruir o mal e o martelo de mitral que ele porta é tratado como uma arma da misericórdia sagrada apenas em suas mãos rochosas.

Perfeitor (Reinos Pacíficos de Arcádia): Este golem é forjado a partir de prata e ouro polidos, perfeitamente moldado no formato de um arconte, formian ou outro ser leal. Ele pode queimar criaturas malignas com seu olhar luminoso, e seu toque pode também curar maldições e males.

Sentinela de Mithardir (Clareiras Olímpicas de Arbórea): O corpo deste golem lembra um elfo construído a partir da areia branca calcária retirada do deserto sem fim de Mithardir, a terceira camada de Arbórea. Relâmpagos se emanam no corpo do golem quando ele caminha. Em batalha, o golem pode canalizar essa eletricidade em seus punhos cobertos de pó ou disparar raios elétricos em inimigos distantes.

GOLEM DE TEIA

Constructo (Grande)
Dado de Vida: 11d10+30 (90 pvs)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 20 (–1 tamanho , +3 Des, +8 natural), toque 12, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar +8/+17
Ataque: Corpo a corpo: pancada +12 (2d10+5)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +12 (2d10+5) e mordida +7 (1d6+2 mais veneno)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: *Teia*, veneno
Qualidades Especiais: Aderente, características de constructo, cura acelerada 5, escalar paredes, imunidade a magia, redução de dano 10/adamante, visão na penumbra, visão no escuro 18 m, vulnerabilidade ao fogo
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +6, Vont +3
Habilidades: For 20, Des 17, Con —, Int —, Sab 11, Car 1
Perícias: Esconder-se –1*
Talentos: —
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário (freqüentemente com uma aranha monstruosa Enorme) ou gangue (2–4 mais 2d4 aranhas monstruosas Gigantes)
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro
Progressão: 12–16 DVs (Grande); 17–22 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Esta indefinida criatura com o formato humanóide é composta inteiramente de teias, exceto pelos seus oito olhos e mandíbulas afiadas similares a de aranhas.

Um golem e teia é um constructo composto inteiramente de espessas camadas de teias de aranha. O corpo é a única coisa próxima do formato humanóide, com dois braços, duas pernas, e uma cabeça troncuda, mas com poucas definições. Seus longos e poderosos braços podem alcançar até 4,5 m. O golem possui oito olhos multifacetados e as presas venenosas de uma aranha gigante.

Um golem de teia mede aproximadamente 2,40 m, e apesar da natureza do tecido de suas teias, ele pesa 250 kg.

Um golem de teia não pode falar e não pode sentir cheiros discerníveis.

COMBATE

Assim como uma aranha, o golem de teia espreita em tetos altos for a do alcance de suas presas, capturando quantos oponentes for possível em suas teias antes de descerem para eliminá-los.

Aderente (Ext): O golem de teia é extremamentes grudento. Qualquer pessoa que desfere um ataque corpo a corpo não sucedido contra o golem de teia precisa realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 20) bem sucedido, ou a arma do atacante se gruda ao golem de teia e será arrancada das mãos do seu manuseador. Criaturas usando armas naturais ficarão automaticamente grudadas se eles falharem no teste de resistência. Arrancar uma arma grudada ou membro de um golem de teia exige um teste de Força CD 20. A CD para o teste de resistência é baseada na Força.

Escalar Paredes (Sob): O golem de teia possui a habilidade constante de *patas de aranha*, assim como a magia.

Imunidade a Magia (Ext): O golem de teia é imune a Qualquer magia ou habilidade similar a magia que permita realizar um teste de resistência. Além disso, certas magias funcionam de modo diferente contra a criatura, como descrito a seguir.
A magia *área escorregadia* o faz ficar lento (assim como a magia *lentidão*) por 2d6 rodadas, sem nenhum teste de resistência.
O deslocamento do golem de teia não fica prejudicado pela magia *teia*.
Teia (SM): O golem de teia pode usar um efeito de *teia*, assim como a magia de mesmo nome (CD 13), três vezes por dia. Nível de Conjurador: 10°.
Veneno (Ext): Mordida, Fortitude CD: 15; dano inicial e secundário: 1d6 For. A CD do teste de resistência é baseada na Constituição.
Perícias: *O corpo do golem de teia o permite se misturar efetivamente quando se esconde entre outras aranhas de teia, conferindo +15 de bônus de circunstância nos testes de Esconder-se.

CONSTRUÇÃO
O corpo de um golem de teia é construído a partir de camada sobre camada de grosas teias colhidas de aranhas monstruosas. O custo material é de 1.000 po para a construção do corpo. A montagem do corpo é uma tarefa complexa que requer um sucesso no teste de Ofícios (tecelagem) ou Profissão (criar seda) CD 20.
Nível de Conjurador: 14°; Fabricar Constructo (veja a página 305 do Livro dos Monstros), *desejo restrito, envenenamento, patas de aranha, tarefa/missão, teia,* o conjurador deve pertencer ao 14° nível ou superior; Preço de mercado 65.000 po; Custo 33.000 po + 2.560 XP.

GOLENS DE TEIA EM EBERRON
Os gigantes de Xen'drik utilizam golens de teias para protegerem suas caixas fortes; alguns outros ainda permanecem em antigas ruínas.



GOLEM PRISMÁTICO

Constructo (Grande – Bem, Incorpóreo, Planar)
Dado de Vida: 20d10+30 (140 pvs)
Iniciativa: +11
Deslocamento: Vôo 15 m (perfeito) (10 quadrados)
Classe de Armadura: 36 (–1 tamanho, +11 Des, +16 deflexão), toque 36, surpresa 25
Ataque Base/Agarrar: +15/—
Ataque: Corpo a corpo: toque incorpóreo +25 (toque prismático)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 toques incorpóreos +25 (toque prismático)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Corpo prismático, toque prismático
Qualidades Especiais: Características de constructo, características de incorpóreo, código moral, imunidade a magia, percepção às cegas 18 m, redução de dano 10/mal, sentido cego, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +17, Von +6
Habilidades: For —, Des 33, Con —, Int —, Sab 11, Car 11
Perícias: —
Talentos: —
Ambiente: Campos Abençoados do Elísio
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 18
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro e bom
Progressão: 21–30 DVs (Grande); 31–40 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: —
Obs.: Para uma melhor utilização desse monstro na versão 3.5, veja a errata não-oficial a partir da página 289.

Uma esfera de 3 m de diâmetro de luzes cintilantes e multicoloriras plana silenciosamente em sua direção.

O golem prismático é um constructo de pura luz encontrado na luminescência do plano do Elísio. Conjuradores celestiais sempre empenhados em concluir a arte da perfeição, descobriram que aquela luz compactada a sua essência faz um servo radiante.
O golem prismático não possui peso e não pode falar, embora possam reconhecer um comando válido.

COMBATE
Quando ordenado, o golem prismático se moverá até um inimigo e o atacará com seus tentáculos. O golem é rápido e elusivo, assim ele nunca hesita de distanciar-se daqueles que possam feri-lo.
Corpo Prismático (Sob): O corpo do golem prismático é consistido de cores cintilantes. Criaturas com 8 DVs ou menos a 6 m do golem prismático ficarão cegas durante 2d4 rodadas por causa das cores piscando (sem testes de resistência). Qualquer criatura que toque o golem prismático será considerada como se o golem prismático tivesse a atingido com seu ataque toque prismático. O golem prismático pode ser visto a quilômetros de distância, e providencia iluminação como a magia *luz do dia* durante todo o tempo.
Imunidade a magia (Ext): O golem prismático é imune a todas as magias ou habilidades similares a magia que permitam um teste de resistência. Além disso, algumas magias e efeitos



funcionam diferentes contra a criatura, como descrito a seguir.

A magia *rajada prismática* cura o golem 3d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo 3d8+15). Contato com uma *muralha prismática* ou *esfera prismática* também curam o golem da mesma forma, e termina o efeito da magia.

Toque Prismático (Sob): O golem prismático ataca com tentáculos luminosos que se estendem de seu corpo. A cor do tentáculo é determinada aleatoriamente, uma vez que o golem não tenha inteligência para escolher a cor por sua vontade. O efeito do ataque de toque é baseado na cor do tentáculo, como mostrado na tabela a seguir. A CD do teste de resistência é baseada no Carisma.

d8	Cor	Efeito
1	Vermelho	5d6 pontos de dano por fogo
2	Laranja	5d6 pontos de dano por ácido
3	Amarelo	5d6 pontos de dano por eletricidade
4	Verde	10d6 pontos de dano (como a magia *desintegrar*); Fortitude CD 20 para reduzir o dano à metade
5	Azul	5d6 pontos de dano por frio
6	Anil	*Insanidade* (como a magia; Von CD 20 para anular)
7	Violeta	5d6 pontos de dano por som
8	Branco	5d6 pontos de dano por energia

Código Moral: Apesar de não ser inteligente, o golem prismático é arquivado com um código de moral de seu criador. Ele irá cessar de funcionar caso seu controlador lhe der quaisquer instrução que entre em conflito com o código de moral, independente do fato do criador mudar a ética.

CONSTRUÇÃO

Construído a partir de gemas expostas a gloriosa luz do Elísio, o corpo do golem prismático custa 50.000 po para sua ser construído. A montagem do corpo requer sucesso num teste de Ofícios (escultura) CD 22 e Conhecimento (os planos) CD 22.

Nível de Conjurador: 17°; Fabricar Constructo (veja a página 305 do Livro dos Monstros), *âncora planar maior, desejo, esfera prismática*, o conjurador deve pertencer ao 17° nível ou superior; Preço de mercado 250.000 po; Custo 150.000 po + 8.000 XP.

GOLEM PRISMÁTICO EM EBERRON

No cenário de campanha de EBERRON, golens prismáticos são construídos no plano de Syrania, o Céu Azul, e eles são chamados de golens Syrianos.

GORISTRO

Extra-planar (Enorme – Caótico, Mal, Planar, Tanar´ri)
Dado de Vida: 24d8+192 (300 pvs)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 29 (–2 tamanho, –1 Des, +22 natural), toque 7, surpresa 29
Ataque Base/Agarrar: +24/+44
Ataque: Corpo a corpo: pancada +29* (3d6+28/19–20) ou à distância: rocha +21 (2d8+12)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +29* (3d6+28/19–20) ou à distância: rocha +21 (2d8+12)
Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataque Especial: Arremessar rochas, pisada
Qualidades Especiais: Características de tanar´ri, cura acelerada 5, habilidades similares à magia, imunidade a eletricidade e veneno, pancada poderosa, RD 15/ferro-frio ou bem, resistência ao ácido 10, fogo 10 e frio 10, RM 27, *ver o invisível*, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +22, Ref +13, Von +16
Habilidades: For 34, Des 8, Con 27, Int 5, Sab 15, Car 13
Perícias: Diplomacia +3, Intimidar +28, Observar +29, Ouvir +29, Saltar +34, Sentir Motivação +29
Talentos: Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador, Separar Aprimorado, Trespassar, Trespassar Aprimorado
Ambiente: Veja texto
Organização: Solitário ou tropa (1 goristro, 1–2 hezrous e 2–5 vrocks)
Nível de Desafio: 16
Tesouro: Veja abaixo
Tendência: Sempre caótico e mau
Progressão: 25–30 DVs (Enorme); 31–40 DVs (Imenso), 41+ (Colossal); veja texto
Ajuste de Nível: —
*Inclui os ajustes do talento Ataque Poderoso.

Esta imensa figura caminha a passos largos através do terreno arruinado, seus pés oblíquos enviam tremores pelo solo a cada passo. Seus gigantescos longos braços são grossos como trocos de árvores, ele possui uma maliciosa cabeça demoníaca de bisão com extensos chifres à sua frente. Quando ele se aproxima ele se posiciona sobre as quatro patas, deslocando-se sob o solo com seus punhos como um gorila gigantesco.

Beemontes do campo de batalha, os goristros são armas de cerco vivas utilizadas pelos senhores demônios como seus animais de estimação preferidos.

Os goristros falam o idioma Abissal.

COMBATE

Arremessar Rochas (Ext): O goristro é treinado para arremessar rochas pesando 30 kg a 40 kg. Esses projéteis possuem 45 m de incremento de distância.

Habilidades Similares à Magia: Sem limites—*levitação, medo* (CD 15), *patas de aranha*. 12º nível de conjurador.



Pancada Poderosa (Ext): Os ataques de pancada do goristro são considerados como se fossem armas de duas mãos para a aplicação dos modificadores no dano com Ataque Poderoso e de seu bônus de Força.

Pisada (Sob): Até três vezes por dia como uma ação padrão, o goristro consegue produzir uma onda de choque, fazendo com que seus adversários se desequilibrarem quando ele pisa o solo. Esta onda de choque dura por 1 rodada e reproduz os efeitos de da magia *terremoto* em um raio de 24 m em volta do goristro. O goristro e outros de sua espécie não são afetados pelo terremoto.

Ver o Invisível (Ext): O goristro constantemente consegue ver criaturas invisíveis como se estivesse sob o efeito da magia *ver o invisível*. Esta habilidade não pode ser dissipada.

ESTRATÉGIAS E TÁTICAS

O goristro é incapaz de ser sutil e possui uma única compreensão rudimentar de táticas de combate. Ele realiza uma investida para entrar em combate e golpeia seus inimigos com seus poderosos punhos até que a luta termine, recorrendo a arremessar rochedos apenas quando ele não consegue alcançar facilmente criaturas que o importunam com ataques à distância. Ele utiliza uma pisada ou sua habilidade similar à magia *medo* caso seja cercado por mais criaturas que ele possa acertar em uma rodada.

EXEMPLO DE ENCONTRO

Goristros são freqüentemente encontrados como animais de estimação guardiões no covil de um demônio mais poderoso. Quando um exército demoníaco marcha para um local fortificado, um goristro ou dois atuando como catapultas podem fazer a diferença entre a vitória fácil e uma longa derrubada de cerco.

O Ultimato Goristro (NE 16): Um sádico mestre de guilda de uma guilda de assassinos locais conseguiu adquirir um fraco de ferro contendo um goristro, ele envia um pedido formal ao governo local, exigindo a libertação de uma dúzia de seus assassinos da masmorra da cidade até o próximo cair da noite, ou ele irá usar o goristro para criar um buraco na prisão e deixá-lo a solta pela cidade. Os personagens são contratados para rastrear o mestre da guilda antes que a cidade seja forçada a libertar os assassinos aprisionados.

ECOLOGIA

No Abismo selvagem, os goristros são predadores que não fazem distinção entre comida e coisas para brincar. Caso algo se mova e se encaixe em sua boca, o goristro irá devorá-la. Assim como todos os extraplanares, o goristro não precisa comer para sobreviver. Em vez disso, ele come para satisfazer sua maliciosa apreciação de consumir presas vivas. Por este motivo, o goristro não possui interesse em comer matéria vegetal.

Ambiente: Goristros podem ser encontrados em qualquer lugar do Abismo, mas são particularmente comuns no Labirinto Infinito de Baphomet (600º camada) ou nas Vastidões de Ferro (23º camada), onde eles freqüentemente habitam as mesmas cavernas que os gigantes infernais que governam aquele reino.

Características Físicas: O goristro combina as características de um grande urso, bisão e de um humanóide tremendamente musculoso num corpo que mede 6 m de altura. Cores individuais variam do marrom escuro para o amarelo-esverdeado pálido para o púrpura cinzento. O goristro pesa 7.000 kg.

SOCIEDADE

Deixados à seus próprios interesses, os goristros possuem pouca ambição de ser algo mais do que efetivos predadores. Os comandantes dos exércitos demoníacos os valorizam grandemente, porém, não apenas pelo seu valor em cercos e ataques em defesas fortificadas, mas também por poderem ser treinados para servir como cidadelas ambulantes. Um goristro cidadela é uma plataforma montada na cabeça e ombros do goristro. O goristro carrega essa cidadela tão facilmente quanto um elefante carrega um palanquim, ele dificilmente parece se importar com ela. Essas fortificações conseguem fornecer cobertura para até quatro cavaleiros Médios em um goristro de tamanho padrão.

Um goristro a serviço de um senhor demônio sempre carrega o símbolo daquele senhor demônio, seja brandido ou tatuado em sua carne ou entalhado na base de seus chifres. Muitos poderes Abissais consideram seus goristros como animais de estimação valorosos e realizam acordos com donos de outros goristros para fins de reprodução.

TESOURO TÍPICO

Goristros são estúpidos para acumular tesouros—eles provavelmente desejam a coroa de um rei tanto quanto uma pedra grande coberta de tinta azul. Quando um goristro é encontrado com um tesouro, ele provavelmente pertencerá a um demônio mais poderoso que utiliza o goristro como uma besta guardiã.

Tesouro Padrão: 980 pp, 1.100 po, saco com gemas granadas vermelhas no total de 400 po, *adaga venenosa, escudo grande de metal +1 animado, luvas de nadar e escalar, varinha de contágio* (12 cargas).

GORISTROS COM PROGRESSÃO
É incerto qual o tamanho máximo dos goristros; o maior goristro já avistado possuía 60m de altura com 95DVs chamado Bjornganal que caminhava com uma pequena vila de araneas infernais vivendo em suas costas e ombros.

CONHECIMENTO SOBRE GORISTROS
Personagens que possuam graduações em Conhecimento (planos) podem aprender mais sobre os Goristros. Quando um personagem realiza um teste bem sucedido na perícia, o seguinte conhecimento é revelado, incluindo as informações das CDs inferiores.

Conhecimento (planos)

CD	Resultado
22	Os goristros estão entre os maiores tanar´ri e são usados armas de cerco vivas ou como plataformas de batalha por outros demônios.
27	O goristro não apenas possui as resistências e imunidades padrões dos tanar´ri, mas ele também se recupera de seus ferimentos extremamente rápido.
32	Os goristros são capazes de escalar paredes como uma aranha ou flutuar pelo ar utilizando-se de levitação. Contra inimigos que ele ainda não consiga alcançar eles arremessam blocos imensos de pedras.

GRAZ´ZT, O Príncipe Negro

Extra-planar (Grande – Caótico, Mal, Planar, Tanar´ri)
Dado de Vida: 27d8+324 (445 pvs)
Iniciativa: +13
Deslocamento: 9 m com armadura de batalha (6 quadrados), deslocamento base 12 m
Classe de Armadura: 54 (–1 tamanho, +3 Des, +22 natural, +13 *armadura de batalha de mitral da camuflagem +5*, +7 *escudo pesado de metal* +5), deslocamento: os ataques contra Graz´zt sofrem 50% de chance de falha, toque 12, surpresa 51
Ataque Base/Agarrar: +27/+39
Ataque: Corpo a corpo: *espada bastarda da explosão ácida +5* +41 (2d8+32/17–20 mais 1d6 por ácido [mais 1d10 por ácido em sucessos decisivos])
Ataque Total: Corpo a corpo: *espada bastarda da explosão ácida +5* +41/+36/+31/+26 (2d8+32/17–20 mais 1d6 por ácido [mais 1d10 por ácido em sucessos decisivos])
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: Medo
Qualidades Especiais: Características tanar´ri, cura acelerada 10, habilidades similares à magia, imunidade à eletricidade e veneno, *invocar tanar´ri*, RD 10/ferro-frio e bem, resistência ao ácido 10, fogo 10 e frio 10, RM 33, telepatia 90 m, visão da verdade, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +27, Ref +24, Von +20
Habilidades: For 27, Des 28, Con 35, Int 33, Sab 20, Car 38
Perícias: Acrobacia +30, Blefar +44, Concentração +42, Conhecimento (arcano) +41, Conhecimento (história) +41, Conhecimento (os Planos) +41, Conhecimento (religião) +41, Diplomacia +48, Disfarce +44, (+46 atuando), Equilíbrio +2, Esconder-se +27, Falsificação +41, Furtividade +30, Identificar Magia +43, Intimidar +46, Observar +35, Obter Informação +44, Ouvir +35, Procurar +41, Saltar +8, Sentir Motivação +35
Talentos: Ataque Poderoso, Especialização em Combate, Esquiva, Foco em Arma (espada bastarda), Dircurso Obscuro (veja no índice de talentos), Iniciativa Aprimorada, Potencializar Habilidade Similar à Magia (*nuvem profana*), Sucesso Decisivo Aprimorado (espada bastarda), Trespassar, Usar Arma Exótica (espada bastarda)
Ambiente: Azzagart, as 45°, 46° e 47° camadas do Abismo
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 22
Tesouro: *Armadura de batalha de mitral da camuflagem +5, espada bastarda da explosão ácida +5, manto do deslocamento maior*
Tendência: Caótico e mau
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

A figura de pé diante do trono é sombriamente elegante, um homem com a pele de ébano com aproximadamente 2,70 m de altura. Suas pequenas orelhas pontudas, presas amarelas e suas mãos com seis dedos definem o demônio como ele é.

Dos príncipes demônios, nenhum se parece mais humano que Graz´zt, o Príncipe Negro, patrono dos tiranos, opressores e de todos aqueles que poderiam governar através da força.
Graz´zt fala os idiomas Abissal, Comum, Dracônico, Gigante e Infernal, mas pode comunicar-se telepaticamente com qualquer criatura a 90 m que possua um idioma.
Habilidades Similares à Magia: Sem limites—*conspurcar, detectar a ordem, detectar o bem, dissipar magia maior, enfeitiçar monstro* (CD 28)*, nuvem profana* (CD 28), *profanar, projeção astral, telecinésia* (CD 19)*, teletransporte maior*. 3/dia—*dominar pessoa* (CD 28)*, nuvem profana* potencializada (CD 28)*, símbolo da persuasão* (CD 30). 1/dia—*aprisionar a alma* (CD 33). 20° Nível de Conjurador.
Invocar Tanar´ri (SM): Uma vez por dia, Graz´zt consegue invocar automaticamente 1d2+1 glabrezus ou 1 balor. Esta habilidade funciona como uma magia de 9° nível. 20° Nível de Conjurador.
Medo (Sob): Como uma ação livre, Graz´zt consegue inspirar



medo (como a magia homônima) atravéz de palavras ou olhar de desprezo uma vez por rodada em qualquer criatura a 18 m. Este efeito pode ser resistido com um teste de resistência de Vontade CD 37. Esta é uma habilidade de efeito mental de medo. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

ESTRATÉGIAS E TÁTICAS

Graz´zt não hesita em utilizar suas habilidades similares à magia em combate, ele possui um gosto particular por *enfeitiçar monstro* e *nuvem profana* potencializada. Próximo do início de qualquer combate, ele tenta utilizar *dominar pessoa* contra o adversário que seja obviamente um guerreiro ou ladino, esperando assim voltar o alvo contra seus aliados. Em combate corpo a corpo, Graz´zt combate com sua *espada bastarda da explosão ácida +5* (que funciona como uma arma de *explosão flamejante*, exceto pelo fato que ela causa dano por ácido ao invés de dano por fogo). Ele utiliza sua habilidade de medo contra conjuradores e arqueiros para prevenir que eles auxiliem aqueles com quem está lutando.

SERVOS, INIMIGOS E METAS

A guerra de Graz´zt com os outros senhores demônios do Abismo é lendária. Ele controla o maior reino—seu reino cobre três camadas adjacentes do Abismo. Infelizmente, controlar o maior reino não se traduz exatamente em uma vantagem para um senhor demônio.

A meta de Graz´zt não é nada menos que a conquista total do Abismo. Ele despreza o fato de que Demogórgon seja conhecido como o Príncipe dos Demônios—ele cobiça esse título mais do que qualquer coisa. Sua cruzada para dominar o abismo prossegue aceleradamente. Seu mais recente triunfo foi a deposição do Príncipe Demônio da Loucura, Adimarchus. Com a ajuda de seu filho, Athux, Graz´zt foi capaz de planejar o aprisionamento de Adimarchus no Carceri. Infelizmente, Graz´zt foi incapaz de conquistar o reino de Adimarchus, Occipitus. A guerra fria do Príncipe Negro de intrigas, sabotagem e de calúnia contra Malcanthet também consumiu muito de seu tempo depois. E rumores no Abismo dizem que uma guerra total entre seus reinos está perto de acontecer.

Apesar de ser um mestre tático e um guerreiro de espadas competente, a verdadeira força de Graz´zt é a sedução e a fraude. Ele não é a única autoridade apenas, ele percebe que pode ganhar o controle, mas controlando aqueles que pensam que estão no controle. Ele deleita-se com a noção que ele é a mais inteligente criatura astuciosa no Abismo, certamente, são poucos que podem se igualar a ele em sua arena (com as possíveis exceções de Malcanthet e Pazuzu).

Diferente de muitos outros Príncipes Demônios, Graz´zt presta muita atenção (através de espiões, na maioria dos casos) no que se passar no Plano Material. Ele é afeiçoado por trocas de favores com os mortais, fornecendo ajuda ou informação agora em troca de serviços a serem realizados mais tarde. Sua mais infame aliança com um mortal é seu relacionamento com a bruxa-rainha Iggwilv.

Utilizando-se do conhecimento roubado do arquimago Zagig, Iggwilv administrou os audaciosos e chocantes feitios de conjurar Graz´zt e aprisioná-lo no Plano Material. Os dois tornaram-se improváveis amantes, e logo uma criança irá nascer. Mas com o passar do tempo, Graz´zt começou a suspeitar que Iggwilv não tivesse nenhuma intenção de libertá-lo. Ele pôde perceber como sua ajuda havia elevado o poder de Iggwilv significantemente, e o tempo finalmente veio quando ele pôde usar o que ela havia ensinado a ele para aumentar o seu próprio poder, caso apenas ele pudesse escapar.

Eventualmente, Iggwilv falhou em seu controle e Graz´zt se voltou contra ela. Uma batalha épica seguiu-se, forçando Iggwilv a gastar cada magia, artefatos e aliados que possuía e por conseqüência ela baniu Graz´zt de volta para o Abismo, destinando-o a um século de aprisionamento, e ela própria enfraqueceu ao ponto que foi forçada a se esconder. Eventualmente, Graz´zt teve sua vingança e conseguiu atraí-la para o Abismo onde a aprisionou por um tempo e foi finalmente capaz de recuperar seu poder roubado e um pouco mais. Iggwilv eventualmente escapou novamente para o Plano Material, e hoje ela e Graz´zt mantém um relacionamento de amor e ódio, cada um procurando usar o outro para ganhar poder em seus próprios domínios.

O culto a Graz´zt é pequeno exceto entre certas raças monstruosas como os lâmias. A maioria de seus clérigos, conhecidas como as Escolhidas, são mulheres—um testamento de sua libido insaciável, apesar do Príncipe Negro ser conhecido por possuir clérigos homens também. Seus templos são sombrios locais isolados, freqüentemente protegidos por lâmias, harpias ou súcubos com níveis em classes.

Graz´zt aprecia contrastes, oposições e desacordos entre outros para encontrar rancor e ódio. Apesar de sua fantástica riqueza e amor pelo grotesco, ele vive bastante simples. Astuto e esperto, ele mantém sua mente livre de distrações para que ele possa se focar em reivindicar mais terras e lacaios para derrotar seus inimigos, um por vez.

Os clérigos de Graz´zt têm acesso aos domínios do Caos, Demônios, Mal e Tentação (veja o suplemento Fiendish Codex I: Hordes of the Abyss para conhecer os domínios Demônios e Tentação). Seu símbolo é uma mão negra com seis dedos.

CONHECIMENTO SOBRE GRAZ´ZT

Personagens que possuam graduações em Conhecimento (religião) ou Conhecimento (planos) podem aprender mais sobre Graz´zt. Quando um personagem realiza um teste bem sucedido na perícia, o seguinte conhecimento é revelado, incluindo as informações das CDs inferiores.

Conhecimento (planos ou religião)

CD	Resultado
20	Graz´zt, o Príncipe Negro, é o patrono dos governantes corruptos e decadentes. Feiticeiros e magos freqüentemente o veneram também, uma vez que é dito que ele é o conhecedor de inúmeros segredos.
25	Graz´zt combate com uma espada bastarda que derrama ácido e ele a empunha mortalmente com grande perícia.
30	O olhar e voz de Graz´zt podem inspirar medo até mesmo no mais bravo soldado.
35	Graz´zt está em guerra com Demogórgon e Orcus, e ele é conhecido por conceder audiências com aqueles que podem fornecer-lhe ajuda ou inteligência em relação a essa guerra.

GRISGOL



Constructo (Grande)
Dado de Vida: 19d10+30 (134 pvs)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 28 (–1 tamanho, +19 natural), toque 9, surpresa 28
Ataque Base/Agarrar: +14/+22
Ataque: Corpo a corpo: pancada +17 (1d6+4 mais 1d8+5 por energia negativa mais paralisia)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +17 (1d6+4 mais 1d8+5 por energia negativa mais paralisia)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: Habilidades similares à magia, poeira asfixiante, toque letal, toque paralisante
Qualidades Especiais: Características de constructo, imunidade à magia, *incitar loucura*, RD 10/perfurante e mágica, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +6, Von +6
Habilidades: For 18, Des 10, Con —, Int —, Sab 11, Car 11
Perícias: —
Talentos: —
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 15
Tesouro: Nenhuma moeda, nenhum bem, dobro dos itens
Tendência: Sempre neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível: —
Obs.: Para uma melhor utilização desse monstro na versão 3.5, veja a errata não-oficial a partir da página 289.

Esta figura humanóide está coberta da cabeça aos pés em faixas de pergaminhos e páginas de tomos empoeirados. Pedaços de cintos mágicos esfarrapados, robes e de uma cota de malha também parecem integrar por acaso seu formato.

Um grisgol é um constructo horrível composto de itens mágicos quebrados e gastos, animado por um poderoso conjurador que possui o controle do espírito de um lich. Seu esqueleto é fabricado de cajados e varinhas velhas e sua pele de pergaminhos gastos o envolvendo como a roupa sepulcral de uma múmia. Entrelaçados em seu corpo estão anéis, braçadeiras, fragmentos de couro ou malha e similares. Por dentro da criatura está um grande número de frascos de poções, ungüentos e óleos vazios pela metade, vagamente lembrando órgãos intestinais. Ele geralmente veste um manto ou robe com runas escritas. Pontos de luz avermelhadas brilham por baixo do capuz ou de um velho elmo.
Situado no interior do constructo, entre o lixo misturado, está a filacteria original do lich. A menos que alguém saiba o que anima um grisgol, a filacteria aparenta ser outro pedaço de lixo mágico consumido jogado aleatoriamente no interior do constructo.
De longe, o grisgol aparenta ser uma múmia, mesmo se movimentando com a marcha rígida similar. Quando caminha, pode-se ouvir o tilintar dos vidros se batendo, o barulho do líquido espirrando dos frascos e garrafas cheias pela metade, o guincho do couro, a fricção da madeira e ossos se chocando, e o mais proeminente, a mistura do papel como se as páginas de um tomo fossem pegas por uma brisa leve. Gavinhas finas de fumaça negra escapam das rachaduras de seu corpo. O grisgol deixa um resíduo de fuligem oleosa sobre aquilo que ele toca.
O grisgol é de todas as formas um constructo mágico, possuindo todas as características dos golens nativos além das habilidades do lich que o energiza. Os ataques de toque letal e paralisante do grisgol são os mesmos do lich e o constructo conserva uma fração das habilidades similares à magia do lich original. O grisgol apenas conjura as magias escritas pelo seu criador nos pergaminhos e páginas de tomos que formam sua pele exterior. Contudo, as magia sue o grisgol consegue conjurar são restritas aos níveis de magias, domínios e especializações que o lich (um clérigo, feiticeiro ou mago de 20° nível) poderia conjurar.
Destruir o grisgol não destrói o lich que o energiza. Para matar o lich, sua filacteria deve ser destruída após o grisgol ser destruído. Por outro lado, o lich estará livre para retornar em uma forma física em 1d10 dias. O lich liberto conserva todos os poderes e Habilidades que possuía antes de ser aprisionado. O lich buscará vingança daquele que possuir sua filacteria e do mago, feiticeiro ou clérigo que originalmente o trancafiou no corpo de um grisgol.
Um grisgol mede 2,40 m de altura e pesa cerca de 200 kg. Ele sabe falar todos os idiomas conhecidos pelo lich na qual a filacteria o anima.

COMBATE
O grisgol é tenaz e implacável, seguindo as instruções de seu criador explicitamente sem considerar estratégias. Por essa razão, a magia empregada no grisgol é escrita antes pelo seu criador, a menos que seu criador esteja a 18 m do golem e seja capaz de emitir comandos.
Habilidades Similares à Magia: O grisgol é criado com a habilidade de utilizar dez magias diferentes como habilidades similares à magia (uma de cada nível, do 0 ao 9º), cada uma apenas uma vez ao dia. Essas magias podem variar baseado no capricho do criador, e elas serão magias de clérigo (caso o lich que o anima seja um clérigo) ou magias de feiticeiro/mago

(caso o lich que o anime seja um feiticeiro ou mago). A maioria dos criadores escolhe magias simples, considerando que a falta de inteligência do grisgol o previna de utilizar estratégias. As CDs dos testes de resistência são 10 + 1-1/2 do nível da magia (assim como um item mágico). 20° nível de conjurador.

Habilidades Similares à Magia Típicas: 1/dia—*chuva de meteoros* (CD 23), *corrente de relâmpagos* (CD 19), *enfraquecer o intelecto* (CD 17), *escudo arcano, evaporação* (CD 22), *imobilizar pessoa* (CD 14), *palavra de poder: cegar, raio ardente* (+13 toque à distancia), *tempestade glacial, toque da fadiga* (+17 toque corpo a corpo, CD 10). 20° nível de conjurador.

Poeira Asfixiante (Ext): Atingir o golem com qualquer espécie de ataque que não seja por uma arma perfurante libera uma incomodante nuvem asfixiante de poeira que explode da criatura. Todos a 3 m de raio devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude CD 23 ou sofrerão 1d4 pontos de dano na Constituição. Aqueles que falharem no primeiro teste de Fortitude devem obter sucesso em outro teste de resistência de Fortitude CD 23 (ajustado com o seu novo valor de Constituição) ou contrairão a doença maldição pegajosa (veja a página 292 do *Livro do Mestre*) em 24 horas. A CD do teste de resistência é baseada em Força.

Toque Letal (Ext): Assim como o lich que o anima, o toque do grisgol inflige 1d8+5 pontos de dano por energia negativa nas criaturas vivas (Vontade CD 19 para sofrer apenas metade do dano). A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Toque Paralisante (Sob): O ataque de Pancada do grisgol provoca paralisia permanente a menos que o alvo obtenha sucesso em um teste de resistência de Fortitude CD 19. *Remover paralisia* ou qualquer magia que consiga remover uma maldição conseguirá libertar a vítima (veja a descrição da magia *rogar maldição,* página 287 do *Livro do Jogador*). O efeito não pode ser dissipado. Aqueles paralisados pelos grisgol aparentam estarem mortos, contudo um teste de Observar CD 20 ou um teste de Cura CD 15 revela que a vítima continua viva. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Imunidade à Magia (Ext): O grisgol é imune a qualquer magia ou habilidade similar à magia que permita resistência à magia. Além disso, certas magias e efeitos funcionam diferentemente contra o grisgol, como mostrado abaixo.

Apagar como um ataque de toque provoca 2d6 pontos de dano na criatura (sem testes de resistência).

Conjurar *página secreta* em um grisgol o torna invisível como a magia *invisibilidade*.

Incitar Loucura (SM): Após o grisgol ser destruído, aqueles que examinarem as faixas de pergaminhos ou páginas de tomos que consiste o envoltório da criatura invoca uma maldição que deixará o leito insano (Vontade CD 19 para evitar o efeito). A vítima desta insanidade se tornará convencido que os milhares de pergaminhos contém grandes e perdidos segredos arcanos, e que ele precisa descobrir esses segredos ao encaixar assiduamente cada pedaço de pergaminho destruído e páginas de tomos rasgados na ordem certa. Ele dedica cada hora que esteja acordado para esta tarefa massiva, raramente pausando para comer ou descansar, para que assim possa terminar esta tarefa o mais rápido possível. A vítima sempre pensa, e tenta convencer aos outros, que ele está a um passo de uma revelação. Seu estudo pessoal se torna confuso com diagramas, gráficos, e planos extrapolados de como as peças possam se encaixar, constantemente tendo que reorganizá-los para encaixar suas atuais teorias ou pressentimentos.

O alvo sofre 1 pontos de Inteligência drenado quando a maldição é primeiramente ativada, e sofrerá outro ponto de Inteligência drenado a cada semana que a maldição continuar caso não seja curada. O alvo morrerá quando ele ou ela alcançar Inteligência 0.

A Inteligência drenada não pode ser restaurada enquanto a maldição esteja ativa. Apenas um *desejo limitado* ou outra magia poderosa similar conseguirá libertar a vítima dessa maldição.

CONSTRUÇÃO

O corpo do grisgol é uma coleção casual de varinhas mágicas, cajados, poções e itens aleatórios velhos, e, o mais importante, pedaços de pergaminhos e tomos mágicos. Isto custará aproximadamente 10.000 po. Montar o corpo exige um teste de Ofícios (encardenação) CD 25.

O criador do grisgol também deve capturar a filacteria de um lich e utilizá-la na construção do grisgol. O criador deve primeiro facilitar a destruição do lich na qual filacteria ele deseja utilizar. Após o corpo do lich ser destruído, o criador do grisgol deve finalizar a construção antes que o lich retorne (geralmente em 1d10 dias). Caso o lich retorne antes que o grisgol seja completado, o lich deverá ser destruído novamente. Animar o grisgol enquanto o lich ainda estiver no limbo ligará a essência do lich ao grisgol.

Caso o grisgol possua a habilidade de conjurar uma magia com um componente material que custe mais que 100 po ou qualquer componente de XP, o criador deve incluir 50 daquele componente material ou gastar 50 vezes o custo de XP como parte de sua criação. Caso o grisgol possua a habilidade de conjurar uma magia com um foco, o criador deve incluir o foco como parte da criação.

19° NC; Fabricar Constructo (veja a página 305 do *Livro dos Monstros*), *consertar*, *controlar mortos vivos, desejo limitado, escrita ilusória, insanidade, tarefa/missão,* mais todas as magias incluídas no grisgol, o conjurador deve pertencer ao 19° nível no mínimo; Preço: 210.000 po; Custo 110.000 po + 8.000 XP.

GRISGOLS EM EBERRON

A rainha lich Vol utiliza agentes devotos e aventureiros mal orientados para caçar outros lichs e capturar suas filacterias. Uma vez que ele adquire a filacteria de um lich, Vol aprisiona o espírito do lich em um grisgol. Os grisgols de Vol algumas vezes são encontrados em templos secretos habitados pelos cultistas Sangue de Vol ou em locais onde os sinais da Profecia dracônica (veja a página 130 do *EBERRON Campaign Setting*) tenham se manifestado.

GRISGOLS EM FAERÛN

As ruínas do Forte Zhentil guardam muitas surpresas desagradáveis para os aventureiros, e no mínimo um deles é um grisgol abastecido pela essência vital de um poderoso lich Zhent chamado Leneka Jheth. Magos Thayanos também destrancaram os segredos da criação desses constructos infames e freqüentemente os utilizam para guardar seus tesouros mágicos ou para recuperar itens que tenham sido injustamente retirados deles.

GUARDIÃO DA CRIPTA

Imortal (Médio)
Dado de Vida: 9d12 (58 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 6 m com peitoral de aço (4 quadrados), deslocamento base 9 m
Classe de Armadura: 21 (+1 Des, +3 natural, +5 peitoral de aço obra prima, +2 escudo grande de metal obra prima), toque 11, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar: +4/+6
Ataque: Corpo a corpo: espada bastarda obra prima +8 (1d10+2 mais 1 por dano sagrado)
Ataque Total: Corpo a corpo: espada bastarda obra prima +8 (1d10+2 mais 1 por dano sagrado)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: Animar objetos, *destruição sagrada*
Qualidades Especiais: Características de imortal, RD 5/concussão, RM 19, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +4, Von +7
Habilidades: For 15, Des 12, Con —, Int 14, Sab 13, Car 16
Perícias: Acrobacia –1, Conhecimento (religião) +14, Diplomacia +17, Escalar +10, Intimidar +15, Ouvir +10, Saltar +10, Sentir Motivação +13
Talentos: Foco em Arma (espada bastarda), Golpe de Subjugação (veja no índice de talentos), Santificar Ataque Armado (espada bastarda) (veja veja no índice de talentos), Usar Arma Exótica (espada bastarda)
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Sempre leal e bom
Progressão: 10–13 DVs (Médio); 14–27 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: —

Mortos vivos malignos não são as únicas criaturas que guardam tumbas antigas: os guardiões da cripta são protetores de locais de descanso de santos e heróis.
Diferente dos mortos vivos animados que permanecem como guardiões eternos de seus abrigos, os guardiões da cripta permanecem inanimados até que suas tumbas sejam perturbadas. Quando os intrusos entram, os espíritos dos guardiões da cripta retornam de seus prazeres dos Sete Céus Escalonados de Celestia, animando seus corpos em uma forma imortal para proteger o solo sagrado que eles guardam. Quando a ameaça termina, sua alma retorna para seu descanso.



A forma básica do guardião da cripta é indistinguível de um esqueleto ou criatura semelhante. Ele veste um belo peitoral de aço e carrega um escudo e espada para utilizar na defesa da tumba. Ele fala o idioma Comum e Celestial.

COMBATE
Os guardiões da cripta combatem sem medo, uma vez que eles literalmente não têm nada a perder—vencendo ou perdendo, seu espírito retorna para a felicidade celeste quando seu trabalho estiver concluído. Eles são mais inteligentes que aparentam e rapidamente surpreende os ladrões de tumba que assumem que eles são nada mais do que esqueletos sem mente.
Animar Objetos (Sob): Como uma ação padrão, o guardião da cripta consegue fazer com que uma estátua ou outro objeto no interior da tumba que ele guarda fique animada, como se afetada pela magia *animar objetos*. Ele consegue animar um objeto de tamanho Grande ou menor a cada rodada; esta habilidade funciona como uma magia conjurada por um clérigo de 10° nível.
***Destruição Sagrada* (SM):** O guardião da cripta consegue utilizar a magia *destruição sagrada* sem limites de uso. Nível de Conjurador: 10°; teste de resistência de Vontade (CD 17). A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.
Características de Imortal: O guardião da cripta é imune a efeitos de ação mental, venenos, *sono*, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e a quaisquer efeitos que exija um teste de resistência de Fortitude, exceto ataques de drenar energia, efeitos que também afetem objetos e efeitos inofensivos. Ele é imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano permanente de habilidade ou morte por dano maciço. Ele é imune a dano permanente de Força, Destreza ou Constituição. O guardião da cripta não pode ser revivido ou ressuscitado. O guardião da cripta possui visão no escuro (18 m de alcance).

NOVO TIPO: IMORTAL

Imortal é um novo tipo de criatura, descrevendo as criaturas que morreram mas retornaram em uma espécie de vida espiritual. Eles são semelhantes de diversas formas com as criaturas vivas e mortas vivas. Contudo, enquanto os mortos vivos representam um escárnio da vida e a violação da ordem natural da vida e da morte, os imortais meramente adiam a inevitabilidade da morte durante um curto período de tempo para completar um objetivo justo. Enquanto os mortos vivos retiram seu poder do plano de Energia Negativo, os imortais são fortemente ligados ao plano de Energia Positiva, o local de nascimento de todas as almas. De fato, os imortais são um pouco mais do que almas desencarnadas, algumas vezes cobertos de carne material, algumas vezes incorpóreos e duramente mais substanciais do que uma alma em seu estado puro.
Aspectos
- Dado de Vida: d12.
- Bônus base de ataque: 1/2 do total de DV (como o mago).
- Testes de resistência bons: Vontade.

• Pontos de perícia: (4 + modificador de Int, mínimo 1) por Dado de Vida, e o quádruplo desse valor no primeiro DV.

Características

• Valor nulo de Constituição.
• Visão no escuro: 18 m.
• Imunidade a todos os efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas, padrões e efeitos de moral).
• Imunidade a veneno, sono, paralisia, atordoamento, doença e efeitos de morte.
• Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade permanente. Imune a dano de habilidade temporário que afete os valores físicos (Força Destreza e Constituição), assim como aos efeitos de fadiga e exaustão. Diferente dos mortos vivos, o imortal pode ser alvo de drenar energia. Assim como as criaturas vivas, os imortais são feridos por energia negativa e curados por energia positiva.
• Imunes a efeitos que exijam um teste de resistência de Fortitude, exceto para ataques de drenar energia, efeitos que também afetem objetos e efeitos inofensivos.
• Não consegue correr.
• Utiliza o modificador de Carisma para os testes de Concentração.
• Não pode ser morto por dano maciço, mas quando reduzido a 0 pontos de vida ou menos, ele será imediatamente destruído. Não pode ser afetado por magias ou habilidades de *reviver os mortos* e *reencarnação*. *Ressurreição* e *ressurreição verdadeira* conseguem afetar o imortal caso ele permita. Essas magias transformam as criaturas imortais em criaturas vivas.
• Clérigos malignos conseguem expulsar ou destruir criaturas imortais da mesma forma que os clérigos benignos expulsam ou destroem mortos vivos. Clérigos benignos e paladinos conseguem fascinar, comandar ou fortalecer criaturas imortais da mesma forma que clérigos malignos fascinam, comandam ou fortalecem mortos vivos.
• Criaturas imortais recebem os mesmos benefícios de *consagrar e santificar* da mesma forma que os mortos vivos recebem de *profanar* e *conspurcar*, e eles são atingidos por *profanar* e *conspurcar* da mesma forma que os mortos vivos são atingidos por *consagrar* e *santificar. Invisibilidade contra mortos vivos* e *destruir mortos vivos* também funcionam contra os imortais. *Detectar mortos vivos* e *visão da morte* também revela os imortais, e permitem ao conjurador distinguir criaturas imortais de mortos vivos. Conjuradores malignos podem ser atordoados por auras avassaladoras de criaturas imortais da mesma forma que conjuradores benignos podem ser atordoados por auras avassaladoras de mortos vivos. Utilize da linha "morto vivo" da descrição da magia "detectar o mal" quando um imortal estiver na área da magia *detectar o bem*. Os imortais são curados por *romper mortos vivos* e danificados por água profana da mesma forma que os mortos vivos são danificados por água sagrada. Os imortais não são afetados por armas do rompimento. Magias que possuem efeito maior contra criaturas mortas vivas—incluindo *explosão solar, luz cegante, muralha de fogo, pedra encantada,raio de sol* e *toque macabro*—não possuem esses efeitos melhorados contra criaturas imortais. Os imortais sofrem apenas 1d6 pontos de dano a cada dois níveis de conjurador da magia *luz cegante.* Magias como *comandar mortos vivos, controlar mortos vivos, criar mortos vivos, criar mortos vivos maior e imobilizar mortos vivos* não afetam ou criam criaturas imortais.
• Sabem usar suas armas naturais e quaisquer armas mencionadas em suas descrições.
• Sabem usar qualquer tipo de armadura (leve, media ou pesada) que está descrito em suas descrições, assim como os tipos mais leves. Os imortais não sabem usar as armaduras que não estão descritas em suas descrições.
• Imortais não respiram, comem ou dormem.

GUARDIÃO VEGETAL

Este arbusto cuidadosamente aparado e podado foi esculpido impecavelmente com a forma de um animal.

Um guardião vegetal é um arbusto esculpido com a forma de um animal e depois animado com magia arcana. Estas criaturas, que cumprem funções tanto decorativas como defensivas, protegem os jardins dos reis e dos nobres, camuflando-se com perfeição entre as cercas vivas e esculturas ordinárias. Estes guardiões tomam vida quando um intruso entra no jardim.

Os guardiões vegetais são construtos e plantas. Não são criaturas vegetais que se movem de maneira natural como os golens, a força que os anima é um espírito proveniente do plano elemental da terra e que foi vinculado ao corpo através de magia. Como resultado, os druidas encaram tais criaturas como desagradáveis na melhor das hipóteses e na pior as consideram abominações. Os proprietários ricos que mantém estas criaturas em seus jardins raramente se preocupam com eles. Consideram que a segurança adicional de ter um guardião vegetal esperando pacientemente para saltar sobre ladrões ou assassinos é mais importante do que os "sentimentos" dos arbustos.

Um guardião vegetal tem o mesmo tamanho que a criatura que ele imita, desta maneira, um guardião vegetal leão teria as dimensões de um leão. Porém, um guardião está composto em sua maioria por pequenos ramos e folhas, o que lhe faz muito mais ligeiro que uma criatura de carne e osso do mesmo tamanho; pesa somente uma quarta parte de sua contraparte de carne e osso. Os guardiões vegetais não falam, mas rangem ligeiramente quando se movem.



COMBATE
Um guardião vegetal segue as ordens de seu criador se este estiver a uma distância de até 27 m**.** Caso faltem ordens continua seguindo a última ordem que recebeu o melhor que puder, entretanto atacará qualquer criatura que lhe ataque. O criador do guardião vegetal pode deixar-lhe ordens simples, tais como "ataque qualquer criatura que entrar de noite no jardim", que o guardião pode seguir. Se um guardião está protegendo a casa de uma importante figura do governo é freqüentemente são dadas ordens para que imobilize os oponentes ao invés de matá-los.
Os intrusos capturados podem então ser presos e interrogados por um guarda local. Os guardiões vegetais sentem as vibrações através do solo, o que lhes faz sentinelas excelentes. Quando um guardião vegetal avista um intruso, permanece perfeitamente imóvel até que o intruso esteja a 9 ou 12 m. O arbusto animado então simplesmente investe, com freqüência pegando o inimigo desprevenido.
Compassivo (Ext): Um guardião vegetal pode infligir dano por contusão com qualquer de seus ataques sem sofrer a penalidade padrão de –4 em suas jogadas de ataque. A criatura escolhe quando causa dano letal ou não dependendo das ordens que tenha recebido de seu criador. As ordens de capturar ou enfraquecer os inimigos fazem que o guardião vegetal use ataques por contusão; qualquer outra ordem de ataque faz com que a criatura inflija dano letal.
Imobilidade (Ext): Um guardião vegetal é capaz de permanecer tão imóvel quanto um arbusto esculpido normal. Um observador deve obter sucesso num teste de Observar CD 30 para perceber que o guardião vegetal é uma criatura animada.
Perícias: Um guardião vegetal possui +8 de bônus racial nos testes de Furtividade.

GUARDIÃO VEGETAL JAVALI
Planta (Médio)
Dado de Vida: 5d8+10 (32 pvs)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (+3 Des, +4 natural), toque 13, surpresa 14
Ataque Base/ Agarrar: +3/+6
Ataque: Corpo a corpo: chifrada +6 (2d6+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: chifrada +6 (2d6+4)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Compassivo, ferocidade
Qualidades especiais: Características de planta, imobilidade, RD 10/cortante, sentir vibração 27 m, visão na penumbra, vulnerabilidade ao fogo
Testes de resistência: Fort +6, Ref +4, Von +1
Habilidades: For 17, Des 16, Con 14, Int —, Sab 10, Car 1
Perícias: Furtividade +11
Talentos: —
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou jardim (2–8)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível**:** —

Um guardião vegetal javali mede 90 cm de altura até os ombros e 1,20 m de largura. Pesa 50 kg.

COMBATE
Um guardião vegetal javali tem o seguinte ataque especial:
Ferocidade (Ext): Um guardião vegetal javali continua lutando sem penalidade mesmo quando está incapacitado ou morrendo.

GUARDIÃO VEGETAL LEÃO
Planta (Grande)
Dado de Vida: 10d8+40 (85 pvs)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (–1 tamanho, +2 Des +2, +6 natural), toque 11, surpresa 15
Ataque Base/ Agarrar: +7/+18
Ataque: Corpo a corpo: garra +13 (1d6+7)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +13 (1d6+7) e mordida +8 (1d8+3)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, bote, compassivo, rasgar
Qualidades Especiais: Características de planta, imobilidade, RD 10/cortante, sentir vibração 27 m, visão na penumbra, vulnerabilidade ao fogo
Testes de Resistência: Fort +11, Ref +5, Von +3
Habilidades: For 25, Des 14, Con 18, Int —, Sab 10, Car 1
Perícias: Furtividade +10.
Talentos: —
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou jardim (2–8)
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Um guardião vegetal leão mede 2,40 m de largura e pesa 50 kg.

COMBATE
Um guardião vegetal leão tem os seguintes ataques especiais:
Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, um guardião vegetal leão 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 guardião vegetal 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): Bônus de ataque corpo a corpo +13, dano 1d6+3.

GUARDIÃO VEGETAL TRICERÁTOPS
Planta (Enorme)
Dado de Vida: 20d8+120 (210 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 18 (–2 tamanho, +1 Des, +9 tamanho), toque 9, surpresa 17

Ataque Base/ Agarrar: +15/+34
Ataque: Corpo a corpo: chifre +24 (4d6+16 ou Investida Poderosa 7d6+16)
Ataque total: Corpo a corpo: chifre +24 (4d6+16)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Atropelar 4d6+16, compassivo
Qualidades Especiais: Características de planta, imobilidade, RD 10/cortante, sentir vibração 27 m, visão na penumbra, vulnerabilidade ao fogo
Testes de Resistência: Fort +18, Ref +7, Von +6
Habilidades: For 33, Des 12, Con 22, Int —, Sab 10, Car 1
Perícias: Furtividade +10
Talentos: Investida Poderosa
Ambiente: Qualquer
Organização: solitário ou jardim (2–8)
Nível de Desafio: 12
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Um guardião vegetal tricerátops mede 7,5 m de largura e pesa 2.500 kg.

COMBATE
Um guardião vegetal tricerátops tem o seguinte ataque especial:
Atropelar (Ex)t: Reflexos CD 31para reduzir o dano à metade. A CD para o teste de resistência é baseada em Força.

CONSTRUÇÃO
Criar um guardião vegetal começa esculpindo um arbusto com a forma de um javali, leão ou tricerátops. Moldar a planta requer seis semanas e um teste de Ofícios (jardinaria), Ofícios (escultura) ou Profissão (jardineiro) com CD 25. Depois que o arbusto for esculpido adequadamente, o criador deve realizar um tratamento com tinturas e óleos exóticos que custam 1/25 do preço base do guardião (20.800 po para um guardião vegetal Médio, 62.400 po para um guardião vegetal Grande ou 119.600 po para um guardião vegetal Enorme). Uma vez que o arbusto esteja adequadamente tratado, o ritual de animação pode começar. Todo o ritual de animação deve ser realizado no exterior, já que o arbusto é dependente de sol, chuva e terra até o último dia do procedimento.
13° NC, Fabricar Constructo, *desejo restrito, despertar, tarefa/missão*, o criador deve ser um conjurador de 13° nível no mínimo; Preço 20.000 po (Médio), 60.000 po (Grande), 115.000 po (Enorme); Custo 10.800 po + 800 XP (Médio), 32.400 po + 2.400 XP (Grande), 62.100 po + 4.600 XP (Enorme).

GUARDIÕES VEGETAIS ALTERNATIVOS
Criar um guardião vegetal que imite um animal diferente (de tamanho, Médio, Grande ou Enorme) é possível. Começa com as estatísticas normais da criatura base e realiza as seguintes mudanças.
Tamanho e Tipo: O tipo de criatura muda para planta. Recalcule o bônus base de ataque, testes de resistência e pontos de perícias baseados nos DVs do guardião vegetal (veja abaixo). O tamanho não muda.
Classe de Armadura: Um guardião vegetal tem um bônus de armadura natural baseada em seu tamanho: Minúsculo ou menor +0, Pequeno +2, Médio +4, Grande +6, Enorme +9, Colossal ou maior +12.
Dados de vida: Os guardiões vegetais têm DV de acordo com seu tamanho. Os guardiões vegetais Médios têm 5 DV, os Grandes 10 DV e os Enormes têm 20 DV.
Deslocamento: O deslocamento em terra é a mesma da criatura base. Um guardião vegetal não ganha nenhuma velocidade para escavar, escalar, voar ou nadar da criatura na qual se baseia.
Ataques especiais: Um guardião vegetal ganha o seguinte ataque especial.
Ataques Especiais: Os guardiões vegetais recebem os seguintes ataques especiais:
Compassivo (Ext): Um guardião vegetal pode infligir dano por contusão com qualquer de seus ataques sem sofrer a penalidade padrão de –4 em suas jogadas de ataque. A criatura escolhe quando causa dano letal ou não dependendo das ordens que tenha recebido de seu criador. As ordens de capturar ou enfraquecer os inimigos fazem que o guardião vegetal use ataques por contusão; qualquer outra ordem de ataque faz com que a criatura inflija dano letal.
Qualidade Especiais*:* Um guardião vegetal ganha as seguintes qualidade especiais.
Imobilidade (Ext): Um guardião vegetal é capaz de permanecer tão imóvel quanto um arbusto esculpido normal. Um observador deve obter sucesso num teste de Observar CD 30 para perceber que o guardião vegetal é uma criatura animada.
Redução de Dano (Ext): um guardião vegetal tem RD 10/corte.
Sentir vibração (Ext): Um guardião vegetal tem sentido de vibração de até 27 m.
Vulnerabilidade ao Fogo: Os guardiões vegetais são vulneráveis ao fogo.
Habilidade: Um guardião vegetal tem um conjunto de atributos específico para seu tamanho, como mostrado abaixo.
Médio: For 17, Des 16, Con 14, Int —, Sab 10, Car 1
Grande: For 25, Des 14, Con 18, Int —, Sab 10, Car 1
Enorme: For 33, Des 12, Con 22, Int —, Sab 10, Car 1
Perícias: Os guardiões vegetais possuem +8 de bônus racial nos testes de Furtividade
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou jardim (2–8)
Nível de Desafio: Igual ao da criatura base +1 ou segundo o tamanho (Médio 3, Grande 7, Enorme 12), o que for maior
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

OS GUARDIÕES VEGETAIS EM EBERRON
Os nobres khorvairios ricos, assim como membros das famílias com as marcas do dragão, estão orgulhosos de utilizar guardiões vegetais para proteger suas mansões. Os guardiões vegetais javali são populares entre os nobres de Aundair, Thrane e Breland. Os nobres de Karrnath e Cyre preferem os guardiões vegetais leões. Os guardiões vegetais Enormes, como o tricerátops, adornam os jardins impecavelmente esculpidos de algumas famílias nobres com a marca do dragão.

OS GUARDIÕES VEGETAIS EM FAERUN
Os guardiões vegetais se encontram habitualmente em lugares onde se reúnem círculos de druidas, incluindo parques de cidades e outros lugares onde a civilização e a natureza convergem. Eles também protegem os tempos de Chauntea, Mielikki, Silvanus e outras divindades similares. Os druidas elfos aquáticos têm aprendido como criar guardiões vegetais subaquáticos com algas, enquanto os guardiões vegetais do Subterrâneo são criados com musgos vivos.

GULGAR

Humanóide Monstruoso (Grande – Terra)
Dado de Vida: 10d8+30 (75 pvs)
Iniciativa: –2
Deslocamento: 6 m com peitoral de aço (4 quadrados); deslocamento base 9 m
Classe de Armadura: 22 (–1 tamanho, –2 Des, +8 natural, +5 peitoral de aço, +2 escudo grande de metal), toque 7, surpresa 22
Ataque Base/Agarrar: +10/+19
Ataque: Corpo a corpo: martelo de guerra +14 (2d6+5/x3) ou Investida Poderosa 2d6+5/x3 mais 2d6) ou à distância: arco longo composto (bônus de Força +5) +7 (2d6+5/x3)
Ataque Total: Corpo a corpo: martelo de guerra +14/+9 e chifre +9 (2d6+2) ou 2 pancadas +14 (1d6+5) e chifre +9 (2d6+2) ou à distância: arco longo composto (bônus de Força +5) +7 (2d6+5/x3)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Osso cristalino, pulso sônico
Qualidades Especiais: Estabilidade, fala subsônica, imunidade ao som, redução de dano 10/adamante, sentido sísmico, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +5, Von +8
Habilidades: For 20, Des 7, Con 17, Int 10, Sab 12, Car 13
Perícias: Adestrar Animais +7, Cavalgar +10, Intimidar +6, Observar -3, Ouvir +10
Talentos: Ataque Poderoso, Atropelar Aprimorado, Encontrão Aprimorado, Investida Poderosa, Separar Aprimorado
Ambiente: Montanhas temperadas
Organização: Bando (2–4), esquadra (8–16 mais 2 sargentos de 3º nível e 1 líder de 4º–7º nível) ou batedor (1 ranger de 4º nível montado sabre um yrthak)
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +5

Esta musculosa criatura de armadura é quase tão larga quanto alta. Sua cabeça é grossa e larga e sua mandíbula cai sobre seu tórax. Ela possui duas pequenas orelhas parecidas com as de um rinoceronte no alto de sua cabeça e uns profundos e pequenos olhos negros. Seu queixo exibe um grosso chifre cristalino que se projeta em sua direção e dois pequenos dentes cristalinos que sobressaem para cima desde seu lábio inferior. A pele da criatura é cinza escuro e cristais sobressaem de seus ombros e juntas como também de seu queixo. Suas mãos possuem dois grossos e fortes dedos com grandes unhas de cristal, assim como um polegar igualmente grosso.



Musculoso e bem armado, ele os encara de maneira severa, sem emitir som algum.

Uma vez nativos do Plano Elemental da Terra, os gulgars emigraram para o Plano Material faz muito tempo, fugindo de uma incursão de gênios. Agora vivem nas cordilheiras montanhosas situadas em climas temperados, cavalgando sobre os ventos montados sobre yrthaks e explorando as profundezas das montanhas em busca dos cristais que comem para fortalecerem seus ossos.
Os gulgars parecem criaturas lacônicas e sérias, mas na verdade eles são tumultuosos e cheios de vigor. Sua voz é inaudível para a maioria dos seres e eles são cautelosos com estranhos, especialmente com anões, uma raça a qual tiveram muitos conflitos no passado. Isto oculta a verdadeira natureza dos gulgars, porém sua tola bravura em combate revela sua verdadeira personalidade.
Um gulgar mede pouco mais que 1,80 m altura e pesa 125 kg a 175 kg. Os gulgars têm uma pele cinza escura e os machos costumam ser mais escuros que as fêmeas. Conforme envelhecem, as fêmeas vão ficando mais claras e os machos mais escuros, o que os torna os anciões gulgars brancos ou negros. Os ossos cristalinos que sobressaem de sua pele amarelam com a idade, tornando-se opacos.
Os gulgars não podem falar nos tons normais audíveis e emitem poucos sons além do seu pulso sônico (“guhl-gaar”), que deu origem a seus nomes. Ao invés disso costumam se comunicar em tons de freqüência baixa que impedem a maioria dos seres de ouvi-los. Gulgars falam o idioma Terran.

COMBATE
Os gulgars preferem iniciar o combate montados em seus yrthaks (veja página 262 do *Livro dos Monstros*). Domesticam e escravizam essas bestas mágicas utilizando seus pulsos sônicos e treinando-as para montá-las em batalha. Quando está montado sobre um yrthak, um gulgar utiliza seu arco longo ou uma lança (2d6+7/x3, ou 4d6+17/x3 em uma investida montada) para atacar seus inimigos, utilizam seus pulsos sônicos só quando podem fazê-lo sem ferir o yrthak na explosão.

Em terra firme, um gulgar investe corajosamente em combate, começando a batalha com sua Investida Poderosa. Nas rodadas seguintes golpeia com seu martelo de guerra e utiliza seu chifre para chifrar o inimigo. Os gulgars gostam de utilizar os ataques de encontrão e investida para se locomoverem no campo de batalha e empurrar seus inimigos para os precipícios próximos de suas casas nas montanhas. Se um inimigo possuir um arma que perfura facilmente sua pele cristalina, o gulgar largará seus escudo e empunhará seu martelo de guerra com ambas as mãos e usará a manobra Separar.

Estabilidade (Ext): Um gulgar recebe um bônus de +4 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).

Fala Subsônica (Ext): Uma criatura deve ter a habilidade sentido sísmico, ou sentido cego desenvolvida para ouvir ou sentir as vibrações para escutar a fala subsônica dos gulgars.

Estas criaturas podem escutar a fala subsônica dos gulgars utilizando as regras normais de Ouvir; não necessitam que o gulgar que fala se encontre dentro do alcance de seu sentido sísmico ou percepção às cegas.

A fala subsônica de um gulgar tem um alcance cinco vezes maior que a fala normal. Isto significa que para escutar um gulgar falando, a criatura que pode escutar sua fala subsônica recebe –1 de penalidade em seus testes de Ouvir para cada 15 m de distância até o falante. Uma porta aumenta a CD de Ouvir somente em 1 e um muro de pedra adiciona 3. Estes modificadores substituem os modificadores do *Livro do Jogador*.

As criaturas que não são capazes de escutar a fala subsônica dos gulgars podem ainda ler seus lábios usando a perícia Observar. A CD base para ler os lábios de um gulgar é 20 e a criatura que esteja tentando deve falar o idioma Terran.

Osso Cristalino (Ext): Os ataques de pancada e chifrado do gulgar são considerados adamante para superar RD e dureza.

As protuberâncias cristalinas das juntas, tórax e ombros de um gulgar são feitas de um material orgânico tão duro quanto o adamante, porém se tornam frágeis como quartzo quando são separados do gulgar.

Pulso Sônico (Ext): Como uma ação padrão, um gulgar pode emitir um cone de som de 9 metros que inflige 3d6 pontos de dano sônico e pode ensurdecer os inimigos. Qualquer criatura na área deve realizar com êxito um teste de resistência de Fortitude CD 18 ou ficará surdo durante uma hora. As criaturas ensurdecidas não podem sofrer o mesmo efeito novamente, mas ainda sofrem o dano de outros ataques sônicos normalmente.

Uma vez que tenha utilizado esta habilidade, um gulgar deve esperar 1d4 rodadas antes de voltar a utilizá-la. Este é um efeito sônico. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: Os gulgars têm uma visão pobre, mas possuem um excelente senso de audição. Eles recebem um bônus racial de +4 nos testes de Ouvir e uma penalidade de –4 nos testes de Observar.

SOCIEDADE DOS GULGAR

Os gulgars vivem em tribos dentro e ao redor das colinas onde os yrthak costumam se aninhar. Quando chegaram ao Plano Material, os gulgars encontraram yrthaks e descobriram que eram domáveis devido a sua vulnerabilidade a efeitos sônicos e que se baseavam em ruídos para detectar suas presas. Muitos yrthak servem agora as tribos gulgars como montarias ou bestar de carga. Alguns o fazem por proteção e a comida que as tribos gulgars proporcionam. Mas a maioria foi escravizada e servem por temor aos ataques de pulso sônico dos gulgars.

Os gulgars mantém um nível de subsistência. Embora sejam onívoros, eles têm fome pelos cristais que consumiam no Plano Elemental da Terra e por isso exploram e escavam constantemente em busca dos delicados cristais. Seu trabalho lhes leva a descobrir veios de metal, os quais utilizam para fabricar armaduras, armas e esculturas cruas que contam a história de sua fuga do Plano Elemental da Terra e seus grandes inimigos os gênios.

Suas escavações freqüentemente os põem em contato com outras criaturas subterrâneas. Se essas criaturas não atrapalham os gulgars em seu trabalho, os gulgars as ignoram; se tentarem impedir, os gulgars atacam, o resultado é quase sempre um conflito amargo.

GULGARS COM NÍVEIS DE CLASSE

A classe favorecida de um gulgar é guerreiro, mas a maioria dos líderes gulgars são rangers ou druidas. Os gulgars rangers escolhem humanóide (humano) e bestas mágicas como seus inimigos prediletos. Poucos gulgars são clérigos, mas aqueles que são podem escolher os domínios Animal, Força, Proteção e Terra.

GULGARS EM EBERRON

Em Eberron, os gulgars vieram originalmente de Lamannia, a Floresta do Crepúsculo (Twilight Forest). Eles são freqüentemente encontrados perto dos picos de Mror Holds, que fazem fronteira com os Principados Lhazaar (Lhazaar Principalities), embora as mantícoras e os dragões sejam uma ameaça constante. Eles constantemente negociam com anões de Mror Holds oferecendo gado em troca de cristais.

GULGARS EM FAERÛN

Tribos de gulgars são encontradas por todas as Montanhas do Alvorecer que formam a fronteira oeste do Ermo Infindável. Contudo, todos os gulgars vivendo na superfície podem traçar sua origem de volta a uma série de grandes enclaves cavadas nas muralhas da Plataforma da Noite, um abismo subterrâneo na região do Subterrâneo conhecido como a Raiz da Terra (localizado abaixo de Thay).

HIPOCAMPUS

Besta Mágica (Grande – Aquático)
Dado de Vida: 3d10+9 (25 pvs)
Iniciativa: +2
Deslocamento: Natação 15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura: 14 (–1 tamanho, +2 Des, +3 natural), toque 11, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +3/+10
Ataque: Corpo a corpo: golpe com a cauda +5 (1d6+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: golpe com a cauda +5 (1d6+3) e mordida +0 (1d4+1)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataque Especial: —

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +5, Von +4
Habilidades: For 16, Des 15, Con 16, Int 5, Sab 13, Car 8
Perícias: Natação +11, Observar +6, Ouvir +6, Saltar +11
Talentos: Prontidão e Vontade de Ferro
Ambiente: Águas temperadas
Organização: Solitário, casal ou bando (5–12)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro
Progressão: 4–6 DVs (Grande); 7–9 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: +2 (companheiro)

Essa besta parece exatamente um cruzamento entre um cavalo e um peixe. Ela tem nadadeiras em vez de cascos e crina, e seu corpo eqüino rasteja com a cauda escamosa de peixe.

Hippocampus são os cavalos do mar, preferido tanto como cavalo de corrida e como montaria. Embora não seja fácil domesticá-los, eles prontamente servem causas boas. Eles são as montarias favoritas dos tritões e elfos aquáticos.
Na natureza, hippocampus deslocam por águas abertas, sozinhos ou em vagos grupos. Eles amam corridas e estão sempre em movimento. Às vezes eles podem ser convencidos a se unir em uma civilização aquática, enquanto ainda tiverem liberdade para se locomover como quiserem.
Hippocampus falam simplesmente o idioma Aquan.

COMBATE
Os hippocampus preferem escapar do perigo. Hippocampus são espíritos livres, se fazendo difíceis para educá-los na disciplina necessária para combater montado. Para aqueles que têm sucesso, um hippocampus de batalha treinado ataca com sua poderosa cauda e pode morder os cavaleiros oponentes.
Perícias: Um hippocampus tem um bônus racial de +8 sobre qualquer teste de Natação para executar alguma ação especial ou evitar um perigo. Ele sempre pode escolher 10 em testes de Natação, mesmo distraído ou em perigo. Ele pode usar a ação corrida enquanto estiver nadando, com a condição de nade em uma linha reta.



TREINANDO UM HIPPOCAMPUS
Um hippocampus precisa treinar para aprender a sustentar um cavaleiro em combate e obedecer a ordens. Use as regras normais de Adestrar Animais, adicionando +5 nas CDs visto que ele é uma besta mágica. Cavalgar um hippocampus requer uma sela exótica. Um hippocampus pode lutar enquanto carrega um cavaleiro, mas o cavaleiro não pode atacar também a menos que ele tenha sucesso em um teste de Cavalgar.
Filhotes de hippocampus valem 1.500 po cada em um mercado aberto. Hippocampus adultos tem o mesmo preço dos cavalos. Treinadores profissionais cobram 500 po para educar ou treinar um hippocampus.
Capacidade de Carga: Uma carga leve para um hippocampus é até 105 kg; uma carga média, 105,5–209 kg; e uma carga pesada, 209,5–312 kg.

HOMÚNCULOS

Um homúnculo é um servo constructo criado por magos ou artífices. Assim como o homúnculo descrito do *Livro dos Monstros*, as criaturas apresentadas aqui são ferramentas designadas para realizar tarefas atribuídas. Cada um é especializado em certo tipo de tarefa, desde o combate corporal (o defensor de ferro) até a comunicação (o mensageiro expedidor). Todos os homúnculos são essencialmente extensões de seus criadores, compartilhando a mesma tendência e natureza básica. Eles estão telepaticamente ligados a seus criadores. Um homúnculo conhece aquilo que seu criador conhece e consegue transportar a seu criador tudo aquilo que ele enxerga e ouve, até uma distância de 450 metros. Um homúnculo nunca viaja além desta distância voluntariamente, apesar de poder fazê-lo se forçado.

COMBATE
Um ataque que destrua um homúnculo causará 2d10 pontos de dano em seu mestre. Caso o mestre seja morto, o homúnculo também morrerá e seu corpo se desintegrará.
Características de Constructo: O homúnculo possui imunidade a venenos, efeitos de sono, paralisia, atordoamento doenças, efeitos de morte, efeitos de necromância, magias e habilidades de efeito mental (feitiços, compulsões, fantasmas, padrões e efeitos morais) e a qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude a menos que ele também funcione em objetos ou que seja inofensivo. Ele é imune ao dano adicional de sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, dreno de habilidade, fadiga, exaustão ou dreno de energia. Ele não pode ser curado, mas pode ser consertado. Ele possui visão no escuro 18 m e visão na penumbra.

CONSTRUÇÃO
Cada espécie de homúnculo possui um corpo construído de diferentes tipos de material. A descrição de cada um indica os materiais, o custo e a perícia Ofícios e a CD exigidas para a construção do corpo. O mestre da criatura pode montar o corpo ou pagar alguém para fazer o serviço.
Após o corpo ter sido feito, ele é animado através de um extensor ritual mágico que exige um laboratório especialmente preparado ou sala de trabalho, semelhante a um laboratório de alquimista que custa 500 po para estabelecê-lo. Caso o criador esteja pessoalmente construindo

o corpo da criatura, a construção e o ritual podem ser realizados juntos.

CONSTRUTOR DEDICADO

Constructo (Miúdo)
Dado de Vida: 1d10 (5 pvs)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 3 m (2 quadrados)
Classe de Armadura: 12 (+2 tamanho), toque 12, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +0/–7
Ataque: Corpo a corpo: martelo +3 (1d3+1)
Ataque Total: Corpo a corpo: martelo +3 (1d3+1)
Espaço/Alcance: 75 cm/0 m
Ataque Especial: —
Qualidades Especiais: Características de constructo, criação de item, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +0, Ref +0, Von +0
Habilidades: For 12, Des 11, Con —, Int 10, Sab 11, Car 7
Perícias: Ofícios (qualquer) +7, Ofícios (qualquer) +4
Talentos: Foco em Perícia (Ofícios)
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 1/2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Qualquer (mesma do criador)
Progressão: 2–3 DVs (Pequeno)
Ajuste de Nível: —

Lembrando um atrofiado anão disforme um pouco mais alto que 30 cm de altura, a criatura manca lentamente de afastando de um item que ela estava trabalhando.

O construtor dedicado é um homúnculo criado para executar o processo de criação de um item de interesse de seu mestre. Diferente da maioria dos homúnculos, o construtor dedicado não sai em missões ou acompanha seu mestre em aventuras. Em vez disso, ele fica em casa trabalhando enquanto seu mestre se aventura.

COMBATE
O construtor dedicado não se atreve a entrar em combater. Caso seja ameaçado, ele tentará esconder-se em algum lugar tão restrito para seus agressores segui-lo.
Criação de Item (Sob): O construtor dedicado consegue realizar as tarefas diárias relacionadas a criação de itens de interesse de seu mestre. O mestre deve atender (ou simular) todos os pré-requisitos para criar o item desejado normalmente, e pagar o ouro e o custo de XP pessoalmente. O único custo que o construtor dedicado pode ajudar é o tempo. O mestre gasta 1 hora iniciando o processo, canalizando as magias necessárias no construtor dedicado e pagando o custo de XP para criar o item. Ele pode então se retirar, permitindo que o construtor realize o processo até que ele esteja completo.

CONSTRUÇÃO
O construtor dedicado é moldado do barro, lustrado com uma mistura de ungüentos arcanos e sangue de seu criador, e assado em um forno. Os materiais custam 100 po. Fabricar o corpo exige um sucesso m um teste de Ofícios (alvenaria) CD 14.



Um construtor dedicado com mais de 1 dado de Vida pode ser criado, mas cada Dado de Vida adicional adiciona 2.000 po no custo para criá-lo.
Fabricar Constructo, *compor, olho arcano*; Preço de Mercado: — (nunca é vendido); Custo 2.100 po + 160 XP.

DEFENSOR DE FERRO

Constructo (Pequeno)
Dado de Vida: 2d10+10 (21 pvs)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (+1 tamanho, +2 Des, +4 natural), toque 13, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +1/–1
Ataque: Corpo a corpo: mordida +5 (1d6+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +5 (1d6+3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: —
Qualidades Especiais: Características de constructo, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +0, Ref +2, Von +0
Habilidades: For 14, Des 15, Con —, Int 8, Sab 11, Car 7
Perícias: Furtividade +3, Observar +2, Ouvir +2
Talentos: Foco em Arma (mordida)
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 1
Tesouro: Nenhum
Tendência: Qualquer (mesma do criador)
Progressão: 3–6 DVs (Pequeno)
Ajuste de Nível: —

A criatura lembra um cachorro, mas seu corpo é formado de placas de aço e barras. Ele mede cerca de 60 cm até os ombros. Seu focinho está enfileirado com lâminas serradas de aço.



O defensor de ferro é um homúnculo desenvolvido para lutar pelo seu criador. Ele não possui habilidades especiais além de sua proeza em combate.

CONSTRUÇÃO
Um defensor de ferro é forjadoAn iron defender is forged do ferro e animado com uma gota do sangue do criador. O material custa 75 po. Fabricar o corpo exige um sucesso em um teste de Ofícios (trabalhos de metal) CD 14.
Um defensor de ferro com mais de 2 dado de Vida pode ser criado, mas cada Dado de Vida adicional adiciona 2.000 po no custo para criá-lo.
Fabricar Constructo, *consertar, lâmina afiada, olho arcano, reflexos*, o conjurador deve pertencer ao 4º nível no mínimo; Preço de Mercado: — (nunca é vendido); Custo 1.250 po + 93 XP.

LARÁPIO FURTIVO

Constructo (Miúdo)
Dado de Vida: 1d10 (5 pvs)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura: 16 (+2 tamanho, +4 Des), toque 16, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +0/–9
Ataque: Corpo a corpo: mordida +1 (1d4–1)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +1 (1d4–1)
Espaço/Alcance: 75 cm/0 m
Ataque Especial: —
Qualidades Especiais: Características de constructo, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +0, Ref +4, Von +0
Habilidades: For 8, Des 19, Con —, Int 12, Sab 10, Car 7
Perícias: Esconder-se +18, Furtividade 10, Prestidigitação +8
Talentos: Sorrateiro
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 1/2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Qualquer (mesma do criador)
Progressão: 2–3 DVs (Miúdo)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura miúda aparenta ser nada mais que uma nuvem de sombras com um formato vagamente humanóide com cerca de 45 cm de altura. Ele se movimenta com uma rapidez incrível.

Um larápio furtivo, como seu nome indica, é planejado para roubar itens pequenos. Seu tamanho e furtividade inata o tornam apropriado mesmo para escalar as pernas de um oponente para roubar uma varinha de seu cinto, por exemplo.

CONSTRUÇÃO
Um larápio furtivo é moldado do barro, cinzas, uma gota do sangue do criador e substâncias sombrias do Plano das Sombras. Os materiais custam 50 po. Fabricar o corpo exige um sucesso em um teste de Ofícios (escultura) ou Ofícios (alvenaria) CD 12.



Um larápio furtivo com mais de 1 dado de Vida pode ser criado, mas cada Dado de Vida adicional adiciona 2.000 po no custo para criá-lo.
Fabricar Constructo, *conjuração de sombras, olho arcano*; Preço de Mercado: — (nunca é vendido); Custo 1.550 po + 118 XP.

MENSAGEIRO EXPEDIDOR

Constructo (Mínimo)
Dado de Vida: 1/2d10 (2 pvs)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), vôo 30 m (perfeito)
Classe de Armadura: 17 (+4 tamanho, +3 Des), toque 17, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +0/–17
Ataque: Corpo a corpo: ferrão +7 (1d2)
Ataque Total: Corpo a corpo: ferrão +7 (1d2)
Espaço/Alcance: 30 cm/0 m
Ataque Especial: —
Qualidades Especiais: Características de constructo, mensagem, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +0, Ref +5, Von +0
Habilidades: For 1, Des 17, Con —, Int 8, Sab 12, Car 7
Perícias: Arte da Fuga +7
Talentos: Reflexos Rápidos
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 1/3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Qualquer (mesma do criador)
Progressão: 2–3 DVs (Miúdo)
Ajuste de Nível: —

Aparentando ser um cruzamento entre um dragão miúdo e um lêmure alado, esta criatura bizarra possui apenas 22,5 cm de seu nariz negro até sua cauda farpada. Seu pescoço é curto e sua cabeça é arredondada, enquanto seu corpo e causa são compridos e sinuosos. Pêlo macio cobre seu corpo e suas asas são emplumadas.

Um mensageiro expedidor, como seu nome sugere, é designado para levar mensagens rapidamente de seu criador. Sua velocidade de vôo é rápida e, diferente de outros homúnculos, é capaz de falar. Ele fala e entende os mesmos idiomas que seu criador.



COMBATE
O mensageiro expedidor tenta evitar qualquer obstáculo para entregar sua mensagem.
Mensagem (Sob): O mestre do mensageiro expedidor consegue conversar com uma criatura até 1.500 m de distância através do homúnculo. Este homúnculo é permitido se afastar d seu mestre que a maioria de outros de sua espécie, e seu vínculo telepático com seu mestre o permite duas formas de conversa com duração indefinida.

CONSTRUÇÃO
O mensageiro expedidor é formado de barro macio, pedaços de cabelos, escamas e penas, e um pingo de sangue de seu criador. Os materiais custam 50 po. Fabricar o corpo exige um sucesso em um teste de Ofícios (escultura) CD 16.
Um mensageiro expedidor com mais de 1 dado de Vida pode ser criado, mas cada Dado de Vida adicional adiciona 2.000 po no custo para criá-lo.
Fabricar Constructo, *enviar mensagem, olho arcano*; Preço de Mercado: — (nunca é vendido); Custo 1.650 po + 126 XP.

HORROR DE GANCHO

Aberração (Grande)
Dado de Vida: 10d8+20 (65 pvs)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), escalando 6 m
Classe de Armadura: 22 (–1 tamanho, +3 Des, +10 natural), toque 12, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar: +7/+18
Ataque: Corpo a corpo: garra +14 (1d6+7) ou mordida +14
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +14 (1d6+7) e mordida +9 (2d6+3)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, mordida dilaceradora, separar poderoso
Qualidades Especiais: Sensibilidade à Luz, Sentido Cego 18 m
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +6, Von +8
Habilidades: For 24, Des 17, Con 14, Int 7, Sab 12, Car 9
Perícias: Escalar +16, Esconder-se +3*Ouvir +8, Saltar +11
Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Perícia (Ouvir), Imobilização Aprimorada, Trespassar
Ambiente: Qualquer subterrâneo
Organização: Solitário, bando (5–20), ou clã (21–40)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente neutro
Progressão: 11–15 DVs (Grande), 16–30 (Enorme)
Ajuste de Nível: +4

Caçadores furtivos das áreas de cavernas subterrâneas, horrores de gancho são monstros territorialistas que suspeitam de intrusos e protegem ferozmente seus campos de caçada. Áreas subterrâneas onde os horrores de gancho habitam ecoam com o som constante de estalos e raspagens de seus ganchos contra as rochas, que são o modo de como eles se guiam, ao lado de rochedos e paredes de cavernas.
Um horror de gancho mede 2,70 m de altura e pesa aproximadamente 200 kg. Seus longos e poderosos braços bem desenvolvidos e pernas terminam ganchos curvados terríveis. Sua cabeça lembra um abutre com um bico monstruoso. Seu torso é no formato do corpo de um inseto e coberto por um exoesqueleto áspero similar a pedras, cravado com protuberâncias ósseas.
Horrores de gancho vivem normalmente em grandes grupos familiares ou clãs, onde cada um é governado pela fêmea mais velha. O macho mais velho geralmente lidera os caçadores e guerreiros do clã. O clã armazena seus ovos comunalmente, em uma área central muito bem defendida de seu sistema de casas e cavernas.
Horrores de gancho são onívoros, consumindo líquenes, fungos, plantas e qualquer animal que eles consigam capturar. Carne é sua comida favorita, e de acordo com os rumores, drows são uma de suas refeições favoritas.
Horrores de ganchos falam o idioma Subterrâneo.

COMBATE
Horrores de gancho atacam em grupo, usando sua perícia Escalar para emboscar seus inimigos atacando por cima. Eles lutam cooperativamente e trabalham juntos contra o maior e mais armado oponente. Horrores de gancho utilizam seus ganchos para imobilizar seus adversários. Se estiverem perdendo a batalha, eles fogem escalando as paredes.
Agarrar Aprimorado (Ext): Se o horror de gancho atinge um oponente com no mínimo uma categoria de tamanho menor que a sua com os dois ataques com as garras, ele causa o dano normal e tenta iniciar uma manobra de agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso



consiga prender uma vítima, ele automaticamente desfere a mordida dilaceradora na mesma rodada (substituindo assim seu ataque de mordida daquela rodada). Após isso, o horror de gancho escolhe se procede com a manobra agarrar normalmente, ou se simplesmente usa suas garras para prender o oponente (-20 de penalidade no teste de agarrar, mas o horror de gancho não é considerado agarrado). Em cada caso, cada teste bem sucedido de agarrar é realizado durante rodadas sucessivas causando automaticamente o dano dos dois ataques de garras e da mordida dilaceradora.

Mordida Dilaceradora (Ext): O horror de gancho pode morder automaticamente um adversário agarrado causando 3d6+10 pontos de dano.

Sentido Cego (Ext): O horror de gancho emite sons de alta freqüência, inaudíveis para a maioria das outras criaturas, que saltam sobre objetos e criaturas. Esta habilidade o permite discernir objetos e criaturas a até 18 m. Os oponentes que ele não for capaz de enxergar, ainda terão cobertura total. A magia *silêncio* anula esta habilidade e obriga o horror de gancho a confiar em sua fraca visão, que possui alcance de 3 m.

Sensibilidade à Luz (Ext): Ao ser exposto à luz intensa (como a luz do sol ou pela magia homônima) o horror de gancho sofre –2 de penalidade nas jogadas de ataque.

Separar Poderoso (Ext): O horror de gancho não provoca ataques de oportunidades por atacar a arma ou o escudo de um adversário. Em um ataque de separar poderoso bem sucedido, o horror de gancho causa metade do dano.

Perícias: *O horror de gancho recebe +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se em áreas subterrâneas.

INUMANO DO PÓ

Morto-Vivo (Médio – Terra)
Dado de Vida: 16d12 mais 16 (120 pvs)
Iniciativa: –1
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 20 (–1 Des, +11 natural), toque 9, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar +8/+13
Ataque: Corpo a corpo: pancada +10 (2d6+8/19–20)*
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +10 (2d6+8/19–20)*
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: Nuvem petrificante, toque desintegrante
Qualidades Especiais: Características de morto vivo, redução de dano 5/adamante, visão no escuro 18 m, vulnerabilidade à expulsão elemental
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +4, Von +10
Habilidades: For 21, Des 8, Con —, Int 8, Sab 11, Car 11
Perícias: Esconder-se +11, Furtividade +11, Observar +11, Ouvir +11, Procurar +10
Talentos: Arma Natural Aprimorada (pancada), Ataque Poderoso, Fortitude Maior, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada) Vitalidade Aprimorada (veja no índice de talentos)
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou gangue (2–5)
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre caótico e mau
Progressão: 17–18 DVs (Grande), 19– 24 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: —

*Incluindo ajustes do talento Ataque Poderoso.

Esta criatura perturbadora permanece dentro de uma pequena nuvem de poeira. Suas feições similares à pedra parecem erosivas e desintegrantes, como uma antiga estátua danificada pela erosão.

Inumanos do pó são criaturas detestáveis formados por uma conjunção do elemento terra e do plano de energia negativo. Eles procuram odiar e destruir todas as criações de pedra e metal, e se precisarem matar criaturas vivas para isso, melhor.
O inumano do pó se parece com um elemental da terra do tamanho de um humano magro com feições eternamente desgastantes. Apesar de sua aparência magra, ele pesa 200 kg.
Inumanos do pó falam o idioma Terran.

COMBATE
O inumano do pó entra em combate com seus punhos similares a pedra, procurando afetar quantos inimigos for possível com sua nuvem petrificante. Caso um inimigo seja petrificado, ele desfere todos seus ataques naquele alvo, batendo na vítima rochosa até reduzi-la a pedregulhos.
O inumano do pó normalmente ataca usando seu talento Ataque Poderoso, sofrendo –3 de penalidade nas jogadas de Ataque e recebendo +3 de bônus nas jogadas de dano.

Toque Desintegrante (Ext): O ataque de pancada do inumano do pó, além do dano causado, danifica objetos feitos de metal ou pedra. Cada vez que uma criatura for atingida por um ataque de pancada do inumano do pó, qualquer armadura de metal ou pedra usada pelo alvo sofre 2d8+10 pontos de dano (Fortitude CD 23 para reduzir o dano à metade). Caso o ataque destrua a armadura, o inumano do pó recebe 5 pontos de vida temporários (que duram por no máximo 1 hora). A CD do teste de resistência é baseada na Força.
O ataque de pancada do inumano do pó causa o dobro do dano normal em criaturas ou objetos feitos de metal ou pedra, como o guardião protetor ou o golem de pedra.

Nuvem Petrificante (Sob): O inumano do pó é cercado por uma nuvem de partículas de poeira. Qualquer criatura viva que se aproxime a 1,5 m do inumano do pó deve obter



sucesso em um teste de resistência de Fortitude CD 15 ou ficará petrificada na rodada seguinte. Durante a rodada interveniente, a petrificação pode ser interrompida através de *moldar rochas* ou *mover terra.* Uma criatura que obtenha sucesso em seu teste de resistência contra a nuvem petrificante não poderá ser afetada pela nuvem petrificante do inumano do pó durante 24 horas. A CD do teste de resistência é baseada no Carisma.

Vulnerabilidade à Expulsão Elemental (Ext): Um personagem que possa expulsar mortos vivos e também criaturas da terra recebe +2 de bônus nos testes de expulsão para expulsar o inumano do pó. Um personagem que possa fascinar mortos vivos e também criaturas da terra recebe +2 de bônus nos testes de fascinar para fascinar o inumano do pó.

JERMLAINE

Fada (Miúdo)
Dado de Vida: 1/2d6–1 (1 pv)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+2 tamanho, +3 Des), toque 15, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: –4/–12
Ataque: Corpo a corpo: lança curta miúda –2 (1d3–4/x3) ou à distância: dardo miúdo +5 (1d3–4)
Ataque Total: Corpo a corpo: lança curta miúda –2 (1d3–4/x3) ou à distância: dardo miúda +5 (1d3–4)
Espaço/Alcance: 75 cm/0 m
Ataque Especial: —
Qualidades Especiais: Empatia com animais, falar com ratos, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort –1, Ref +5, Von +5
Habilidades: For 3, Des 17, Con 8, Int 8, Sab 16, Car 5
Perícias: Esconder-se +14, Furtividade +6, Ofícios (fabricar armadilhas) +2, Observar +8, Ouvir +8
Talentos: Prontidão
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário, par, bando (3–5), grupo de caça (4–16 mais 2–8 ratos ou 1–4 ratos atrozes) ou praga (10–60 mais 4–16 ratos ou 2–8 ratos atrozes)
Nível de Desafio: 1/2
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente neutro e mau
Progressão: 1–2 DV (Miúdo)
Ajuste de Nível: +0



Os Jermlaines são símbolos de má sorte ou azar, eles são seres minúsculos de formas humanóides com intenções obscenas e planos malvados. Eles são inacreditavelmente experientes quando se movendo silenciosamente e se escondendo com incrível precisão e são hostis com qualquer aventureiro que se aventure no subterrâneo.

Um Jermlaine parece um humanóide cabeludo de 30 cm de altura. Seus olhos são minúsculos e brilhantes seus pelos são ralos e sujos. Eles se vestem com pedaços de pano rasgado, peles de animais ou simplesmente andam nus. Sua pele é enrugada, fina e bastante suja.

O vocabulário dos Jermlaines é como uma mistura de piados estridentes e rangidos e que podem ser confundidos facilmente com os sons emitidos por ratos e morcegos. Alguns jermlaines sabem falar outro idioma entre estes: Anão, Comum, Gnomo Goblin, Orc ou Terran e raramente existe um indivíduo capaz de falar mais que um destes.

COMBATE

Jermlaines só atacam em emboscadas. Se uma emboscada for impossível, eles se escondem e esperam até que seja possível. Eles sempre tentam atacar os membros feridos, doentes ou adormecidos. Jermlaines gostam de se mover furtivamente em acampamentos para fazer vandalismo ou roubar equipamentos, mas somente se tiverem uma boa chance de fazê-lo sem provocar nenhum combate direto.

Ao invés de um confronto direto jermlaines preferem cavar covas, prepararem redes de captura ou outras armadilhas e dispositivos para capturar seus inimigos sem luta direta. Uma vez que um inimigo seja capturado em uma cova ou rede os jermlaines enxameiam em cima dele pulando para causar dano concussivo até nocauteá-lo. Eles também conhecem ácido e óleo flamejante e usam em inimigos que pareçam ameaçadores demais para se aproximar, mesmo quando são capturados pelas armadilhas.

Empatia com a Natureza (Ext): Este pode funcionar exatamente como a habilidade de classe empatia com a natureza do druida.

Falar com Ratos (Sob): Um jermlaine pode reproduzir sem limite de uso um efeito semelhando a magia *falar com animais* (como se fosse conjurada por um conjurador de 3º nível), mas este efeito só pode ser utilizado para falar com ratos e ratos atrozes.

JUSTICEIRO

Extra-planar (Grande – Leal)
Dado de Vida: 17d8+34 (110 pvs)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 9 m com armadura de batalha (6 quadrados), vôo 18 m (bom) com armadura de batalha; deslocamento base 12 m, deslocamento base de vôo 27 m (bom)
Classe de Armadura: 26 (–1 tamanho, +3 Des, +5 natural, +9 *armadura completa de mitral +1*), toque 12, surpresa 23
Ataque Base/Agarrar: +17/+26
Ataque: Corpo a corpo: *espada larga +1* +23 (3d6+8/17–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: *espada larga +1* +23/+18/+13/+8 (3d6+8/17–20)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: Destruir o caos, habilidades similares à magia

Qualidades Especiais: Características de extra-planar, imunidade à paralisia, redução de dano 15/caos, resistência à magia 24, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +12, Ref +13, Von +16
Habilidades: For 21, Des 17, Con 14, Int 13, Sab 18, Car 12
Perícias: Concentração +22, Conhecimento (os Planos) +21, Conhecimento (religião) +21, Cura +24, Diplomacia +3, Identificar Magia +21, Intimidar +21, Observar +24, Ouvir +24, Sentir Motivação +24, Sobrevivência +4 (+6 em outros planos)
Talentos: Foco em Arma (espada larga), Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante, Magia Penetrante Maior, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada larga), Vontade de Ferro
Ambiente: Campos de Batalha Infernais de Arqueronte
Organização: Solitário, dupla ou justiceiros (3–7)
Nível de Desafio: 13
Tesouro: Padrão mais *espada larga +1* e *armadura completa de mitral +1*
Tendência: Sempre leal e neutro
Progressão: 18–23 DVs (Grande); 24–34 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Um homem imponente vestindo uma armadura completa incrustada em ouro está parado de modo sério. Magníficas asas emplumadas negras e brancas crescem de suas costas. Seus olhos brilham como ouro abaixo de suas grossas sombracelhas, ele empunha uma espada larga prateada.

Forças focalizadas na lei, os justiceiros viajam pelo multiverso para punir o caos. Ao fazer isso, eles harmonizam igual respeito com os arcontes e diabos e igual ódio aos demônios e eladrins. Seus objetivos freqüentemente se coincidem com os dos inevitáveis, e as duas espécies algumas vezes trabalham juntas.
O justiceiro mede 2,70 m de altura e pesa 250 kg. Seus olhos e armas incluem todos os estilos e cores metálicas, que vão desde o azul metálico elétrico ao cobre antigo.
Justiceiros falam os idiomas Abissal, Celestial, Comum e Infernal.



COMBATE
O justiceiro se focaliza em exterminar criatura que ele sabe que são caóticas e tenta evitar ferir criaturas que ele sabe que são leais, porém ele irá fazê-lo em casos de auto defesa.
As armas naturais do justiceiro, bem como qualquer arma que utilize, são consideradas armas ordeiras para vencer a redução de dano.
Destruir o Caos (Sob): Quatro vezes por dia, o justiceiro pode tentar destruir o caos com um ataque corpo a corpo normal. Ele recebe +1 na jogada de ataque e +17 na jogada de dano. Caso o justiceiro acidentalmente utilize o destruir o caos em uma criatura não caótica, a habilidade não tem efeito, mas a habilidade ainda é gasta para aquele dia.
Habilidades Similares à Magia: Sem limites—*bênção, detectar o caos;* 3/dia— *âncora dimensional, curar ferimentos graves, purgar invisibilidade, silêncio* (CD 13); 1/dia—*dissipar o caos* (CD 16), *comando maior* (CD 16), *viajem planar.* 10º nível de conjurador.

TÁTICAS POR RODADA
O justiceiro geralmente escolhe seu oponente e possui sua estratégia bem preparada antes de se encontrar com seu adversário.
Antes do Combate: Utiliza *purgar invisibilidade* para revelar inimigos invisíveis.
1ª Rodada: Utiliza *âncora dimensional* no seu alvo.
2ª Rodada: Caso o alvo possua aliados, utiliza *comando maior* em seus aliados para que eles fujam. Caso o alvo esteja sozinho, utiliza *bênção* e se aproxima do alvo.
3ª Rodada: Ataque total.
4ª Rodada: Continua com ataques corpo a corpo contra o adversário ou utiliza *silêncio* para emudecer conjuradores incômodos.
5ª Rodada: Repete a 3ª rodada ou utiliza *viajem planar* para se salvar caso esteja encrencado.

JUSTICEIROS EM EBERRON
Justiceiros batalha contra as forces do caos em Shavarath, o plano das espadas rodopiantes e nos campos de batalhas sem fim. Contido, eles são nativos do plano de Daanvi, a Travessa Ordeira.

KENKU

Kenku Guerreiro de 1º nível
Humanóide (Médio – Kenku)
Dado de Vida: 1d8–1 (3 pvs)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (+2 Des, +4 camisão de cota de malha, +1 broquel) toque 12, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +1/+1
Ataques: Corpo a corpo: garra +1 (1d3) ou espada curta +2 (1d6/19–20) ou porrete +1 (1d6 por contusão) ou à distância: arco curto +3 (1d6/x3)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +1 (1d3) ou espada curta +2 (1d6/19–20) ou porrete +1 (1d6 por contusão) ou à distância: arco curto +3 (1d6/x3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Grande aliado, mimetismo, visão na penumbra
Testes de Resistência Fort +1, Ref +2, Von +0
Habilidade: For 11, Des 14, Con 8, Int 10, Sab 11, Car 9
Perícias: Cavalgar +2, Escalar +1, Esconder-se +1, Furtividade +0, Saltar –1
Talentos: Foco em Arma (espada curta)
Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Solitário, par, ou gangue (3–12)
Nível de Desafio: 1/2
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente neutro e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +0

Kenku Furtivo, Ladino de 1° Nível
Humanóide (Médio – Kenku)
Dado de Vida: 1d6–1 (5 pvs)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 16 (+3 Des, +2 armadura de couro, +1 broquel) toque 13, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +0/–1
Ataques: Corpo a corpo: garra –1 (1d3–1) ou espada curta –1 (1d6–1/19–20) ou bordão –1 (1d6–1 por concussão) ou à distância: arco curto +3 (1d6–1/x3)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras –1 (1d3–1) ou espada curta –1 (1d6–1/19–20) ou bordão –1 (1d6–1 por concussão) ou à distância: arco curto +3 (1d6–1/x3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais Ataque furtivo +1d6
Qualidades Especiais: Encontrar armadilhas, grande aliado, mimetismo, visão na penumbra
Testes de Resistência Fort –1, Ref +5, Von +1
Habilidade: For 8, Des 17, Con 8, Int 12, Sab 13, Car 14
Perícias: Abrir Fechaduras +7, Acrobacia +5, Blefar +6, Disfarce +6, Esconder-se +6, Furtividade +6, Observar +3, Obter Informação +6, Operar Mecanismos +5, Ouvir +3, Prestidigitação +5, Procurar +3
Talentos: Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Solitário, par, ou gangue (3–12)
Nível de Desafio: 1
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente neutro e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +0

Um humanóide de manto mescla-se às sombras. Ele possui garras semelhantes à de pássaros ao invés de mãos e pés, E sob o capuz de seu robe você pode discernir características de pássaros—olhos negros redondos, um bico negro, e penas marrons avermelhadas.

Kenkus evoluíram das aves, porém eles não possuem mais asas e não são mais capazes de voar. Leves penas negras cobrem a cabeça e o torso do Kenku, porém seus fracos braços e pernas permanecem nus.
Egoístas e discretos e suas relações, kenkus são encontrados em grandes cidades, espreitando-se em becos escuros, e



acumulando ouro roubado. Eles raramente viajam sozinhos, ao invés disso eles perambulam pelas ruas em pequenas gangues, enquanto procuram por oportunidades para acumular mais fortuna e poder. Devido a sua inclinação para aventuras duvidosas, eles freqüentemente são empregados como capangas, ladrões, espiões e assassinos.
Um kenku em media mede 1,5 m de altura. Uma vez que seus ossos são parcialmente ocos, ele pesa meros 37,5 kg.
Kenkus falam os idiomas Comum e seu próprio idioma, o Kenku.

COMBATE
Por baixo de seus pouco notáveis robes marrons, kenkus conservam uma variedade de ferramentas úteis e armas. Perigosos porém covardes, kenkus Geralmente fogem ou se render no instante que as coisas começam a darem mal para eles.
O kenku guerreiro apresentado aqui possuía os seguintes valores de habilidades antes dos ajustes raciais: For 13, Des 12, Con 8, Int 10, Sab 11, Car 9.
Grande Aliado (Ext): Kenkus trabalham excepcionalmente bem com seus aliados. Quando um aliado presta auxílio em um teste de perícia ou jogada de ataque, ou quando está prestando auxílio a outro aliado, o kenku aplica ou recebe +3 de bônus no teste ou na jogada de ataque (ao invés do +2 de bônus normal). Além disso, o kenku recebe +4 de bônus nas jogadas de ataque contra um oponente flanqueado por um aliado (ao invés do +2 de bônus normal).
Mimetismo (Ext): O kenku pode mimetizar perfeitamente sons familiares, vozes e pronúncias. Esta habilidade não permite que o kenku fale idiomas que ele normalmente não conheça. Para replicar a voz de um indivíduo específico, o kenku realiza um teste de Blefar; um ouvinte familiarizado com a voz sendo imitada precisa obter sucesso em um teste oposto de Sentir Motivação para discernir que aquela voz não é genuína.
Perícias: O kenku recebe +2 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade.

KENKU FURTIVO
O kenku furtivo utiliza suas perícias para servir a criaturas mais poderosas como espiões ou assassinos. Em combate, ele baseia-se em furtividade, cooperação e iniciativa para

sobreviver. Além de suas armas, o kenku furtivo carrega seu próprio estojo de instrumentos de ladrão.
O kenku ladino apresentado aqui possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 10, Des 15, Con 8, Int 12, Sab 13, Car 14.

Combate
O kenku ladino utiliza suas habilidades de ladino para grandes efeitos, preferindo atuar com um aliado para flanquear e desferir ataques furtivos em seu inimigo.
Ataque Furtivo (Ext): Caso o kenku furtivo possa atingir um oponente quando ele estiver incapaz de defender-se efetivamente de seu ataque, ele poderá atingir uma área vital causando um dano adicional. Basicamente, o ataque do kenku furtivo causará um dano adicional sempre que o alvo perder seu bônus de Destreza na CA (não importa se o alvo possua um bônus de Destreza ou não), ou quando o kenku furtivo flanqueia seu alvo. O dano adicional será de 1d6 pontos no 1º nível e ele aumenta em 1d6 para cada dois níveis de ladino após o primeiro. Caso o kenku ladino obtenha um sucesso decisivo com o ataque furtivo, o dano adicional não será multiplicado.
Encontrar Armadilhas (Ext): O kenku furtivo pode usar sua perícia Procurar para localizar armadilhas quando o serviço exige uma Classe de Dificuldade maior do que 20, e ele poderá usar a perícia Operar Mecanismos para desarmar armadilhas mágicas.

SOCIEDADE DOS KENKU
Kenkus se comportam como os pássaros e residem com famílias em ninhos, a maioria deles são localizados dentro ou próximos de grandes cidades. Aos nove anos, um kenku adulto jovem deixa a casa-ninho para sempre e se torna independente, geralmente se introduzindo em pequenos grupos de kenkus. Kenkus adultos permanecem nesses grupos para proteção mútua e lucros. Alguns poucos abandonam seu grupo ou fazem parte grupos de outros tipos de criaturas que valorizam os serviços que o kenku possa providenciar.

KENKUS COMO PERSONAGENS
Kenku personagens tendem para a neutralidade; apesar da maioria dos kenkus serem malignos e neutros, contudo kenkus neutros e bons também existirem. A classe favorecida dos kenkus é Ladino e freqüentemente adotam a classe de prestígio assassino. Kenkus clérigos são raros, mas existem aqueles que veneram Vecna, o deus dos segredos.
Kenkus possuem as seguintes características raciais.
—+2 Destreza, –2 Força.
—O deslocamento base do kenku é de 9 m.
—Grande Aliado (Ext): Kenkus trabalham excepcionalmente bem com seus aliados. Quando um aliado presta auxílio em um teste de perícia ou jogada de ataque, ou quando está prestando auxílio a outro aliado, o kenku aplica ou recebe +3 de bônus no teste ou na jogada de ataque (ao invés do +2 de bônus normal). Além disso, o kenku recebe +4 de bônus nas jogadas de ataque contra um oponente flanqueado por um aliado (ao invés do +2 de bônus normal).
—Mimetismo (Ext): O kenku pode mimetizar perfeitamente sons familiares, vozes e pronúncias. Esta habilidade não permite que o kenku fale idiomas que ele normalmente não conheça. Para replicar a voz de um indivíduo específico, o kenku realiza um teste de Blefar; um ouvinte familiarizado com a voz sendo imitada precisa obter sucesso em um teste oposto de Sentir Motivação para discernir que aquela voz não é genuína.
—Armas Naturais: 2 garras (1d3).
— +2 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade.
—Visão na penumbra.
—Idiomas Automáticos: Comum e Kenku. Idiomas Adicionais: Anão, Auran, Gnomo, Goblin, Halfling.
—Classe Favorecida: Ladino.
—Ajuste de Nível: +0.

KENKUNS EM EBERRON
Uma rede de espiões kenkus auto proclamados a Noite Rápida se infiltraram em várias cidades metropolitanas que cruzam Khorvaire. Os Noites Rápidas mantém salas de reuniões secretas (chamadas “ninhos dos falcões”) em Zarash’ak (as Fronteiras Sombrias), o Grande Penhasco (Droaam), Sharn e Starilaskur (Terra da Fenda), Crânio de Wyvern (Darguun), Taer Valaestas (Valenar), e Novo Trono (Q’barra). Guildas de kenkus ladrões e assassinos são igualmente prevalentes; a maior desses guildas é chamada de Revoada dos Olhos Sombrios em Starilaskur. A majestosa mestra da guilda, Olhosombrio (NM kenku ladina 8/assassina 4), possui plumagem branca que testifica sua idade avançada, e rumores dizem que ela está procurando por um sucessor digno.

KENKUS EM FAERÛN
Kenkus habitam cidades que cruzam o sul de Faerûn, com uma grande porém dispersa guilda de ladrões e assassinos chamada Garraadaga fixada em Zazesspur. Kenkus vivem nas nações ao leste de Veldorn e Estagund traçando sua ancestralidade mesmo no leste distante de Kara-Tur.

KRUTHIK
Bestas velozes em seus movimentos cobertas por placas de quitina, kruthiks são predadores ferozes armadas com membros semelhantes a foices.
Kruthiks aparenta terem sidos originados durante um processo de experiências mágicas, possivelmente uma tentativa de adicionar melhorias e insetóides e infernais a um dinonico ou outro réptil similar. Em temperamento, kruthiks certamente pegaram após os diabos terem dito que são seus criadores.
A hereditariedade insetóide dos kruthik é mais aparente em seu ciclo de vida: Um filhote passa por dois estágios de metamorfose antes de alcançar a maturidade. Exceto durante o breve período que ele gasta no casulo, o kruthik é mortal e todos os estágios de sua vida.
Kruthiks falam um dialeto grunhido do Infernal.

COMBATE
Todos os três estágios do kruthiks são guerreiros ferozes, saltando para a batalha para rasgar adversários ou presas com suas patas dianteiras semelhantes a foices. As extremidades afiadas de suas garras são especialmente perigosas.
Faro Aguçado (Ex): O kruthik pode sentir criaturas pelo faro a 54 m.

KRUTHIK FILHOTE

Besta Mágica (Pequeno)
Dado de Vida: 4d10+4 (26 pvs)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura: 19 (+1 tamanho, +6 Des, +2 natural), toque 17, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +4/+1
Ataque: Corpo a corpo: garra +11 (1d6+1)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +11 (1d6+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: —
Qualidades Especiais: Faro aguçado, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +10, Von +2
Habilidades: For 13, Des 22, Con 13, Int 4, Sab 13, Car 10
Perícias: Esconder-se +17*, Furtividade +13, Observar +3, Ouvir +4, Saltar +17
Talentos: Acuidade Com Arma, Prontidão
Ambiente: Planícies quentes
Organização: Solitário, ou bando (2–8)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente leal e mau
Progressão: 5 DVs (Pequeno)
Ajuste de Nível: —

No formato geral, esta criatura lembra um canino de 6 patas— mas é aí onde a semelhança acaba. Seu corpo está coberto com placas de armadura de quitina e quarto de suas patas são como longas foices afiadas. Ela mantém duas garras menores próximas de seu corpo. Sua cabeça combina as feições faciais de um réptil predatório com uma mandíbula grande e dentada. Grandes placas de armadura protegem seu pescoço e costas. Pequenas asas com veias assim como as de uma libélula crescem por de trás das placas.

Kruthiks filhotes são tudo menos larvas indefesas. Eles são pequenos e magros, cerca de 1,20 m de comprimento e pesando 15 kg.

COMBATE
Esses filhotes fazem excelentes usos de seu deslocamento e agilidade em combate, circulando presas e fugindo em qualquer ameaça séria.
Perícias: As pequenas asas do filhote o fornece +8 de bônus racial dos testes de Saltar, uma vez que eles não utilizam suas asas para voar. Kruthiks possuem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade. *Em áreas de vegetação natural, o bônus nos testes de Esconder-se aumentam para +8.



KRUTHIK ADULTO

Besta Mágica (Médio)
Dado de Vida: 6d10+12 (45 pvs)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 22 (+6 Des, +5 natural), toque 16, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +6/+9
Ataque: Corpo a corpo: garra +12 (1d10+3) ou à distância: espinho +12 (1d6+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +12 (1d10+3) e mordida +7 (1d4+1) ou à distância: 2 espinhos +12 (1d6+3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: Espinhos
Qualidades Especiais: Faro aguçado, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +11, Von +3
Habilidades: For 17, Des 22, Con 15, Int 4, Sab 13, Car 10
Perícias: Esconder-se +13*, Furtividade +13, Ouvir +4
Talentos: Acuidade Com Arma, Tiro Certeiro, Tiro Preciso
Ambiente: Planícies quentes
Organização: Solitário, ou bando (2–8)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente leal e mau
Progressão: 7 DVs (Médio)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura lembra um enorme canino de seis patas, assim como um homem forte. Seu corpo está coberto com grossas placas de quitina e quarto de suas patas são como longas foices serradas adornadas com espinhos malévolos. Ela mantém duas garras menores próximas de seu corpo. Sua cabeça combina as feições faciais de um réptil predatório com uma mandíbula grande e dentada e espinhosa. Grandes placas de armadura protegem seu pescoço e costas. Espinhos grandes e grossos crescem por detrás de sua quitina.

Após um a três anos como um filhote, o kruthik envolve-se em uma viscosa camada dura de quitina verde pálido. Dois a três semanas depois, emerge como um adulto. Um kruthik adulto possui 1,80 m de comprimento e pesa cerca de 125 kg.

COMBATE
Adultos, Apesar de serem maiores que os filhotes, são menos ágeis, e sua pesada quitina os fazem difíceis de matar. Suas mordidas são armas mais efetivas e eles conseguem arremessar seus espinhos em inimigos que permanecem for a de alcance.
Espinhos (Ext): Quando o kruthik adulto levanta as placas de quitina em suas costas, seus espinhos também ficam eretos. Com um estalo, a criatura pode disparar espinho como uma ação padrão ou dois como uma ação de rodada completa (realize uma jogada de ataque para cada espinho). Este ataque possui alcance de 30 m sem incremento de distância. Caso dispare dois espinhos contra dois alvos, os alvos precisam estar a 9m um do outro. A criatura pode disparar até doze espinhos em Qualquer período de 24 horas.



Perícias: Kruthiks possuem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade. *Em áreas de vegetação natural, o bônus nos testes de Esconder-se aumentam para +8.

KRUTHIK MAIOR

Besta Mágica (Grande)
Dado de Vida: 8d10+32 (76 pvs)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 25 (–1 tamanho, +5 Des, +11 natural), toque 14, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar: +8/+19
Ataque: Corpo a corpo: garra +16 (2d6+7/19–20 mais 2d4 por ácido)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +16 (2d6+7/19–20 mais 2d4 por ácido) e mordida +9 (1d6+3 mais 2d4 por ácido)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: Rasgar 2d4+4/19–20 mais 2d4 por ácido
Qualidades Especiais: Faro aguçado, resistência ao ácido 10, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +10, Ref +11, Von +3
Habilidades: For 25, Des 20, Con 19, Int 4, Sab 13, Car 10
Perícias: Esconder-se +9*, Furtividade +13, Ouvir +4
Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (garra), Sucesso Decisivo Aprimorado (garra)
Ambiente: Planícies quentes
Organização: Solitário, ou bando (2–8)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente leal e mau
Progressão: 10–12 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: —



Esta criatura lembra um gigantesco lagarto predatório de seis patas, muito maior do que um tigre. Seu corpo está coberto com grossas placas de quitina e quarto de suas patas são como longas foices serradas adornadas com espinhos malévolos e pingando uma secreção azul brilhante. Das garras menores balançam entre as outras patas, raspando o ar. Sua cabeça combina as feições faciais de um réptil predatório com uma mandíbula enorme e dentada e espinhosa. Grandes placas de armadura protegem seu pescoço e costas. Espinhos grandes e grossos crescem por detrás de sua quitina.

Nem todos os kruthiks adultos sofrem mais metamorfoses, uma vez que morrem antes de avançar ao seu estágio final de vida, na qual requer que um adulto viva por cinco a dez anos. Aqueles que se tornas kruthiks maiores gastam um total de quatro semanas em um casulo cinza azulado antes de emergirem em um estado maior e mais avançado. Devido ao seu volume maior, o kruthik maior não é capaz de usar seus espinhos para atacar como um adulto faria. O kruthik adulto mede cerca de 4,80 m de comprimento e pesa 1.000 kg ou mais.

COMBATE
Kruthiks maiores são impressionantemente ágeis para seu tamanho, e, confiam quase igualmente na força bruta e movimentos rápidos para aniquilar sua presa. Suas garras menores internas são maiores e mais úteis do que as dos estágios anteriores, apesar da criatura poder fazer uso delas em combate apenas quando está agarrando.
Rasgar (Ext): Duas garras, +15 bônus de Ataque, dano 2d4+3/19–20 mais 2d4 por ácido.
Perícias: Kruthiks possuem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade. *Em áreas de vegetação natural, o bônus nos testes de Esconder-se aumentam para +8.

LHOSK

Humanóide Monstruoso (Grande)
Dado de Vida: 8d8+32 (68 pvs)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escalando 6 m
Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 12, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +8/+16
Ataque: Corpo a corpo: lança +7 (2d6+14/x3)*
Ataque Total: Corpo a corpo: lança +7/+2 (2d6+14/x3)* e mordida +2 (1d6+6)* ou 2 pancadas +7 (1d6+8)* e mordida +2 (1d6+6)*
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: Teia
Qualidades Especiais: Faro, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +9, Von +7
Habilidades: For 19, Des 17, Con 18, Int 8, Sab 12, Car 7
Perícias: Conhecimento (natureza) +6, Cura +3, Escalar 13, Sobrevivência +8 (+10 em ambientes naturais acima do solo)
Talentos: Ataque Poderoso, Auto-Suficiente, Trespassar
Ambiente: Florestas Quentes
Organização: Solitário, bando (2–5 mais um ranger de 3º nível), ou tropa (5–20 mais dois rangers de 2º nível e um druida de 6º nível)
Nível de Desafio: 4

Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente caótico e neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +3
*Inclui os ajustes do talento Ataque Poderoso.

Esta criatura se parece com um gorila de pêlo preto da cintura do corpo para cima e uma grande e peluda aranha monstruosa da cintura para baixo. Aparentemente é inteligente devido aos seus equipamentos que incluem diversos cintos e ferramentas.

Lhosks são caçadores habitantes da selva que vivem dos ricos recursos naturais de suas selvas. Ágeis devido a seu tamanho, eles viajam por grandes territórios a procura de comida e água. Lhosks acreditam que o mundo é cheio de espíritos, desde nos seres inteligentes até nos objetos como rochas e árvores. Lhosks também acreditam que eles foram criados para interpretar e realizar os desejos desses espíritos que os guardam e protegem.
Lhosks vivem em grupos familiares liderado pelo macho mais forte. Eles determinam seus líderes através de um ritual de combate. Um ninho de lhosks possui fêmeas (metade da quantidade de machos) e filhotes (metade da quantidade de fêmeas).
Um lhosk mede 1,80 m a 2,10 m de altura e pesa aproximadamente 500 kg. Ele possui dois braços, como um gorila normal, e oito patas. Suas patas cobrem uma área de aproximadamente 3 m de diâmetro e parte de seu corpo similar a de uma aranha possui 3 m de comprimento.
Lhosks falam os idiomas Comum e aquele com Inteligência acima da media freqüentemente falam os idiomas de seus vizinhos, normalmente o Dracônico, Goblin e Orc.

COMBATE
Lhosks são cautelosos com outras raças civilizadas mas não são particularmente perigosos. Eles preferem usar suas teias para preparar armadilhas e interrogar os intrusos prisioneiros. Caso os intrusos ignorem suas instruções ou ataquem, eles se defendem até a morte. Eles não hesitam e atacar aqueles que ameaçarem suas fêmeas e filhotes.
O lhosk normalmente ataca usando seu talento Ataque Poderoso, sofrendo –4 de penalidade nas suas jogadas de ataque e recebendo +4 de bônus nas jogadas de dano (+8 se estiverem usando lanças).



Teia (Ext): O lhosk pode lançar uma teia oito vezes por dia. Este é um ataque de toque à distância para o lhosk com incremento de distância de 3 m (distância máxima de 15 m); ela é capaz de afetar alvos de tamanho Enorme ou inferior.
Uma criatura atingida pela teia estará enredado. Uma criatura enredada pode escapar se obtiver sucesso em um teste de Arte da Fuga CD 17 ou em um teste de Força CD 21. As CDs do teste de resistência é baseada na Destreza, e a CD do teste de Força inclui +4 de bônus racial. Ambos exigem ações padrão.
Perícia: O lhosk possui +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode escolher 10 no teste de Escalar, mesmo se estiver com pressa ou sendo ameaçado.

SOCIEDADE DOS LHOSKS
Lhosks vivem em pequenos grupos nômades. Durante o dia eles viajam, procurando por frutas, vegetais e caça. Eles raramente permanecem em uma parte de seu território por mais do que alguns poucos dias antes de se deslocarem para outra parte onde existe mais comida. Eles constroem abrigos temporários a partir de materiais da natureza quando eles chegam, deixando-os para trás quando eles saem. Uma patrulha lhosk Geralmente é composta inteiramente de machos. Uma tropa lhosk possui a mesmo composição de machos, fêmeas e filhotes como um ninho (sendo simplesmente um ninho lhosk se mudando para um novo acampamento).

LHOSK COM NÍVEIS DE CLASSE
A classe favorecida dos lhosks é ranger, porém a maioria dos líderes lhosks são druidas. A maioria dos lhoks escolhe humanóides (elfos) como seus inimigos favoritos uma vez que eles encontram muitos elfos nas florestas.

LIMOS

LIMO ARCANO

Limo (Enorme)
Dado de Vida: 15d10+120 (202 pvs)
Iniciativa: –5
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), escalar 6 m
Classe de Armadura: 3 (–2 tamanho, –5 Des), toque 3, surpresa 3
Ataque Base/Agarrar:: +11/+25
Ataque: Corpo a corpo: pancada +15 (2d6+9 mais 2d6 por ácido)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +15 (2d6+9 mais 2d6 por ácido)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Ácido, agarrar aprimorado, constrição 2d6+9 mais 2d6 por ácido, sugar magia
Qualidades Especiais: Características de limo, imunidade a magia, percepção às cegas 18 m
Testes de Resistência: Fort +13, Ref +0, Von +0
Habilidades: For 22, Des 1, Con 26, Int —, Sab 1, Car 1
Perícias: Escalar +14
Talentos: —
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário

Nível de Desafio: 9
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro
Progressão: 16–30 DVs (Enorme); 31–45 DVs (Imenso)
Ajuste de Nível: —

A criatura assemelha-se a uma massa fluida de protoplasma verde. Dentro de sua imensa massa, veias incandescentes pulsam com luz arcana.

Criados em tempos antigos, limos arcanos sobreviveram para seu propósito original designados por seus criadores há muito esquecidos. A bizarra criatura possui uma estranha afinidade para a magia arcana. Sendo imune a maioria das magias arcanas, limos arcanos drenam a energia arcana de conjuradores próximos. Algumas pessoas especulam que estes limos foram criados para combater um grupo rival de conjuradores, mas poucas evidências levam a essa conclusão. Outros sugerem que os limos arcanos originaram-se como uma resposta natural de algum evento cataclismático causado pela magia arcana. Aderentes dessas antigas teorias afirmam que um dia os limos arcanos irão drenar toda a magia arcana do mundo.
Os limos arcanos medem 4,5 m de comprimento e 90 cm de espessura. Ele pesa 10 kg.

COMBATE
Um limo arcano ataca agarrando e sufocando sua presa. Ele se desloca instintivamente em direção a criatura mais próxima capaz de conjurar magias arcanas. Ele consegue apenas detectar essas criaturas (ou qualquer criatura) se elas estiverem a 18 m.
Se atacado por criaturas que ele não consiga detector (por estarem distantes), o limo se afasta instintivamente. Um limo arcano pode se deslocar facilmente em superfícies verticais, e eles espreitam por essas superfícies pata tentar pegar suas presas de surpresa.
Ácido (Ext): O limo arcano secreta um ácido digestivo que apenas dissolve carne. Qualquer ataque bem sucedido em um combate corpo a corpo ou um ataque constritivo da criatura causará um dano extra de 2d6 pontos de dano por ácido.
Constrição (Ext): O limo arcano causa automaticamente o dano da pancada em conjunto com o dano do ácido em um teste de agarrar bem sucedido.
Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar esta habilidade, o limo arcano precisa acertar um ataque de pancada. Ele poderá então iniciar uma ação de agarrar como uma ação livre sem provocar ataques de oportunidade. Caso o teste de agarrar seja bem sucedido, ele se poderá usar a habilidade Constrição.
Sugar Magia (Sob): O limo arcano manifesta uma estranha força de tração para a energia de magias arcanas. Sempre que um conjurador arcano inicia seu turno a 18 m de um limo arcano, ele precisa fazer um teste de resistência de Fortitude CD 25 ou perderá uma magia aleatória do nível de magia mais alto que ele tem disponível. Para cada magia perdida por uma vítima desta maneira, o limo arcano recebe temporariamente pontos de vida igual a 5 × o nível da magia perdida. Esses pontos de vida temporários irão desaparecer após 1 hora.
A linha de efeito entre o conjurador e o limo arcano é necessário para esta habilidade funcionar. A CD do teste de resistência é baseado na Constituição.
Imunidade à Magia (Ext): O limo arcano é imune a Qualquer magia ou habilidade similar a magia que permita um teste de resistência. Além disso, certas magias e efeitos funcionam de modo diferente contra a criatura, como descrito a seguir.
Um ataque mágico que causa dano por eletricidade aumenta o deslocamento do limo arcano como se ele estivesse sido alvo da magia *velocidade* durante 3 rodadas. Um Ataque mágico que cause dano por ácido irá curar o limo arcano igual à metade do dano ácido que a magia iria causar.
Perícias: O limo arcano possui +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode escolher 10 nos testes de Escalar, mesmo se estiver com pressa ou sob ameaça.

LIMO ARCANO EM EBERRON
Limos arcanos são encontrados em lugares onde conjuradores arcanos vivem, ou em domínios abandonados onde antigamente os magos tinham estabeleceram influências. Eles eram encontrados com alarmante regularidade nas profundezas de Sharn, a Cidade das Torres.



LIMO DE NEVE

Limo (Médio – Frio)
Dado de Vida: 6d10+30 (63 pvs)
Iniciativa: –5
Deslocamento: 4,5 m (3 quadrados), escalar 1,5 m
Classe de Armadura: 5 (–5 Des), toque 5, surpresa 5
Ataque Base/Agarrar: +4/+9
Ataque: Corpo a corpo: pancada +9 (1d8+7 mais 2d4 por frio)
Ataque Total: Corpo a corpo: +9 (1d8+7 mais 2d4 por frio)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: Agarrar aprimorado, aura de frio, constrição 1d8+7 mais 2d4 por frio
Qualidades Especiais: Características de limo, divisão, fisiologia aérea, imunidade ao frio, sentido cego 18 m, vulnerabilidade ao fogo
Testes de Resistência: Fort +7, Ref –3, Von –3
Habilidades: For 20, Des 1, Con 20, Int —, Sab 1, Car 1
Perícias: Escalar +13, Esconder-se –5*
Talentos: —
Ambiente: Montanhas frias
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre neutro
Progressão: 7–9 DVs (Médio); 10–18 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: —

O que a primeira vista aparenta ser apenas um punhado de neve, é de fato uma criatura de aspecto delicado que lembra um enorme floco de neve com uma estrutura complexa.

Um dos mais atrativos dos limos, o limo de neve habita locais de clima frios e as profundezas de cavernas e túneis onde o gelo natural pode ser encontrado. Ele lentamente de move pela área, procurando criaturas de sangue quente para congelar.
O limo de neve pode crescer até 3 m de diâmetro e 10 cm de espessura, mas ele pode comprimir seu corpo para caber em rachaduras tão pequenas quanto 2,5 cm de amplitude. Uma espécime comum pesa cerca de 125 kg.

COMBATE
O limo de neve utiliza táticas diretas, tentando agarrar e constringir sua presa.
Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar esta habilidade, o limo de neve precisa acertar um oponente com um ataque de pancada. Ele poderá então iniciar uma manobra de agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Se ele vencer o teste de agarrar, ele estabiliza e prende o oponente e pode usar a constrição.
Aura de Frio (Ext): O limo de neve exsuda frio. Criaturas vivas a 1,5 m sofrem 1d6 pontos de dano por frio (Fortitude CD 18 para reduzir o dano à metade). A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.
Constrição (Ext): O limo de neve automaticamente causa seu dano de Pancada e o dano de frio caso obtenha sucesso em um teste de agarrar.
Fisiologia Aérea (Ext): Uma vez que a fisiologia do limo de neve é pouco constituída do limo e mais de espaços vazios, é difícil saber onde atacar. Qualquer dano por perfuração ou à distância direcionado a ele possui 20% de chance de errar (o golpe ou míssil simplesmente passa sem feri-lo através do espaço da criatura). Mesmo um efeito de *visão da verdade* é inútil para determinar onde como atingir a criatura.
Separação (Ext): Armas de esmagamento não causam dano ao limo de neve. Ao invés disso, a criatura se divide em dois limos de neve idênticos, cada um com metade dos pontos de vida atuais do original (arredondado para baixo). Um limo de neve com 10 pontos de vida ou menos não pode se separar mais e more se reduzido a 0 pontos de vida.
Perícias: O limo de neve possui +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode escolher 10 nos testes de Escalar, mesmo se estiver com pressa ou sendo ameaçado. *Quando estiver em áreas que contenham gelo ou neve, o limo da neve recebe +12 de bônus racial nos testes de Esconder-se.

LIMOS DE NEVE EM EBERRON
Limos de neve habitam as montanhas e vales da Fortaleza Mror, ao norte de Karrnath, e ao norte da terra principal do Principado Lhazaar. Rumores dizem que a torre transparente da rainha lich chamada Farlnen (localizada no Mar Lhazaar Sea), possui várias dezenas dessas criaturas. Espécimes maiores caçam os visitantes da Tundra de Tashana (em Sarlona) e do Inverno Feroz.



LIMOS DE NEVE EM FAERÛN
Limos de neve são um incômodo para os viajantes do oeste distante como o Vale do Vento Gélido o leste distante como Narfell. Eles também são conhecidos por habitar cavernas que também são os covis de dragões brancos.

LIMO DE VÁCUO

Limo (Grande – Planar)
Dado de Vida: 10d10+80 (135 pvs)
Iniciativa: –5
Deslocamento: Vôo 9 m (6 quadrados) (perfeito)
Classe de Armadura: 4 (–1 tamanho –5 Des), toque 4, surpresa 4
Ataque Base/Agarrar: +7/+16
Ataque: Corpo a corpo: pancada +11 (2d4+5 mais 1d8 por energia negativa mais dreno de energia)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +11 (2d4+5 mais 1d8 por energia negativa mais dreno de energia)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataque Especial: Dreno de energia, engolfar
Qualidades Especiais: Características de limo, divisão, escudo de sombras, percepção às cegas 18 m, proteção contra a morte
Testes de Resistência: Fort +11, Ref +0, Von +0
Habilidades: For 20, Des 1, Con 26, Int —, Sab 1, Car 1
Perícias: —
Talentos: —
Ambiente: Plano de Energia Negativa
Organização: Solitário, meia-noite (2–7)
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Uma área de escuridão mais negra que o preto parece absorver a luz. Ela vagamente lembra uma grande lesma negra voadora.

Os limos de vácuo freqüentemente vivem em áreas de calmaria, freqüentemente coabitando com mortos vivos que



tendem a deixá-los em paz. Alguns mortos vivos inteligentes irão cultivar um limo de vácuo e utilizar seu toque de energia negativa para reparar seus danos e de seus lacaios.

COMBATE

O limo de vácuo vigorosamente ataca criaturas vivas com seus ataques de Pancada e com a habilidade dreno de energia.

Divisão (Ex): Caso o ataque de drenar energia do limo de vácuo puder aumentar seus pontos de vida para 200 ou mais, ele ao invés disso se dividirá em dois limos de vácuo, cada um com 100 pontos de vida, como uma ação livre. O novo limo surge adjacente ao seu original. Caso não tenha Espaço disponível, ele não se dividirá nesse turno (mas ele irá assim que o espaço estiver disponível).

Drenar Energia (Sob): Criaturas vivas atingidas pelo ataque de pancada do limo de vácuo recebem um nível negativo. O limo de vácuo recebe 5 pontos de vida temporários para cada nível negativo que ele conferir.

Engolfar (Ext): Como uma ação padrão, o limo de vácuo pode se mover sobre seus oponentes, afetando todos que estiverem em seu caminho. Os adversários podem realizar um ataque de oportunidade contra o limo de vácuo, mas caso o façam não será possível realizar o teste de resistência. Qualquer criatura que não executar um Ataque de oportunidade pode realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 20) para não ser engolfada. Caso obtenham sucesso, serão empurradas para trás ou para o lado (à escolha do oponente) conforme o limo avança. As criaturas engolfadas estão sujeitas ao dano de energia negativa do limo e ao dreno de energia a cada rodada, além disso, estarão envolvidas na manobra Agarrar e presas dentro do limo. A CD para o teste de resistência é baseada em Força.

Escudo de Sombras (Sob): O limo de vácuo é rodeado todo o tempo por uma massa de sombras negras esvoaçada (ela é equivalente a magia *escuridão* mas apenas cobrindo o limo). Ela fornece ao limo camuflagem.

Além disso, o escudo é infundido com energia negativa. As criaturas que ataquem o limo de vácuo com armas naturais ou armas de mão sofrem 1d8 pontos de dano, da mesma forma que acontece com as criaturas atingidas pelo limo de vácuo. As criaturas usando armas de alcance, como a lança longa, não são atingidas por este dano. As criaturas com imunidade a efeitos de energia negativa não sofrem dano com este efeito, e os mortos vivos são curados com este dano ao invés de feridos (como nas magias de *infligir*).

Proteção Contra a Morte (Sob): O limo de vácuo é protegido por um efeito de proteção contra a morte durante todo o tempo, fornecendo-o imunidade a magias de morte, efeitos mágicos de morte, dreno de energia e efeitos de energia negativa.

Características de Limo: O limo de vácuo é cego (percepção às cegas 18 m) e por isso é imune a ataques visuais, efeitos visuais, ilusões e outras formas de ataque baseados na visão. Ele é imune a veneno, efeitos da magia *sono*, paralisia, atordoamento e metamorfose. Ele não pode ser alvo do dano adicional de sucessos decisivos e não pode ser flanqueado.

LIMO INCENDIÁRIO

Limo Incendiário
Limo (Grande – Fogo)
Dado de Vida: 7d10+28 (66 pvs)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escalando 3 m
Classe de Armadura: 20 (–1 tamanho, +11 natural), toque 9, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar: +5/+15
Ataques: Corpo a corpo: pancada +11 (2d6+6 mais 1d6 por fogo)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +11 (2d6+6 mais 1d6 por fogo)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, fogo no sangue, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: Características de limo, imunidade a fogo, percepção às cegas 18 m, redução de dano 5/concussão, vulnerabilidade ao frio
Teste de Resistência: Fort +6, Ref +4, Von +3
Habilidades: For 23, Des 10, Con 18, Int 9, Sab 12, Car 13
Perícias: Escalar +10, Esconder-se +8, Furtividade +8, Ouvir +3
Talentos: Foco em Arma (pancada), Foco em Habilidade (fogo no sangue)B, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente caótico e mau
Progressão: 8–11 DVs (Grande); 12–21 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Limo Incendiário Infernal
Limo (Enorme – Fogo, Mal, Planar)
Dado de Vida: 15d10+90 (172 pvs)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escalando 3 m
Classe de Armadura: 21 (–2 tamanho, –1 Des, +14 natural), toque 8, surpresa 22
Ataque Base/Agarrar: +11/+29
Ataques: Corpo a corpo: pancada +20 (3d6+10 mais 1d6 por fogo)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +20 (3d6+10 mais 1d6 por fogo)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, destruir o bem, fogo no sangue, habilidades similares à magia

Qualidades Especiais: Características de limo, imunidade a fogo, percepção às cegas 18 m, redução de dano 5/concussão e 10/mágica, resistência à magia 20, resistência a frio 10, vulnerabilidade ao frio
Teste de Resistência: Fort +11, Ref +6, Von +8
Habilidades: For 31, Des 8, Con 22, Int 9, Sab 12, Car 15
Perícias: Escalar +18, Esconder-se +12, Furtividade +12, Ouvir +6
Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (pancada), Foco em Habilidade (fogo no sangue)B, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Sorrateiro, Vontade de Ferro
Ambiente: Nove Infernos de Baator
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 13
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente leal e mau
Progressão: 16–21 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Esta estranha criatura se parece com um enorme pudim de chamas. Sua brilhante membrana quase não parece capaz de conter o exuberante inferno dentro dele. Chamas e fluidos flamejantes circulam e fluem através do limo, e rajadas de chamas e rompem ocasionalmente a pele da criatura.

A maioria dos limos são caçadores sem mentes, percorrendo locais sombrios em sua constante busca por comida. Porém, acidentes mágicos ou ambientais algumas vezes resultam em uma nova espécie de criatura. Assim foi o caso do limo incendiário. Seja pelo resultado de algum experimento mágico selvagem, seja por um desastre ambiental, ou seja por alguma outra coisa mais, o limo incendiário tem demonstrado para os descuidados que eles não deveriam tê-los subestimados ou brincado com eles.
O limo incendiário se parece com uma massa de líquido flamejante, coberto por uma membrana transparente. O fogo que flameja em seu interior ocasionalmente rompe sua pele protetora, e a criatura erradia um calor intenso. Um limo incendiário comum mede 2,40 m de diâmetro e pesa 750 kg.
O Limo incendiário, diferente da maioria dos outros limos, não são devoradores sem mentes. Eles possuem um razoável grau de intelecto, que os permite formular táticas e estratégias básicas. Ele tipicamente reivindica uma série de cavernas próximas a um vulcão ou fontes termais como seu covil. Ele gasta a maior parte do seu tempo caçando, assim como os outros limos, uma vez que ele precisa de grandes energias para manter o inferno massivo em seu interior.
Limos incendiários também acumulam tesouros, e alguns até mesmo possuem conhecimento para conduzir pesquisas mágicas. Limos incendiários amam o fogo, e eles algumas vezes saem de seus covis para trazer a destruição e o pânico para os outros e deixando regiões de terra inteiras serem consumidas pelo fogo em sua passagem.
Limos incendiários falam o idioma Ígneo.



COMBATE
O limo incendiário inicia o combate conjurando suas habilidades similares à magia, Esperando imobilizar alguns de seus oponentes antes de se engajar em combate corpo a corpo. Quando se aproximar, ele tentará iniciar uma manobra de agarrar em seus inimigos para infundir-lhes com a toxina flamejante que corre através de seu corpo.
Fogo no Sangue (Sob): Uma potente toxina flamejante flui pelo corpo do limo incendiário. Qualquer criatura agarrada ou imobilizada pelo limo precisa realizar um teste de resistência de Fortitude CD 19, a toxina flamejante penetrará na pele da vítima (ou em qualquer superfície sob sua pele) e entrará em seu sangue (ou em qualquer fluido que suporta sua vida, como a seiva para criaturas plantas).
Um sucesso indica que a criatura sofre 1d6 pontos de dano por fogo além de qualquer dano já causado pela pancada ou pela manobra agarrar, pelo fogo que emana do limo.
Uma falha indica que a toxina atravessou o corpo da criatura e começou a converter porções de seu sangue em um líquido inflamável. A criatura sofre 1d4 pontos de Constituição e 2d6 pontos de dano por fogo, além de qualquer dano já causado pela pancada ou pela manobra agarrar. A cada rodada que a criatura permanecer agarrada pelo limo, e para cada 1 rodada após isso, ela precisa realizar outro teste de resistência de Fortitude CD 19 para reduzir ou evitar o mesmo efeito.
Uma criatura que falhe em seu teste de resistência sofre um dano em sua Constituição, o fogo flamejante queima através da pele da vítima em pequenas porções que se expandem quando mais dano de Constituição for causado. Pequenos arroios de chamas escapam por esses buracos, assim como também pelas orelhas, nariz e boca da criatura, escorrendo pelo corpo da vítima e dando-lhe uma terrível aparência sinistra.
Criaturas que não possuam valores de Constituição, como os constructos e mortos vivos, ou de qualquer vida que não dependa de fluidos corporais, como os elementais, são imunes ao dano de constituição desta habilidade, mais ainda estarão sujeitos ao dano por fogo.
Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o limo incendiário precisa desferir um ataque de pancada com sucesso. Ele poderá então iniciar uma manobra de agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Se ele conseguir vencer o teste de agarrar, ele estabilizará o oponente e poderá causar danos pela pancada com um teste de agarrar bem sucedido. O limo também poderá usar o fogo no sangue em oponentes agarrados.
Habilidades Similares à Magia: 1/dia—*confusão* (CD 15), *sono profundo* (CD 14), *imobilizar monstro* (CD 16). Nível de Conjurador 10º.

Perícias: Limos incendiários possuem +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se e nos testes de Furtividade.

LIMO INCENDIÁRIO INFERNAL

Infundidos com poder maligno, os limos incendiários infernais são mais sinistros que sua variante não diabólica.

Limos incendiários infernais falam os idiomas Ígneo e Infernal.

O limo incendiário infernal apresentado aqui foi ajustado das estatísticas da criatura base pela progressão de seus Dados de Vida, adicionando os valores de habilidade baseados em seu Dado de Vida, e adicionando o modelo criatura abissal.

COMBATE

Apesar de seu tamanho, o limo incendiário infernal é bastante furtivo. Ele prefere atacar de emboscada, surpreendendo sua presa com suas habilidades similares à magia *confusão, imobilizar monstro* e *sono profundo*, para em seguida desferir ataques corpo a corpo (começando com o destruir o bem). Limos incendiários infernais utilizam o talento Ataque Poderoso freqüentemente a menos que seus inimigos se demonstrem particularmente difíceis de acertar.

As armas naturais do limo incendiário infernal são consideradas armas mágicas para ultrapassar a redução de dano.

Fogo no Sangue (Sob): A toxina flamejante secretada pelo limo incendiário infernal causa 1d6 pontos de Constituição e 3d6 pontos de dano por fogo em inimigos agarrados. A CD para resistir à toxina é 25.

Destruir o Bem (Sob): Uma vez por dia o limo incendiário infernal pode desferir um ataque corpo a corpo normal que causa +15 de dano contra um adversário benigno.

Habilidades Similares à Magia: As CDs das habilidades similares à magia do limo incendiário infernal são: *confusão* (CD 16), *imobilizar monstro* (CD 17), *sono profundo* (DC 15). Nível de Conjurador 10º.

LIMO INCENDIÁRIO VARIÁVEL

Ocasionalmente, aqueles que encontraram um limo incendiário e sobreviveram, encontraram outros que tiveram uma experiência similar. Ao comparar suas respectivas histórias de batalhas, esses indivíduos algumas vezes descobrem que aquela criatura que eles encontraram possuía uma habilidade que a criatura do outro grupo não possuía e assumiram que as criaturas deveriam ter sido monstros diferentes. Estes indivíduos estavam errados.

Criaturas de alta magia, alguns raros limos incendiários evoluíram além das habilidades normalmente associadas às criaturas comuns daquela espécie, recebendo uma nova e mortal habilidade no processo. Eles limos incendiários possui a habilidade especial espasmos de morte que os permite expor seus inimigos à sua toxina flamejante mesmo após a sua morte. O ND desse limo incendiário variável é aumentado em 1.

Espasmos de Morte (Ext): Quando é eliminado, o limo incendiário explode em restos de carne flamejante que causa 3d6 pontos de dano de fogo e 3d6 pontos de dano de concussão em todas as criaturas a 6 m. Criaturas podem realizar um teste de resistência de Reflexos CD 17 para receberem apenas metade do dano.

Além disso, criaturas dentro da área da explosão estarão expostas à toxina flamejante do limo. Essas criaturas precisam realizar um teste de resistência de Fortitude CD 17 ou sofrerão 1d4 pontos de dano na Constituição e um dano adicional de 2d6 pontos de dano por fogo. Apenas criaturas que sofreram o dano da explosão precisam fazer o segundo teste.

A CD do teste de resistência é baseada na Constituição.

LIMO INVOCADOR

Limo (Médio)
Dado de Vida: 5d10 +15 (42 pvs)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), escalar 3 m
Classe de Armadura: 17 (+7 natural), toque 10, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +3/+5
Ataque: Corpo a corpo: pancada +5 (1d8+2 mais 1d6 por ácido)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +5 (1d8+2 mais 1d6 por ácido)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: Ácido, *invocar criaturas*
Qualidades Especiais: Características de limo, cura acelerada 5, imunidade ai fogo e ao ácido, sentido cego 18 m
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +1, Von +2
Habilidades: For 14, Des 10, Con 16, Int 10, Sab 12, Car 14
Perícias: Concentração +10, Escalar +10, Furtividade +5, Ouvir +9
Talentos: Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Potencializar Invocação[B]
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário ou dupla
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Padrão
Tendência: geralmente neutro
Progressão: 6–8 DVs (Médio); 9–15 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: —

Uma criatura gelatinosa desliza em sua direção, Seu corpo é quase transparente exceto por numerosos estranhos símbolos arcanos brilhantes que parecem flutuar dentro de seu protoplasma. Os símbolos parecem formar um círculo dentro do limo, brilhando e pulsando quando ele se movimenta.

O resultado de um bizarro ritual de invocação que deu errado, o limo invocador é a corporação viva de um círculo de invocação. Capaz de invocar diversas criaturas para obedecerem a seu comando, o limo invocador nunca é encontrado sozinho. Ele Estará cercado de lacaios invocados que o defendem com suas vidas.

O limo invocador se parece com uma bolha translúcida de protoplasma de 1,20 de comprimento. As runas de seu círculo de invocação absorvido se deslocam e piscam dentro dele, girando juntas em um lampejo de luzes arcanas douradas para formar um círculo de invocação toda vez que o limo utiliza sua habilidade de *invocar criaturas*.

O limo invocador está motivado principalmente pela necessidade de caçar e reproduzir. Com sua inteligência razoável e a habilidade de produzir qualquer lacaio na qual possa precisar para seus propósitos, ele pode ser um poderoso adversário. Alguns limos invocadores miram seu olhar na subjugação de tribos humanóides, suplementando suas forças invocadas com lacaios reais.

O limo invocador cresce até alcançar 10 Dados de Vida, onde ele se dividirá em dois limos com 5 Dados de Vida. Da mesma forma, um limo invocador com 15 dados de Vida pode dividir-se em três limos com 5 DVs cada ou em um limo com 10 DVs e outro limo com 5 DVs. Alguns limos invocadores decidem se dividir assim que eles alcançam um desses valores, enquanto outros nunca de dividem. Limos invocadores normalmente possuem 3 m de diâmetro e 150 kg. Eles não falam.

COMBATE

Limos invocadores são bastante perceptíveis. Eles preferem arma situações de emboscadas ao invés de batalhar de frente. Caso possam, sua posição estará distante logo acima do campo de batalha, invocando monstros a cada rodada para cima de suas presas e apenas se engajando em combate corpo a corpo quando absolutamente necessário.

Ácido (Ext): O limo invocador secreta um ácido natural através de suas membranas protoplasmáticas. Cada um de seus ataques naturais causa 1d6 pontos de dano por ácido adicionais.

Invocar Criaturas (SM): Uma vez a cada rodada como uma ação padrão, o limo invocador pode invocar uma criatura como a magia *invocar criaturas I* (20º nível de conjurador). A criatura invocada permanece durante 20 rodadas ou até ser morta. O limo invocador consegue invocar no máximo o dobro de seus Dados de Vida em criaturas por dia.

Para cada 2 DVs adicionais para um limo invocador acima de 5, a habilidade de *invocar criaturas* aumenta em um nível de magia (para to *invocar criaturas II* quando tiver 7 DVs, *invocar criaturas III* quando tiver 9 DVs, e assim por diante até o máximo de *invocar criaturas VI* quando tiver 15 DVs). A cada 2 DVs ganhos o Nível de Desafio do limo invocador aumenta em 1 (ao invés do +1 normal a cada 4 DVs adicionados aos limos).

Devido ao talento Potencializar Invocação do limo invocador, suas criaturas invocadas possuem +4 de bônus de melhora na Força e Constituição durante a duração do efeito da habilidade.

Perícias: Limos invocadores possuem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Furtividade e Ouvir. O limo invocador possui +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode escolher 10 nos testes de Escalar mesmo se estiver com presa ou sendo ameaçado.



MAGIA VIVA

Por razões desconhecidas, na destruição mutiladora mágica da Última Guerra. Efeitos de magia ocasionalmente obtiveram consciência e se recusaram a se dissipar. Essas magias vivas continuam a assombrar locais atingidos por magia, aparentemente subsistindo na energia mágica ambiente. Elas aparentemente matam apenas por prazer, uma vez que não precisam se alimentar.

Uma magia viva possui a aparência similar a um efeito de magia normal, exceto que—mesmo em casos de magias instantâneas, como uma *bola de fogo*—a energia magia se estende, distorcendo-se e deslocando-se com propósitos definidos.

CRIANDO UMA MAGIA VIVA

"Magia viva" é um modelo incomum, na qual ele é aplicado em efeitos de magias arcanas ou divinas (ou em alguns casos, em um grupo de efeitos de magia) e não em uma criatura. As estatísticas de uma magia viva são determinadas pela natureza da(s) magia(s), incluindo o nível de conjurador das magias. O modelo pode ser aplicado em qualquer magia que crie uma área ou efeito (não em magias de alvo), mas não em uma magia em que os efeitos já são criaturas (como a magia *invocar criaturas*).

Uma magia viva composta de mais de uma magia utiliza o mais elevado nível de conjurador para todos os efeitos da magia.

Tamanho e Tipo: O tamanho da magia vida depende no nível de conjurador: 1º–6º será Médio, 7º–12º será Grande, 13º ou maior será Enorme. Seu tipo será limo.

Dado de Vida: A magia viva possui Dados de Vida iguais ao seu nível de conjurador. Seus Dados de Vida são d10s.

Deslocamento: O deslocamento da magia viva depende do alcance da magia: Uma magia com alcance curto possui deslocamento de 6 m, uma magia com alcance médio possui deslocamento 12 m, e uma magia com alcance longo possui deslocamento 18 m. Uma magia com qualquer outro tipo de alcance possui deslocamento 6m. Se duas magias com diferentes alcances se combinaram para criar uma magia viva, o deslocamento da magia viva será baseado no alcance da magia mais lenta.

Classe de Armadura: A magia viva possui um bônus de deflexão na CA igual ao sei nível de magia.

Ataque: A magia viva recebe um Ataque de pancada e pode usá-lo uma vez por rodada. O ataque de pancada causa dano baseado no tamanho da magia viva (veja a tabela abaixo), mais seu modificador de Força × 1-1/2. Um ataque de pancada bem sucedido também afeta o alvo como se ele estivesse dentro do efeito ou da área da magia (veja Ataques Especiais, abaixo).

Tamanho da Magia Viva	Dano da Pancada
Minúsculo	1
Mínimo	1
Miúdo	1d2
Pequeno	1d3
Médio	1d4
Grande	1d6
Enorme	1d8
Imenso	2d6
Colossal	2d8

Ataques Especiais: A magia viva possui dois ataques especiais. *Efeito da Magia (Sob):* Criaturas atingidas pelo ataque de porrada da magia viva serão alvos dos efeitos normais da magia ou magias que tornaram-se a criatura, como se ele estivesse dentro da área ou se estivesse sob o efeito da magia. Testes de resistência podem ser realizados normalmente para a magia; a CD será 10 + o nível da magia + modificador de Car. *Engolfar (Ext):* A magia viva pode se engolfar ao redor das criaturas que entrarem em seu espaço como uma ação padrão. Ela não poderá desferir um ataque de pancada enquanto está engolfando. A magia viva meramente se desloca sobre seus oponentes, afetando quantos for possível ela cobrir. Oponentes podem realizar ataques de oportunidade contra a magia viva, mas se fizerem eles não poderão realizar o teste de resistência. Aqueles que não realizarem ataques de oportunidade precisam obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 10 + o nível da magia + modificador de Car) ou serão engolfados; se obtiverem sucesso, eles serão puxados de volta para trás ou para os lados (pela escolha dos oponentes) quando a magia viva se mover após ter engolfado. Criaturas engolfadas serão alvas do efeito total normal da magia(s) a cada rodada no turno da magia viva e estarão sendo consideradas como agarradas.
Qualidades Especiais: A magia viva possui características de limo, redução de dano 10/mágica e resistência à magia igual a 10 + seu nível de conjurador.
Testes de Resistência: A magia viva possui os testes de resistência normais para uma criatura do tipo limo (nenhum teste de resistência bom). Ela recebe um bônus de resistência em todos os testes de resistência igual ao nível de magia do nível de magia mais alto em que ela se baseia.
Habilidades: A magia viva possui valores Força, Constituição e Carisma iguais a 10 + seu nível de magia. Seus valores de Destreza e Sabedoria são 7 + seu nível da magia. Ela não possui mente, portanto não possui valor de Inteligência.
Perícias e Talentos: Magias vivas por serem seres desprovidos de inteligência, não possuem perícias ou talentos.
Ambiente: Qualquer. Magias vivas são encontradas nas Terras das Lamentações (*Nota da Tradução:* Este local pertence ao cenário de campanha de EBERRON) e em outras áreas atingidos por magia.
Organização: Solitário.
Nível de Desafio: O Nível de Desafio da magia viva é igual ao nível de magia do nível de magia mais elevado na qual ela foi baseada, mais metade do seu nível de conjurador, arredondado para baixo (mínimo 1). Caso a magia viva foi baseada em diversas magias, aumente o ND metade da soma da dos níveis de magia adicionais (no mínimo aumente +1).
Tesouro: Nenhum.
Tendência: Sempre neutro. Se a magia original possui um descritor de tendência, a magia viva adiciona aquela tendência à sua tendência neutra. Por exemplo, uma magia maligna deveria criar uma magia viva neutra e mal, uma magia caótica deveria criar uma magia viva neutra e caótica, e assim por diante.
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

BLASFÊMIA VIVA

Limo (Enorme – Mal)
Dado de Vida: 13d10+39 (110 pvs)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (–2 tamanho, +2 Des, +7 deflexão), toque 17, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +9/+20
Ataque: Corpo a corpo: pancada +10 (1d8+4 mais efeito da magia)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +10 (1d8+4 mais efeito da magia)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Blasfêmia, engolfar
Qualidades Especiais: Características de limo, percepção à cegas 18 m, redução de dano 10/mágica, resistência à magia 23
Testes de Resistência: Fort +14, Ref +13, Von +13
Habilidades: For 17, Des 14, Con 17, Int —, Sab 14, Car 17
Perícias: —
Talentos: —
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 13
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro e mau
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Um pilar similar a um obelisco de completa escuridão rasteja em sua direção. Seus lados escuros refletem imagens distorcidas de cenas de puro mal.

A blasfêmia viva é o vestígio de evidências de atos obscuros realizados em nome do mal. Antes uma simples magia *blasfêmia* conjurada por um clérigo maligno, a blasfêmia viva é agora uma terrível forma de vida. Ela não possui objetivos na vida e procura apenas trazer destruição para as outras criaturas que encontrar.



COMBATE
A blasfêmia viva ataca com pancadas suas presas com seu corpo, ou engolfa seus inimigos.
Blasfêmia (Sob): Criaturas não malignas atingidas pelo ataque de pancada da blasfêmia viva ou engolfadas por ela, sofrem certos efeitos dependendo de quantos Dados de Vida a vítima possui, como mostrado na tabela abaixo.
Além disso, uma criatura planar não maligna atingida ou engolfada precisa obter um sucesso em um teste de resistência de Vontade CD 20 com –4 de penalidade ou serão banidas de seu plano natal e serão incapazes de retornar para ele durante 24 horas. A CD do teste de resistência é baseada no Carisma.

DV do Alvo	Efeito
13	Pasma
9–12	Enfraquecimento
4–8	Paralisia
3 ou menos	Morte

Pasma: A criatura não pode realizar nenhuma ação durante 1 rodada, embora consiga se defender normalmente.
Enfraquecimento: O valor de Força da criatura é reduzido em 2d6 pontos durante 2d4 rodadas.
Paralisia: A criatura ficará paralisada e indefesa durante 1d10 minutos.
Morte: As criaturas vivas morrem. Mortos vivos são destruídos.
Os efeitos são cumulativos e concorrentes.
Engolfar (Ext): A blasfêmia viva pode se engolfar ao redor das criaturas que entrarem em seu espaço como uma ação padrão. Ela não poderá desferir um ataque de pancada durante a rodada que ele está engolfando. A blasfêmia viva meramente se desloca sobre seus oponentes, afetando quantos for possível ela cobrir. Oponentes podem realizar ataques de oportunidade contra a blasfêmia viva, mas se fizerem eles não poderão realizar o teste de resistência. Aqueles que não realizarem ataques de oportunidade precisam obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos CD 20 ou serão engolfados; se obtiverem sucesso, eles serão puxados de volta para trás ou para os lados (pela escolha dos oponentes) quando a magia viva se mover após ter engolfado. Criaturas engolfadas sofrerão os efeitos de magia da blasfêmia viva a cada rodada no turno da blasfêmia viva e estarão sendo consideradas como agarradas.

Ditado Vivo
Um cubo cinzento e liso de limo desliza em sua direção. Cada lado possui quatro metros e meio, seus ângulos perfeitos não correspondem muito a sua forma gelatinosa.

O ditado vivo possui as mesmas estatísticas de uma blasfêmia viva, porém ele possui o descritor leal ao invés do descritor mal, e sua habilidade de efeito de magia afeta criaturas não leais.

DV do Alvo	Efeito
13	Surdez
9–12	Lentidão
4–8	Paralisia
3 ou menos	Morte

Surdez: A criatura fica surda durante 1d4 rodadas.
Lentidão: A criatura fica lenta (como pela magia *lentidão*) durante 2d4 rodadas.
Paralisia: A criatura ficará paralisada e indefesa durante 1d10 minutos.
Morte: As criaturas vivas morrem. Mortos vivos são destruídos.
Os efeitos são cumulativos e concorrentes.
Palavra do Caos Viva
Um áspero pilar cilíndrico de gelatina da altura de um gigante cambaleia em sua direção. Transparente em sua maior parte, letras de diversos alfabetos aparecem aleatoriamente em seu corpo que deslizam para o nada.

A palavra do caos viva as mesmas estatísticas e habilidades da blasfêmia viva, porém ela possui o descritor caos ao invés do descritor mal, e sua habilidade de efeito de magia afeta criaturas não caóticas.

DV do Alvo	Efeito
13	Surdez
9–12	Atordoar
4–8	Confusão
3 ou menos	Morte

Surdes: A criatura fica surda durante 1d4 rodadas.
Atordoar: A criatura fica atordoada por 1 rodada.
Confusão: A criatura fica confusa como a magia *confusão* pro 1d10 minutos. Isso é um efeito de encantamento de ação mental.
Morte: As criaturas vivas morrem. Mortos vivos são destruídos.
Os efeitos são cumulativos e concorrentes.

Palavra Sagrada Viva
Um cilindro liso de 4,5 m de altura de líquido leitoso desliza serenamente em sua direção.

A palavra sagrada viva possui as mesmas estatísticas e habilidades da blasfêmia viva, porém ela possui o descritor bem ao invés do descritor mal, e sua habilidade de efeito de magia afeta criaturas não boas.

DV do Alvo	Efeito
13	Surdez
9–12	Cegueira
4–8	Paralisia
3 ou menos	Morte

Surdez: A criatura fica surda durante 1d4 rodadas.
Cegueira: A criatura fica cega durante 1d4 rodadas.
Paralisia: A criatura ficará paralisada e indefesa durante 1d10 minutos.
Morte: As criaturas vivas morrem. Mortos vivos são destruídos.
Os efeitos são cumulativos e concorrentes.

FOGO OFUSCANTE

Limo (Médio)
Dado de Vida: 5d10+5 (32 pvs)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 13 (+3 deflexão), toque 13, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +3/+4
Ataque: Corpo a corpo: pancada +4 (1d4+1 mais 5d6 por fogo mais poeira ofuscante)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +4 (1d4+1 mais 5d6 por fogo mais poeira ofuscante)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Bola de fogo, engolfar, poeira ofuscante
Qualidades Especiais: Características de limo, percepção à cegas 18 m, redução de dano 10/mágica, resistência à magia 15
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +4, Von +4
Habilidades: For 13, Des 10, Con 13, Int —, Sab 10, Car 13
Perícias: —
Talentos: —
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Uma luz de baixa intensidade estoura em várias partículas de pó pelo solo, causando pequenas explosões quando se movimenta.

Fogos ofuscantes são uma combinação viva de duas magias que foram muito utilizadas nos campos de batalha das Terras das Lamentações—*bola de fogo* e *poeira ofuscante*. Exércitos se tornaram invisíveis pelos seus aliados que estavam fora da linha de batalha através do uso da magia *poeira ofuscante* e foram destruídos pelos seus inimigos através do uso judicioso de *bolas de fogo*. Essas duas energias fundiram-se em uma simples e perigosa forma na qual procura por criaturas para aniquilá-las pelas chamas. Fogos ofuscantes flutuam a poucos milímetros do chão, muito parecidos com um nevoeiro.

COMBATE
Por não possuir inteligência, o fogo ofuscante simplesmente se aproxima de qualquer criatura viva, cegando-a com a *poeira ofuscante* enquanto realiza erupções de pequenas, porém perigosas, explosões.
Bola de Fogo (Sob): Criaturas atingidas pelo ataque de pancada do fogo ofuscante ou engolfadas por ele, recebem 5d6 pontos de dano por fogo (Reflexos CD 14 para reduzir o dano pela metade).
Engolfar (Ext): O fogo ofuscante pode se engolfar ao redor das criaturas que entrarem em seu espaço como uma ação padrão. Ele não poderá desferir um ataque de pancada durante a rodada que ele está engolfando. O fogo ofuscante meramente se desloca sobre seus oponentes, afetando quantos for possível ele cobrir. Oponentes podem realizar ataques de oportunidade contra o fogo ofuscante, mas se fizerem eles não poderão realizar o teste de resistência. Aqueles que não realizarem ataques de oportunidade



precisam obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos CD 14 ou serão engolfados; se obtiverem sucesso, eles serão puxados de volta para trás ou para os lados (pela escolha dos oponentes) quando a magia viva se mover após ter engolfado. Criaturas engolfadas sofrerão os efeitos totais da *bola de fogo* e da *poeira ofuscante* a cada rodada no turno do fogo ofuscante e estarão sendo consideradas como agarradas.
Poeira Ofuscante (Sob): Criaturas atingidas pelo ataque de pancada do fogo ofuscante ou engolfadas por ele ficarão cegas (Vontade CD 13 anula) e estarão cobertas de poeira durante 5 rodadas, tornando-as visíveis (caso estejam invisíveis) e aplicando –40 de penalidade nos testes de Esconder-se.

NEVOEIRO CONGELANTE

Limo (Grande)
Dado de Vida: 9d10+18 (67 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, +1 Des, +5 deflexão), toque 15, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +16/+12
Ataque: Corpo a corpo: pancada +7 (1d6+3 mais 9d6 por frio)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +7 (1d6+3 mais 9d6 por frio)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Cone glacial, engolfar
Qualidades Especiais: Características de limo, percepção à cegas 18 m, redução de dano 10/mágica, resistência à magia 19
Testes de Resistência: Fort +10, Ref +9, Von +9
Habilidades: For 15, Des 12, Con 15, Int —, Sab 12, Car 15
Perícias: —
Talentos: —
Ambiente: Planícies Frias
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Um nevoeiro grosso irradia frio enquanto ele avança em sua direção.

O nevoeiro congelante é uma magia *cone glacial* vivo, que submete suas presas ao frio mortal.

COMBATE
O nevoeiro congelante freqüentemente espreita em áreas nevoentas, tornando-o difícil de detectá-lo até o momento em que ele ataca.
Cone Glacial (Sob): Criaturas atingidas pelo ataque de pancada da criatura ou engolfadas por ela sofrem 9d6 pontos de dano por frio (Reflexos CD 17 para reduzir o dano pela metade).
Engolfar (Ext): O nevoeiro congelante pode se engolfar ao redor das criaturas que entrarem em seu espaço como uma ação padrão. Ele não poderá desferir um ataque de pancada durante a rodada que ele está engolfando. O nevoeiro congelante meramente se desloca sobre seus oponentes, afetando quantos for possível ele cobrir. Oponentes podem realizar ataques de oportunidade contra o nevoeiro congelante, mas se fizerem eles não poderão realizar o teste de resistência. Aqueles que não realizarem ataques de oportunidade precisam obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos CD 17 ou serão engolfados; se obtiverem sucesso, eles serão puxados de volta para trás ou para os lados (pela escolha dos oponentes) quando a magia viva se mover após ter engolfado. Criaturas engolfadas sofrem 9d6 pontos de dano por frio (Reflexos CD 17 para reduzir o dano pela metade) e estarão sendo consideradas como agarradas.

SONO DOENTIO

Limo (Médio)
Dado de Vida: 1d10 (5 pvs)
Iniciativa: –1
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 10 (–1 Des, +1 deflexão), toque 10, surpresa 10
Ataque Base/Agarrar: +0/+0
Ataque: Corpo a corpo: pancada +0 (1d4 mais enfraquecimento e sono)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +0 (1d4 mais enfraquecimento e sono)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Engolfar, raio do enfraquecimento, sono
Qualidades Especiais: Características de limo, percepção à cegas 18 m, redução de dano 10/mágica, resistência à magia 11
Testes de Resistência: Fort +10, Ref +9, Von +9
Habilidades: For 11, Des 8, Con 11, Int —, Sab 8, Car 11
Perícias: —
Talentos: —
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Um redemoinho de névoa cinzenta paira densamente no ar.

A magia viva sono doentio combina as magias *sono* e *raio do enfraquecimento* para este efeito debilitante.

COMBATE
O sono doentio é freqüentemente encontrado em passagens subterrâneas úmidas.
Engolfar (Ext): O sono doentio pode se engolfar ao redor das criaturas que entrarem em seu espaço como uma ação padrão. Ele não poderá desferir um ataque de pancada durante a rodada que ele está engolfando. O sono doentio meramente se desloca sobre seus oponentes, afetando quantos for possível ele cobrir. Oponentes podem realizar ataques de oportunidade contra o sono doentio, mas se fizerem eles não poderão realizar o teste de resistência. Aqueles que não realizarem ataques de oportunidade precisam obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos CD 11 ou serão engolfados; se obtiverem sucesso, eles serão puxados de volta para trás ou para os lados (pela escolha dos oponentes) quando a magia viva se mover após ter engolfado. Criaturas engolfadas sofrerão os efeitos nas magias *raio do enfraquecimento* e *sono* e estarão sendo consideradas como agarradas.
Raio do Enfraquecimento (Sob): Criaturas atingidas pelo ataque de pancada do sono doentio ou engolfadas por ele sofrem 1d6 de penalidade na Força durante 1 minuto. Diversos ataques não são cumulativos, e a força do alvo não pode ficar abaixo de 1.
Sono (Sob): Criaturas atingidas pelo ataque de pancada do sono doentio ou engolfadas por ele caem no sono durante 1 minuto (Vontade CD 11 para evitar).

LOUCO DE LÂMINAS

Aberração (Médio)
Dado de Vida: 4d8+8 (26 pvs)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+3 Des, +2 natural), toque 13, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +3/+4
Ataque: Corpo a corpo: garra +6 (1d8+1)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +6 (1d8+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: —
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +4, Von +4
Habilidades: For 13, Des 17, Con 15, Int 6, Sab 10, Car 6
Perícias: Sobrevivência +7
Talentos: Acuidade com Arma, Ataque Giratórioʙ, Reflexos de Combate
Ambiente: Florestas quentes
Organização: Solitário, bando (2–5) ou ninhada (5–10 mais 1–2 líderes com 6 DVs)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: 1/10 das moedas, 50% dos bens 50% dos itens
Tendência: Geralmente caótico e mau
Progressão: 5–6 DVs (Médio); 7–12 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: —

Uma grotesca cabeça disforme que consiste em sua maior parte por um único sinistro olho é sustentada por seis longos afiados membros delgados.



O louco de laminas é um rodopiante dervixe da morte. Ele caminha em duas ou três de suas estranhas patas pontudas, deslocando-se ao longo de uma rapidez moderada mantendo sua cabeça próxima ao solo. Quando combate, suas patas se levantam e golpeiam como chicotes, fazendo de suas patas afiadas um terrível vendaval de carne dilacerada.
O louco de laminas absorve comida através de pequenos córregos semelhantes a bocas localizados ao lado de suas patas. Eles emitem desses córregos um horrível riso nervoso, que se tornam mais barulhentos e mais frenéticos conforme mais sangue derramam.
Os loucos de laminas não falam.

COMBATE
Os loucos de laminas ficam agitados na premissa de derramamento de sangue e rapidamente entram em combate para atacar quantos inimigos de uma única vez for possível.

ILUMINADO

Uma solene e magnífica cabeça flutua 15 cm acima dos ombros deste humanóide robusto e sem cabeça. A sua pele apresenta um suave brilho, e uma luz branca emerge das fendas de sua armadura.

Os iluminados são uma raça de guerreiros e curandeiros que vivem no plano de energia positiva. Lá eles construíram grandes cidades de luz e vidro, que são protegidas dos intrusos simplesmente em virtude dos perigos que o plano apresenta a vida nativa daquele local. O poder incontrolável de energia positiva protege a todos, exceto os mais curiosos que adentram seus domínios.
Os iluminados acreditam na Luz como um conceito que vêm antes de qualquer dever com algum deus. Os iluminados são tão honestos, a ponto de serem conhecidos por sua incapacidade de não se conterem a contar a verdade nua e crua aos outros. Eles desprezam a fraude e todos os outros tipos de ofensas e mentiras (ou mesmo simples magias de ilusão) que são crimes capitais nos seus povoados. Os iluminados freqüentemente viajam ao plano material para combater os manipuladores de energia negativa e seus subordinados. Isto faz deles aliados de aventureiros bons por um tempo, apesar de botarem o seu código de honra acima do bem estar dos seus companheiros. Eles não pensam duas vezes antes de matarem aqueles que ofenderem sua moral.

A média de altura de um iluminado varia entre 1.50 e 2.10 m, e seu peso médio varia entre 45 e 136 kg. Os iluminados falam seu próprio idioma (lumi), assim como o idioma comum.

COMBATE
Um iluminado maneja facilmente uma maça-estrela dourada como se ele tivesse treinado a vida toda, assim como ele tem certa dificuldade em lutar escondido. Ele prefere o combate franco num campo aberto de batalha, do que táticas pouco honrosas como emboscadas. Os iluminados clérigos preferem fazer uso das magias que ampliem seus dotes de combate ao invés daquelas que afetam diretamente seus inimigos.
Corpo de Luz (Sob): O corpo de um iluminado é coberto por um suave brilho de energia positiva. Ele é imune a todas as magias de morte, efeitos mágicos de morte, dreno de energia e a efeitos de energia negativa (como magias de infligir ou *toque macabro*).
Os iluminados são adaptados a viver no plano de energia positiva. Eles nunca ganham pontos de vida adicionais por estarem num plano que apresentem maior domínio da energia positiva, (veja o livro *Manual dos Planos na página 12*) assim como eles nunca estarão correndo perigo de explodirem no plano de energia positiva. Eles ainda ganham todos os benefícios da habilidade cura rápida com qualquer plano que apresentem traços de energia positiva.
Um iluminado abriga uma luz branca que ilumina 1.5 m de raio sempre.
Ele não pode "desligar" essa habilidade voluntariamente, apesar dessa luz poder ser apagada por magias que criem escuridão.
Visão Clara(Ex): Um iluminado não pode ser cego nem atordoado por nenhum efeito. Pode ainda ficar cego por escuridão ou névoa. Ele é especificamente imune a *leque cromático, padrão prismático, luz cegante, raio de sol, explosão solar* e outros efeitos que utilizem a luz como uma forma de ataque (tais como o raio de luz de um Ghaele). *Lâminas do sol* dá apenas dano não letal a um iluminado.
Cabeça Flutuante (Ex): A cabeça de um iluminado flutua a alguns centímetros acima dos seus ombros. A criatura pode rodar sua cabeça em qualquer direção, porém não pode elevar, abaixar, assim como qualquer outro movimento que tire a cabeça do lugar que ela flutua; uma força invisível evita que outras pessoas também tirem a cabeça do lugar. Os



oponentes que flanquearem um iluminado não ganharão os bônus normais de +2 nas jogadas de ataque. Os iluminados também são imunes ao poder de decapitação de uma arma vorpal. Eles não podem ser estrangulados e nem sufocados.
Habilidades Similares a Magia: Sem limite: *Romper morto-vivo* (CD 10), *luz;* 3/dia – *curar ferimentos leves, poeira ofuscante* (CD 12). Conjurador de nível 3.
Perícias: Um iluminado tem um bônus racial +2 nos testes de: Procurar, sentir motivação e observar.

ILUMINADO CRUZADO
Muitas vezes vistos como líderes de grupos guerreiros iluminados pelos outros planos, os cruzados treinados pelos cavaleiros iluminados, são aqueles que demonstraram fé e devoção a causa da Luz. Eles são sagrados, ferozes guerreiros, usando a mágica para alcançar a vantagem tática mais efetiva em combate. Os cruzados iluminados mostrados aqui têm os seguintes valores de habilidades antes de feito os devidos ajustes raciais: For 13, Dês 10, Con 14, Int 8, Sab 15, Car 12.

COMBATE
Os cruzados conjuram suas magias preparando-se para o combate, reservando bem poucas magias para curar outros soldados e para situações imprevisíveis. Assim que o combate começa, eles ficam no encargo de liderar, buscando destruir as armas dos guerreiros inimigos. *Típicas magias preparadas de clérigo: (5/5/5/4;* chance de dificuldade13 + nível da magia*)*; 0 – *curar ferimentos mínimos (2), detectar magia, orientação, resistência;* 1º – *bênção, auxílio divino, proteção contra o caos*, remover o medo, escudo da fé;* 2º - *tendência em arma, força de touro (2), esquentar metal*, silêncio;* 3º - *dissipar magia, oração, proteção contra elementos, luz cegante**.
* Magias de domínio. Domínios: Ordem (conjura magias da ordem com +1 de nível de conjurador) e Sol (pode usar a expulsão aprimorada contra mortos vivos 1/dia).
Posses: *Amuleto da armadura natural +2, espada larga +1, armadura completa de batalha, varinha de curar ferimentos leves.*

ILUMINADO
Extra-planar (médio)
Dado de Vida: 2d8+4 (13 pvs)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 6 m (4 quadrados) (meia armadura), deslocamento normal 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 18 (-1 Des, +7 meia armadura, +2 escudo pesado de aço), toque 9, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +2/+3
Ataques: Corpo a corpo: Maça estrela obra prima +5 (1d8+1)
Ataque Total: Corpo a corpo: Maça estrela obra prima +5 (1d8+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Habilidades similares a magia
Qualidades Especiais: Corpo de luz, visão clara, visão no escuro 18 m, cabeça flutuante, características extra-planar
Testes de Resistência Fort +5, Ref +2, Von +5
Habilidade: For 13, Des 8, Con 15, Int 10, Sab 15, Car 10
Perícias: Concentração +7, Diplomacia +7, Cura +7, Conhecimento (planos) +5, Ouvir +7, Procurar +7, Sentir Motivação +9, Observar +9
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Foco em arma (maça estrela)
Ambiente: Plano de Energia Positiva
Organização: Companhia (2-4 guerreiros ou clérigos de nível 3), esquadrão (11–20 guerreiros ou clérigos de nível 3 mais 2 guerreiros/clérigos de nível 8 e 1 clérigo de nível 12)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Padrão
Tendência: Freqüentemente Leal e Neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +2

ILUMINADO CRUZADO
Guerreiro 2° nível/Clérigo 6° nível
Extra-planar (médio)
Dado de Vida: 8d8+32 (87 pvs)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 6 m (4 quadrados) (*armadura completa de batalha* +2); deslocamento normal 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 21 (-1 Des, +10 *armadura completa de batalha* +2, +2 *amuleto da armadura natural* +2), toque 9, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar: +8/+11
Ataques: Corpo a corpo: *Espada larga* +1 +13 (2d6+5/17-20)
Ataque Total: Corpo a corpo: *Espada larga* +1 +13/+8 (2d6+5/17-20)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Magias, habilidades similares a magia, expulsar mortos-vivos (+1, 2d6+7, 6º)
Qualidades Especiais: Corpo de luz, visão clara, visão no escuro 18 m, cabeça flutuante, características extra-planar, aura de energia positiva
Testes de Resistência Fort +14, Ref +3, Von +11
Habilidade: For 16, Des 8, Con 18, Int 8, Sab 20, Car 12
Perícias: Concentração +11 (+15 quando conjurar magia na defensiva), Diplomacia +6, Cura +10, Conhecimento (religião) +3, Conhecimento (planos) +4, Ouvir +8, Procurar +6, Sentir Motivação +11, Observar +9
Talentos: Magias em Combate, Expulsão Adicional, Sucesso decisivo aprimorado (espada larga), Destruir Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada larga)
Ambiente: Plano de Energia Positiva
Organização: Solitário, Cruzadas (30-100 guerreiros ou clérigos de nível 3 mais 1 cruzado para cada 10 membros 5 guerreiros ou paladinos de nível 10, 3 clérigos de nível 12 e 1 paladino ou guerreiro/clérigo de nível 17)
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Leal e Neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +2

SOCIEDADE DOS ILUMINADOS
Os iluminados têm uma sociedade extremamente ordeira com uma estrita hierarquia baseada na sua teologia. Cada colônia é mais ou menos independente, embora periodicamente os Altos Sacerdotes de muitas cidades se reúnam em uma catedral oculta que flutua sozinha no Plano de Energia Positiva.
Os iluminados são dedicados a expulsarem os mentirosos e enganadores; eles não gostariam de nada mais do que invadir o Plano Material e executarem todas as criaturas desonestas.

Felizmente, eles são muito poucos para realizar tal intento. O número de membros iluminados está crescendo rapidamente. Alguns se preocupam que em menos de vinte anos, os iluminados poderão ter um número de soldados suficiente para iniciar sua "visão de limpeza". Uma invasão como essa poderia trazer graves conseqüências.

ILUMINADOS COMO PERSONAGENS

Os iluminados personagens possuem as seguintes características raciais:

–+2 Força, +4 Constituição, +4 Sabedoria, -2 Destreza.

– Tamanho médio.

– O deslocamento de um iluminado é 9 metros.

– Visão no escuro 18 m.

– Dados de vida raciais: Um iluminado começa com dois níveis de extra-planar que fornecem 2 dados de vida, bônus base de ataque +2, e bônus base para os testes de resistência de Fort +3, Ref +3, Von +3.

– Perícias raciais: Os níveis como extra-planar lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 5x (8+ modificador de inteligência). Suas perícias de classe são: Concentração, Diplomacia, Cura, Conhecimento (planos), Ouvir, Procurar, Sentir Motivação e Ouvir. Os iluminados recebem +2 de bônus em Procurar, Sentir Motivação e Observar

– Talentos Raciais: Os níveis de extra-planar de um iluminado lhe concedem 1 talento. Ele ganha Iniciativa Aprimorada como um talento bônus.

– Ataques Especiais: Efeitos similares a magia (veja acima).

– Qualidades Especiais: Corpo de luz, visão clara, cabeça flutuante (veja acima).

– Idiomas Automáticos: Comum, Lumi. Idiomas adicionais: Abissal, Celestial, Anão, Infernal.

– Classe predileta: Clérigo. Todos os clérigos iluminados canalizam energia positiva independente do seu alinhamento. Um clérigo iluminado venera a Luz e pode escolher entre os seguintes domínios: Ordem, Sol e Guerra.

– Ajuste de Nível: +2

MACABRO

Morto-Vivo (Médio)
Dado de Vida: 12d12 (78 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 20 (+1 Destreza, +5 Deflexão, +4 Natural), toque 15, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar: +6/+3
Ataques: Corpo a corpo: Garra +3 (1d4-3 mais drenar energia
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +3 (1d4-3 mais drenar energia)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Drenar energia, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, características de morto-vivo, graça profana
Testes de Resistência Fort +9, Ref +10, Von +16
Habilidade: For 4, Des 13, Con -, Int 18, Sab 17, Car 20
Perícias: Adestrar Animais +14, Blefar +19, Concentração +19 (+23 quando estiver conjurando na defensiva), Conhecimento (arcano) +18, Conhecimento (planos) +18, Diplomacia +25, Identificar Magia +18, Intimidar +21, Obter Informação +17, Sentir Motivação +14
Talentos: Potencializar Invocação, Magias em Combate, Negociador, Persuasivo, Foco em Magia (invocação)
Ambiente: Qualquer um
Organização: Solitário mais 1 monstro da lista de monstros da magia invocar criaturas VI
Nível de Desafio: 11
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Sempre Leal e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +3

Este humanóide acabado e envelhecido crepita com uma luz negra – luz esta que brilha junto com ele. Seus ossos parecem ter encolhido, assim como os seus músculos, já que seu corpo mal consegue mantê-los.

Macabros são criaturas fracas, crepitantes, uma paródia da forma humana que aproveitam a energia negativa vinda dos Planos de Energia Negativa. Eles exercem o seu poder para invocar guardiões – ressuscitar espíritos do inferno se necessário – apenas para proteger seu fraco e animado corpo.

Um macabro nunca se encontra sozinho. Quando são encontrados, ele irá invocar pelo menos um monstro. Um macabro nunca dorme, portanto é sempre capaz de dedicar seu poder para invocar um aliado. São estas constantes demandas que fazem os macabros serem ultrajados nos planos em que os monstros são invocados.

Apesar disto, os macabros são uma das criaturas mais carismáticas que existem. Eles mentem, adulam, intimidam, e fazem chantagem de todos os tipos para a obtenção de itens e informações que eles precisarem.

Um macabro é um pouco mais baixo que um humano, seus músculos e tendões atrofiaram devido à exposição à energia negativa. Eles pesam menos de 45 kg. Eles falam as línguas que eles falavam quando estavam vivos, embora possam ter aprendido mais algumas línguas para se comunicar com seus lacaios.



COMBATE
Um macabro odeia a mera menção de se engajar num combate corpo a corpo, e por isto ele sempre coloca um monstro entre ele e qualquer um que o encontre. Se um macabro entrar em combate corpo a corpo, ele fará de tudo para escapar.
Drenar Energia (Sob): Um macabro pode atribuir um nível negativo num ataque bem sucedido com sua garra, independente de causa ou não dano. A CD é 21, num teste de vontade para remover um nível negativo. A CD do teste é baseada no carisma.
Habilidades Similares a Magia: 1/dia – d*issipar magia, proteção contra o caos/mal/bem/ordem.* 1/5 rodadas – *âncora planar menor (CD 20), invocar criaturas VI (somente criaturas más)*. Nível de conjurador 12. Por causa do talento Potencializar Invocação, todas as criaturas invocadas pelo macabro ganham +4 força e +4 constituição.
Graça Profana (Sob): Um macabro adiciona seu modificador de carisma em todos os seus testes de resistência e como bônus de deflexão na classe de armadura.

TÁTICAS
Um macabro geralmente abre o combate enviando um de seus aliados invocados pro combate, dando tempo para ele conhecer os seus inimigos e escolher outra criatura para invocar.
Prioridade no combate: Usar *proteção contra o bem* e *invocar criaturas VI*. Boas opções de monstros para os macabros invocarem incluem: Diabo das correntes, rinoceronte abissal, aranha monstruosa abissal (enorme) e uma centopéia monstruosa abissal (imensa). A não ser que você saiba especificamente quando o macabro invocou sua última criatura, assuma que a duração da magia é de 2d6 rodadas contando desde o início do combate.
Primeira rodada: Use *dissipar magia* em um alvo para eliminar efeitos defensivos do oponente (em suma, tirar os buffs).
Assim que possível: Invocar outro monstro usando *Invocar Criaturas VI*. Se um macabro precisar de uma rota de escape, ele invoca a maior criatura possível que ele puder colocar entre ele e seus inimigos.

MASTODONTE

Animal (Enorme)
Dado de Vida: 15d8+93 (160 pvs)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 16 (–2 tamanho, +8 natural), toque 8, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +11/+30
Ataque: Corpo a corpo: chifre +20 (3d8+16)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +20 (2d8+16) e 2 pisadas +15 (2d6+5) ou presas +20 (3d8+16)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m (4,5 m com presas)
Ataque Especial: Atropelar 2d12+16
Qualidades Especiais: Faro, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +15, Ref +9, Von +7
Habilidades: For 32, Des 11, Con 23, Int 2, Sab 10, Car 5
Perícias: Observar +11, Ouvir +11
Talentos: Arma Natural Aprimorada (presas, pancada), Prontidão, Tolerância, Vitalidade, Vontade de Ferro
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário, casal ou manada (3–6)
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro
Progressão: 16–30 DVs (Enorme); 31–45 DVs (Imenso)
Ajuste de Nível: —

Uma gigantesca criatura semelhante a um elefante surge diante de você, com um extremamentes longo par de presas que são quase tão longos quanto ela é.

Mais perigoso e territorialistas que seus primos mais domesticáveis, os mastodontes são antigas criaturas relacionadas aos elefantes. Os mastodontes geralmente vivem em florestas, selvas ou ilhas tropicais isoladas. Em climas mais frios, eles possuem grossas camadas de pêlos, tornando-os muito mais peludos. Algumas poucas espécies, especialmente aquelas que vivem em regiões nevadas, não possuem as presas estendidas do mastodonte aqui descrito.
Um mastodonte mede 3 m de altura até os ombros e pesa 2.000 kg. As presas do mastodonte possuem 3,60 m a 4,5 m de comprimento, permitindo que o animal alcance uma distância mais longa com seus ataques de presas.

COMBATE
O mastodonte, assim como um elefante, realiza investidas em criaturas que o estejam ameaçando. As longas presas do mastodonte o permitem atacar corpo a corpo oponentes distantes.
Atropelar (Ext): Reflexos para reduzir o dano à metade, CD 28. A CD do teste de resistência é baseada em Força.
Capacidade de Carga: Uma carga leve para um mastodonte é de até 2.076 kg; uma carga média pesa entre 2.077–4.152 kg; uma carga pesada pesa entre, 4.153–6.240 kg. O mastodonte consegue arrastar 31.200 kg.

MASTODONTES COMPANHEIROS ANIMAIS
Druidas a partir do 16o nível podem selecionar companheiros animais mastodontes. Aplique –15 de ajuste ao nível do druida para determinar as características do companheiro e suas habilidades especiais.



MASTODONTES EM EBERRON
Manadas de mastodontes andam livremente nas indomáveis regiões distantes da Tundra de Tashana (Tashana Tundra) no continente de Sarlona. Esses enormes animais ocasionalmente são capturados e trazidos para Riedra, tornando-se bestas de carga para o Inspirado (Inspired). Os gigantes do gelo que vivem nas montanhas ao sul de Xen'drik utilizam mastodontes Imensos como montarias. Muitos caçadores de marfim foram os causadores de suas mortes em Xen'drik por rumores de grandes cemitérios de mastodontes lotados de presas. A presa de um mastodonte adulto pode ser vendida por 500 po ou mais em Khorvaire.

MASTODONTES EM FAERÛN
Os mastodontes uma vez caminhavam pelo oeste distante como Vaasa, Damara e Narfell. Contudo, civilizações invasoras os empurraram para o leste, até o Ermo Infindável. Onde pequenas manadas de mastodontes ainda vivem. Porém, a população de mastodontes diminui ano após ano. Uma presa de marfim de um mastodonte pode custar 500 po ou mais em Thay e em outras terras mais distantes do oeste.

MEIO-DRAGÃO FAERÛNIANO

O livro *Monstros de Faerûn* detalha cinco variedades de dragões comuns nas terras de Faerûn: os dragões marrons, das presas, das profundezas, do som e das sombras. Assim como os dragões descritos no *Livro dos Monstros*, esses dragões algumas vezes procriam com outras criaturas produzindo assim meio-dragões. Os dragões das profundezas e os dragões do som gostam de passar seu tempo na forma humanóide, assim, os meio-dragões desses ancestrais são especialmente comuns. Estas proles utilizam o modelo meio-dragão do *Livro dos Monstros*, com certos ajustes baseados do tipo de seu dragão parente.
Deslocamento: Meio-dragões marrons nunca possuem asas funcionais, independente de seu tamanho.
Dano: Meio-dragões das presas causam dano com seus ataques de mordida e dano como se pertencessem a uma categoria de tamanho maior que a que pertencem atualmente.
Ataques Especiais: Os meio-dragões de ancestrais dragões marrons, das profundezas, do som ou das sombras recebem um sobro que pode ser utilizado uma vez por dia, como mostrado na tabela abaixo:

Variedade de Dragão	Sopro	Dano (CD)
Marrom	Linha* de ácido	6d6 (19)
Profundezas	Cone** de gás corrosivo	1d8 (18)
Som	Cone de gás eletrificado	6d6 (17)
Sombras	Cone de sombras	1d2 níveis negativos (18)

*Uma linha sempre de 1,5 m de altura, 1,5 m de extensão, e 18 m de alcance.
** Um cone sempre de 9 m de alcance.

Três vezes por dia, o meio-dragão das presas consegue provocar 1d4 pontos de dreno temporário de Con com seu ataque de Mordida (teste de resistência de Fortitude CD 14 anula).
Qualidades Especiais: Os meio-dragões também possuem imunidades ou resistências especiais baseado na variedade de dragão.

Variedade de Dragão	Imunidade ou Resistência
Marrom	Imunidade ao ácido
Profundezas	—
Som	Imunidade a feitiços, resistência ao fogo e frio 10
Sombras	Imunidade a eletricidade e veneno Imunidade a dreno de energia

MEIO-VAMPIRO

Em raras circunstâncias, um vampiro que consumiu uma quantidade significante de sangue recebe a habilidade de procriar com humanóides ou humanóides monstruosos vivos, criando descendentes meio-vampiros. Da mesma forma, no caso incomum de uma humanóide ou humanóide monstruosa grávida que sobreviva ao ataque Drenar Sangue de um vampiro, a criança pode nascer "maculada" pelo vampirismo do agressor. Independente de sua origem, a criança gerada por esses eventos geralmente é marcada como proscrita, nem bem vinda entre os vivos e nem pelos mortos vivos.
Um meio-vampiro é atraído por outras criaturas vivas, e se sente muito mais confortável quando vive em vilarejos ou cidades. Ainda assim, os meio-vampiros sabem que eles devem manter suas identidades secretas ou correrão o risco de serem odiados e violentados pelos demais.
Os meio-vampiros freqüentemente são fisicamente mais atrativos e persuasivos. Sua pele é pálida, da mesma cor das cinzas. Diferente de seus ancestrais mortos vivos, os meio-vampiros desfrutam da liberdade (ou maldição) de pertencerem qualquer tendência, apesar da maioria tender para a neutralidade ou para o mal. Aqueles poucos raros meio-vampiros bondosos freqüentemente se sentem assombrados pela sua hereditariedade, algumas vezes trabalhando para se desfazer do mal de sua linhagem.

EXEMPLO DE MEIO-VAMPIRO
Este exemplo utiliza um gnoll bárbaro de 1° nível como criatura base.

Gnoll Meio-Vampiro Bárbaro de 1° Nível
Humanóide (Médio)
Dado de Vida: 2d8+2 mais 1d12+1 (18 pvs)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 16 (+1 Des, +3 natural, +2 armadura de couro), toque 11, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +2/+5
Ataque: Corpo a corpo: machado grande +5 (1d12+4) ou pancada +5 (1d6+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: machado grande +5 (1d12+4) ou pancada +5 (1d6+3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: Drenar sangue, fúria
Qualidades Especiais: Cura acelerada 1 (especial), dependência de sangue, esquiva sobrenatural, RD 5/prata ou

mágica, resistência a eletricidade 5 e frio 5, visão no escuro 18m
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +1, Von +0
Habilidades: For 17, Des 12, Con 13, Int 8, Sab 11, Car 10
Perícias: Blefar +2, Esconder-se +3, Furtividade +3, Observar +5, Ouvir +4
Talentos: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Trespassar
Ambiente: Planícies quentes
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente caótico e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +3

A figura em pé com cabeça de hiena diante de você possui a aparência particularmente feral, suas musculosas mãos agarram firmemente um machado grande.

COMBATE
Este meio-vampiro utiliza a furtividade para aproximar-se de sua presa, então ataca com selvageria com seu machado grande. Ele geralmente apenas drena o sangue de adversários inconsciente ou indefesos.
As armas naturais do meio-vampiro são consideradas armas mágicas para vencer a redução de dano.
Cura Acelerada (Ext): O meio-vampiro recupera 1 ponto de dano enquanto ele ainda possuir no mínimo 1 ponto de vida porém se estiver com menos que a metade de seus pontos de vida totais. Caso o meio-vampiro possua mais que a metade de seus pontos de vida totais, sua cura acelerada não funcionará (porém outras formas de cura ainda funcionarão normalmente).
Dependência de Sangue (Ext): Caso o meio-vampiro não utilize seu ataque especial Drenar Sangue contra no mínimo uma criatura vida a cada dia, ele deve obter um sucesso em um teste de resistência de Fortitude CD 15 ou ficará fatigado. A cada dia após o primeiro que o meio-vampiro não beber sangue diretamente de uma criatura viva, a CD aumentará em 1 até que ele falhe no teste e fique fatigado. Logo após, ele deve realizar um teste de resistência de Fortitude CD 20 a cada semana (com a CD aumentando em 1 para cada semana subseqüente) que ele não utilizar o ataque Drenar sangue ou ficará exausto.



A fadiga ou exaustão provocados pela dependência de sangue não podem ser eliminados com descanso (embora magia possa compensar a condição até que o vampiro falhe em outro teste). Utilizar sua habilidade drenar sangue eliminará a fadiga do maio-vampiro imediatamente, ou reduzirá a exaustão para a fadiga.
Drenar Sangue (Ext): Este meio-vampiro pode sugar o sangue de vítimas vivas com suas presas tendo sucesso em um teste resistido de Agarrar. Caso ele prensa o adversário, ele drenará seu sangue, causando 1d4 pontos de Constituição a cada rodada, até a criatura se libertar. Ele não conseguirá drenar mais pontos de Constituição em uma única hora que seu valor de Constituição. Quando o meio-vampiro drena a Constituição da vítima, ele receberá 5 pontos de vida temporários, não importando quantos pontos ele drenar. Os pontos de vida temporários recebidos dessa forma duram até 1 hora.
Esquiva Sobrenatural (Ext): Este gnoll meio-vampiro bárbaro conserva seu bônus de Destreza na CA mesmo que seja surpreendido ou atacado por um adversário invisível (ele ainda perderá seu bônus de Destreza caso seja paralisado ou imobilizado).
Fúria (Ext): Uma vez ao dia, o gnoll meio-vampiro bárbaro consegue entrar em um estado de fúria que dura 6 rodadas. As seguintes alterações se aplicarão durante a fúria: 24 pvs; CA 16, toque 9, surpresa 13; Agarrar +5/+7; Atq ou Atq Total +7 corpo a corpo (1d12+7 machado grande) ou +7 (1d6+5 pancada); TR Fort +8; For 21, Con 17.
Perícias: Este gnoll meio-vampiro bárbaro possui +2 de bônus racial nos testes de Blefar, Esconder-se, Furtividade, Observar e Ouvir (já calculados nas estatísticas acima).
Pertences: *Armadura de couro +2*, machado grande.

CRIANDO UM MEIO-VAMPIRO
"Meio-vampiro" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer humanóide ou humanóide monstruoso (daqui por diante denominado criatura base). O tamanho e o tipo da criatura não se alteram.
O meio-vampiro utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura base, exceto os descritos abaixo.
Classe de Armadura: O bônus de armadura natural o meio-vampiro aumenta em 2.
Ataque: O meio-vampiro conserva todos os Ataques da criatura base e também adquire um ataque de pancada caso já não o possua. Caso a criatura base possa utilizar armas, o meio-vampiro conserva essa habilidade. Uma criatura com armas naturais conserva essas armas naturais. Um meio-vampiro lutando sem armas ainda poderá utilizar seu ataque de pancada ou sua arma natural primária (caso possua). Um meio-vampiro armado com uma arma poderá utilizar sua pancada ou a arma, conforme queira. As armas naturais do meio vampiro são consideradas armas mágicas para vencer a redução de dano.
Ataque Total: Um meio-vampiro lutando sem armas ainda pode utilizar seu ataque de pancada (veja acima) ou suas armas naturais (caso possua). Caso esteja armado, ele geralmente utiliza sua arma como seu ataque primário seguido de sua Pancada ou outra arma natural como o ataque natural secundário.
Dano: O meio-vampiro possui um ataque de Pancada. Caso a criatura base não possua este tipo de ataque, utilize o valor de

dano apropriado da tabela abaixo de acordo com o tamanho do meio-vampiro. Criaturas que possuam outras espécies de armas naturais conservam o valor de seu antigo dano ou utilizam o valor apropriado da tabela abaixo, o que for melhor.

Tamanho	Dano	Tamanho	Dano
Minúsculo	1	Grande	1d8
Mínimo	1d2	Enorme	2d6
Miúdo	1d3	Imenso	2d8
Pequeno	1d4	Colossal	4d6
Médio	1d6		

Ataques Especiais: O meio-vampiro conserva todos os Ataques Especiais da criatura base e recebe um dos descritos abaixo. Os testes de resistência possuem CD 10 + 1/2 dos DVs do meio-vampiro + o modificador de Car do meio-vampiro a menos que outros modificadores se apliquem como descritos abaixo.

Drenar Sangue (Ext): Alguns meio-vampiros conseguem sugar o sangue de uma vítima viva com suas presas obtendo sucesso em um teste resistido de Agarrar. Caso o meio-vampiro prensa o adversário, ele drenará seu sangue, causando 1d4 pontos de Constituição a cada rodada, até a criatura se libertar. O meio-vampiro não conseguirá drenar mais pontos de Constituição em uma única hora que seu valor de Constituição. Quando o meio-vampiro drena a Constituição da vítima, ele receberá 5 pontos de vida temporários, não importando quantos pontos ele drenar. Os pontos de vida temporários recebidos dessa forma duram até 1 hora. Caso o meio-vampiro possua esta habilidade, ele também receberá a qualidade especial Dependência de Sangue descrita abaixo.

Filho da Noite (Sob): Alguns meio-vampiros conseguem comandar as criaturas menores do mundo. Uma vez ao dia, o meio-vampiro que possua este ataque especial conseguirá invocar 1d4 enxames de ratos, 1d3 enxames de morcego ou uma matilha de 1d6 lobos como uma ação padrão (caso a criatura base seja incomum, este poder invocará outros seres de poder equivalente). Estas criaturas chegarão em 2d6 rodadas e servirão ao meio-vampiro durante 1 hora.

Olhar Enfeitiçador (Sob): Alguns meio-vampiros conseguem enfeitiçar oponentes humanóides ou humanóides monstruosos apenas olhando fundo em seus olhos. Essa habilidade é semelhante a um ataque visual, exceto que o meio-vampiro deve utilizar uma ação padrão e aqueles que apenas fitarem o meio-vampiro não serão afetados. Qualquer criatura visada pelo olhar do meio-vampiro deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou ficará sob o controle do meio-vampiro, como a magia *enfeitiçar monstro* (nível de conjurador igual ao DV). As criaturas que resistirem ao olha enfeitiçador do meio-vampiro não poderão ser afetadas pelo olhar enfeitiçador do mesmo meio-vampiro durante 24 horas. A habilidade tem alcance de 9 m.

Qualidades Especiais: O meio-vampiro conserva todas as qualidades Especiais da criatura base e também recebe as descritas abaixo.

Cura Acelerada (Ext): O meio-vampiro recupera 1 ponto de dano enquanto ele ainda possuir no mínimo 1 ponto de vida porém se estiver com menos que a metade de seus pontos de vida totais. Caso o meio-vampiro possua mais que a metade de seus pontos de vida totais, sua cura acelerada não funcionará (porém outras formas de cura ainda funcionarão normalmente).

Dependência de Sangue (Ext): Caso o meio-vampiro não utilize seu ataque especial Drenar Sangue contra no mínimo uma criatura vida a cada dia, ele deve obter um sucesso em um teste de resistência de Fortitude CD 15 ou ficará fatigado. A cada dia após o primeiro que o meio-vampiro não beber sangue diretamente de uma criatura viva, a CD aumentará em 1 até que ele falhe no teste e fique fatigado. Logo após, ele deve realizar um teste de resistência de Fortitude CD 20 a cada semana (com a CD aumentando em 1 para cada semana subseqüente) que ele não utilizar o ataque Drenar sangue ou ficará exausto.

A fadiga ou exaustão provocados pela dependência de sangue não podem ser eliminados com descanso (embora magia possa compensar a condição até que o vampiro falhe em outro teste). Utilizar sua habilidade drenar sangue eliminará a fadiga do maio-vampiro imediatamente, ou reduzirá a exaustão para a fadiga. Apenas meio-vampiros com o ataque especial drenar sangue (veja acima) receberão esta qualidade especial.

Redução de Dano (Sob): O meio-vampiro possui redução de dano 5/prata ou mágica.

Resistências (Ext): O meio-vampiro possui resistência a eletricidade 5 e frio.

Habilidades: Melhore as Habilidades da criatura base conforme descrito: For +2, Des +2, Car +2

Perícias: Os meio-vampiros possuem +2 de bônus racial nos testes de Blefar, Esconder-se, Furtividade, Observar e Ouvir. Os demais são os mesmos da criatura base

Talentos: O meio-vampiro recebe o talento Iniciativa Aprimorada, caso a criatura base já não possua esse talento

Ambiente: Qualquer, geralmente o mesmo da criatura base

Organização: Solitário

Nível de Desafio: O mesmo da criatura base +1

Ajuste de Nível: O mesmo da criatura base +2

MORTE CARMESIM

Morto-Vivo (Médio – Incorpóreo)

Dado de Vida: 13d12 (84 pvs)

Iniciativa: +9

Deslocamento: Vôo 9 m (perfeito)

Classe de Armadura: 17 (+5 Des, +2 deflexão), toque 17, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +6/+11

Ataques: Corpo a corpo: toque incorpóreo +11 (dreno de sangue)

Ataque Total: Corpo a Corpo: 2 toques incorpóreos +11 (dreno de sangue)

Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Drenar sangue, envolver

Qualidades Especiais: Características de morto-vivo, *erguer*, subtipo incorpóreo

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +11, Von +10

Habilidades: For –, Des 21, Con –, Int 17, Sab 15, Car 14

Perícias: Concentração +18, Esconder-se* +21, Conhecimento (natureza) +19, Conhecimento (religião) +19, Observar +18, Ouvir +18, Procurar +19

Talentos: Ataque em Movimento, Especialização em Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimoradas, Lutar às Cegas, Mobilidade, Reflexos em Combate, Reflexos Rápidos

Ambiente: Qualquer pântano
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 11
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre neutro e mau
Progressão: 14–26 DVs (Médio)
Ajuste de Nível: –
Obs.: Para uma melhor utilização desse monstro na versão 3.5, veja a errata não-oficial a partir da página 289.

A morte carmesim é uma criatura de vapor que vive em pântanos, charcos ou em qualquer lugar que ocorra freqüentes nevoeiros grossos. Para esconder sua presença da população geral, a morte carmesim geralmente carrega os corpos de suas vítimas de volta para o seu covil, que é um sepulcro com pilhas de corpos e tesouros de suas vítimas.
A morte carmesim lembra um nó de nevoeiro com um formato humanóide vago, incluindo braços e um torso. A parte inferior de seu corpo forma apenas vapores indistintos. Os olhos brilhantes da criatura são brancos, mas ela não possui outras feições faciais. Após alimentar-se, o sangue de suas vítimas colore seu corpo nevoeiro de vermelho.

COMBATE
O ataque da morte carmesim consiste em estender seus tentáculos de vapor e envolvê-los ao redor de seus oponentes, a criatura prefere atacar através de emboscadas, e ela evita alvos fisicamente poderosos que possam se libertar fácil de seu ataque.
Drenar Sangue (Ext): A morte carmesim drena sangue, causando 1d4 pontos de dano na Constituição imediatamente assim que envolve um oponente com seu tentáculo. Cada rodada após se o alvo ainda estiver envolvido, a criatura automaticamente causa mais 1d4 pontos de Constituição. A morte carmesim deseja sangue, então ela geralmente faz pressão em seu ataque até que ela possa causar no mínimo 12 pontos de dano na Constituição.

Envolver (Ext): Quando a morte carmesim é bem sucedida em um ataque de toque incorpóreo, um de seus tentáculos envolve o oponente. As duas criaturas não estão sento consideradas agarradas, porém o oponente pode libertar-se com um sucesso em um teste de Arte da Fuga ou por um teste de Agarrar. Quando envolve um oponente, a morte carmesim começa a drenar sangue (veja acima).



***Erguer* (SM):** Como uma ação livre a morte carmesim pode telecineticamente erguer outra criatura ou objeto pesando até 150 kg. Esta habilidade funciona como a magia *telecinésia* (versão de força contínua, 12º nível de conjurador), exceto que ela funciona apenas contra oponentes já envolvidos pelos tentáculos da morte carmesim. Contra um oponente tentando se libertar, usar essa habilidade requer um teste bem sucedido de agarrar.
Perícias: *A névoa da morte carmesim a torna difícil de ser vista no nevoeiro. Antes de se alimentar a criatura recebe +8 de bônus nos testes de Esconder-se e em áreas de muito nevoeiro ou vapor. Após alimentar-se, o bônus cai para +4 devido a sua coloração avermelhada.

MULTIDÕES

Multidões são grupos grandes de pessoas reunidas pela raiva, medo ou pelo desejo de provocar violência. A mentalidade da multidão supera os costumes normais, a censura moral e até mesmo as tendências daqueles que a compõe. Na maioria dos casos, uma multidão deve ter um alvo em particular ou sujeito na qual cercam sua raiva, mas qualquer um ou qualquer coisa que entre em seu caminho é alvo do ataque.
Uma multidão é tratada como uma única entidade, muito parecida com um enxame, mas é composta de criaturas Pequenas, Médias e Grandes. Uma multidão precisa ser composta de criaturas do mesmo tipo, e um tumulto que consiste de criaturas de tipos diferentes é melhor modelado como dois (ou mais) multidões separadas formando um único encontro.
Uma multidão pode ser um Desafio extremamente difícil, não meramente por que é perigosa, mas porque ela é freqüentemente composta de pessoas inocentes. Algumas são levadas por emoções violentas, mas Alguns podem ter queixas legítimas; outros podem estar misticamente compelidos a atuarem em uma (esta é a verdade por trás de um aglomerado de crianças). Os personagens jogadores deveriam tentar encontrar alguma outra maneira que não seja a violência - ou no mínimo outra que não seja violência letal — para dispersar no mínimo algumas multidões. Reduzir uma multidão a 0 pontos de vida causa seu rompimento e sua dispersão, deixando alguns de seus membros mortos ou feridos; veja abaixo.
Uma multidão consiste de 48 criaturas Pequenas ou Médias, ou de 12 criaturas Grandes. Grupos maiores são representados como diversas multidões. A maioria das multidões são transitórias, durando no máximo 1d4+1 horas antes de se dispersarem.
As multidões apresentadas abaixo são mais apropriadas para um cenário urbano.

MULTIDÃO DE HUMANOS
Humanóide (Imenso) (multidão de humanos Médios)
Dado de Vida: 30d8 (135 pvs)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 6 (–4 tamanho), toque 6, surpresa 6

Ataque Base/Agarrar: +22/+34
Ataque: Multidão (5d6)
Ataque Total: Multidão (5d6)
Espaço/Alcance: 6 m/0 m
Ataque Especial: Atropelar 2d6, especialização em agarrar
Qualidades Especiais: Anatomia de multidão
Testes de Resistência: Fort +11, Ref +9, Von +17
Habilidades: For 11, Des 11, Con 11, Int 10, Sab 10, Car 10
Perícias: Observar +4, Ouvir +4
Talentos: Atropelar Aprimoradoʙ, Encontrão Aprimoradoʙ, Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Qualquer
Organização: Veja acima
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Nenhum
Tendência: Caótico e neutro
Ajuste de Nível: —

A multidão de humanos fala o idioma Comum.

COMBATE
Ataque: Multidões não possuem alcance. Ao invés de atacar, uma multidão se desloca para o quadrado de um oponente, provocando um ataque de oportunidade. Ela consegue ocupar o mesmo espaço de uma criatura, desde que ela a atropele e se desloque ao redor de sua vítima. Uma multidão consegue se deslocar através dos quadrados ocupado por inimigos e vice versa, sem impedimento, apesar de ela provocar ataques de oportunidades caso o faça. Uma multidão consegue deslocar-se através de aberturas grandes o suficiente para suas criaturas componentes.
Uma multidão causa 5d6 pontos de dano por esmagamento em criaturas que terminem seu movimento em um espaço ocupado por ela, nenhuma jogada de ataque é necessária. Os ataques das multidões ignoram camuflagem e cobertura. A redução de dano se aplica ao ataques das multidões.

Anatomia da Multidão (Ext): Uma multidão não possui frente ou costas definidas e não possui anatomia discernível, assim, ela não está sujeita ao dano adicional de sucessos decisivos ou de ataques furtivos. Uma multidão não pode ser flanqueada, imobilizada, agarrada ou sofrer encontrões.
Diferente dos enxames comuns, multidões são compostas relativamente de um pequeno número de criaturas individuais, assim, magias ou efeitos na qual o alvo seja um número específico de criaturas pode fazer efeito em uma multidão. Cada criatura específica que seja morta, inabilitada ou qualquer outra forma de incapacitação por magias ou efeitos que tenham como alvo criaturas específicas, concede dois níveis negativos à multidão. Uma multidão que recebe níveis negativos igual aos seus Dados de Vida se romperá caso seja reduzida a 0 pontos de vida. Os níveis negativos recebidos desta maneira não são o resultado de energia negativa (e assim, não podem ser bloqueados pela magia *proteção contra a morte* ou removidos através de *restauração*), mas nunca resulta em perda permanente de níveis. Uma multidão sofre mais a metade daquele dano (+50%) de magias ou efeitos que afetem uma área, como armas de projéteis de área e magias de evocação.
Apesar das multidões serem tratadas como uma criatura, ela algumas vezes se torna necessária para determinar o destino de um indivíduo específico capturado pela multidão. Caso uma multidão seja dispersa por ataques não letais, não acontecerão acidentes. Caso uma multidão seja dispersa por Ataques letais, assuma que 30% de seu número foi morto e 30% foram reduzidos a 0 pontos de vida. Para determinar o destino de um indivíduo específico, simplesmente role o d%: um resultado de 01–30 indica morte, 31–60 indica que a vítima foi reduzida a 0 pontos de vida, e um resultado de 61–100 indica que a vítima escapou relativamente à salvo.
Atropelar (Ext): Uma multidão que simplesmente se desloque sobre uma criatura e não termine seu movimento com aquela criatura em um de seus quadrados ocupados consegue atropelar a criatura. Uma criatura atropelada sofre dano igual a 2d6 pontos + 1-1/2 vezes o modificador de For da multidão. As vítimas ainda podem desferir um ataque de oportunidade contra a multidão ou tentar obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 25 + o modificador de For da multidão) para sofrer apenas metade do dano.
Especialização em Agarrar (Ext): Uma multidão consegue manter uma manobra de agarrar sem sofrer penalidades e ainda desferir ataques contra outros alvos (normalmente, atacar outros alvos enquanto realiza a manobra agarrar impõe –20 de penalidade nos testes de agarrar). Uma multidão nunca é considerada surpresa enquanto agarra.

MULTIDÕES DE NÃO-NUMANOS
Para multidões consistindo de outros humanóides Pequenos ou Médios, utilize as estatísticas acima com as seguintes modificações:
Altere a Força, Destreza e Constituição com os modificadores raciais apropriados (por exemplo, aumente a Destreza em 2 e diminua a Constituição em 2 para elfos). Recalcule a Classe de Armadura, pontos de vida, testes de resistência e perícias, mas não as jogadas de dano. Multidões não podem ter os valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma maiores que 10; caso os modificadores raciais puderem aumentar esses valores acima de 10, ignore-os, porém aplique os modificadores negativos normalmente. Adicione as qualidades Especiais (como visão no escuro) e bônus de perícias conforme apropriado.

AGLOMERADO DE CRIANÇAS
Humanóide (Enorme) (aglomerado de humanos Pequenos ou Miúdos)
Dado de Vida: 17d8–17 (70 pvs)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 9 (–2 tamanho, +1 Des), toque 9, surpresa 9
Ataque Base/Agarrar: +15/+22
Ataque: Multidão (5d6)
Ataque Total: Aglomerado (3d6)
Espaço/Alcance: 4,5 m/0 m
Ataque Especial: Atropelar 2d6, especialização em agarrar
Qualidades Especiais: Anatomia do aglomerado
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +13, Von +6
Habilidades: For 9, Des 12, Con 9, Int 10, Sab 10, Car 10
Perícias: Observar +4, Ouvir +4
Talentos: Atropelar Aprimoradoʙ, Encontrão Aprimoradoʙ, Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Qualquer
Organização: Veja acima

Nível de Desafio: 5
Tesouro: Nenhum
Tendência: Caótico e neutro
Ajuste de Nível: —

O aglomerado de crianças fala o idioma Comum.

COMBATE
Ataque: Aglomerados não possuem alcance. Ao invés de atacar, um aglomerado se desloca para o quadrado de um oponente, provocando um ataque de oportunidade. Ele consegue ocupar o mesmo espaço de uma criatura, desde que ele a atropele e se desloque ao redor de sua vítima. Um aglomerado consegue se deslocar através dos quadrados ocupado por inimigos e vice versa, sem impedimento, apesar de ele provocar ataques de oportunidades caso o faça. Um aglomerado consegue deslocar-se através de aberturas grandes o suficiente para suas criaturas componentes.
Um aglomerado de crianças causa 3d6 pontos de dano por esmagamento em criaturas que terminem seu movimento em um espaço ocupado por ele, nenhuma jogada de ataque é necessária. Os ataques dos aglomerados ignoram camuflagem e cobertura. A redução de dano se aplica ao ataques das multidões.
Anatomia do Aglomerado (Ext): Um aglomerado não possui frente ou costas definidas e não possui anatomia discernível, assim, ele não está sujeito ao dano adicional de sucessos decisivos ou de ataques furtivos. Um aglomerado não pode ser flanqueado, imobilizado, agarrado ou sofrer encontrões.
Diferente dos enxames comuns, os aglomerados são compostos relativamente de um pequeno número de criaturas individuais, assim, magias ou efeitos na qual o alvo seja um número específico de criaturas pode fazer efeito em um aglomerado. Cada criatura específica que seja morta, inabilitada ou qualquer outra forma de incapacitação por magias ou efeitos que tenham como alvo criaturas específicas, concede dois níveis negativos ao aglomerado. Um aglomerado que recebe níveis negativos igual aos seus Dados de Vida se romperá caso seja reduzida a 0 pontos de vida. Os níveis negativos recebidos desta maneira não são o resultado de energia negativa (e assim, não podem ser bloqueados pela magia *proteção contra a morte* ou removidos através de *restauração*), mas nunca resulta em perda permanente de níveis. Um aglomerado sofre mais a metade daquele dano (+50%) de magias ou efeitos que afetem uma área, como armas de projéteis de área e magias de evocação.
Apesar dos aglomerados serem tratados como uma criatura, ele algumas vezes se torna necessário para determinar o destino de um indivíduo específico capturado pelo aglomerado. Caso um aglomerado seja disperso por ataques não letais, não acontecerão acidentes. Caso um aglomerado seja disperso por ataques letais, assuma que 30% de seu número foi morto e 30% foram reduzidos a 0 pontos de vida. Para determinar o destino de um indivíduo específico, simplesmente role o d%: um resultado de 01–30 indica morte, 31–60 indica que a vítima foi reduzida a 0 pontos de vida, e um resultado de 61–100 indica que a vítima escapou relativamente à salvo.
Atropelar (Ext): Um aglomerado que simplesmente se desloque sobre uma criatura e não termine seu movimento com aquela criatura em um de seus quadrados ocupados consegue atropelar a criatura. Uma criatura atropelada sofre dano igual a 2d6 pontos + 1-½ vezes o modificador de For do aglomerado. As vítimas ainda podem desferir um ataque de oportunidade contra o aglomerado ou tentar obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 25 + o modificador de For do aglomerado) para sofrer apenas metade do dano.
Especialização em Agarrar (Ext): Um aglomerado consegue manter uma manobra de agarrar sem sofrer penalidades e ainda desferir ataques contra outros alvos (normalmente, atacar outros alvos enquanto realiza a manobra agarrar impõe –20 de penalidade nos testes de agarrar). Um aglomerado nunca é considerado surpresa enquanto agarra.

AGLOMERADOS DE NÃO-NUMANOS
Para aglomerados consistindo de outros humanóides Pequenos ou Médios, utilize as estatísticas acima com as seguintes modificações:
Altere a Força, Destreza e Constituição com os modificadores raciais apropriados (por exemplo, aumente a Destreza em 2 e diminua a Constituição em 2 para elfos). Recalcule a Classe de Armadura, pontos de vida, testes de resistência e perícias, mas não as jogadas de dano. Multidões não podem ter os valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma maiores que 10; caso os modificadores raciais puderem aumentar esses valores acima de 10, ignore-os, porém aplique os modificadores negativos normalmente. Adicione as qualidades Especiais (como visão no escuro) e bônus de perícias conforme apropriado.

MULTIELEMENTAL

Elemental (Imenso – Água, Ar, Fogo, Planar, Terra)
Dado de Vida: 32d8+288 (432 pvs)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 15 m (10 quadrados), nadando 15 m, voando 15 m (perfeito)
Classe de Armadura: 32 (–4 tamanho, +26 natural), toque 6, surpresa 32
Ataque Base/Agarrar: +24/+48
Ataques: Corpo a corpo: pancada +32 (2d8+12 mais 2d8 por fogo e 1d8 por eletricidade) ou à distância: bola elemental +20 (4d6+12 mais 1d8 por fogo)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +32 (2d8+12 mais 2d8 por fogo e 1d8 por eletricidade) ou à distância: bola elemental +20 (4d6+12 mais 1d8 por fogo)
Espaço/Alcance: 6 m/6 m
Ataques Especiais: bola elemental, nascimento na morte
Qualidades Especiais: Características de elemental, imunidade à eletricidade e ao fogo, percepção às cegas, redução de dano 10/–, visão no escuro 18 m, vulnerabilidade ao frio
Teste de Resistência: Fort +27, Ref +18, Von +12
Habilidades: For 35, Des 10, Con 28, Int 10, Sab 11, Car 11
Perícias: Natação +20, Observar +37, Ouvir +37
Talentos: Arma Natural Aprimorada (pancada), Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos de Combate, Trespassar, Trespassar Maior, Vontade de Ferro
Ambiente: Plano Elemental do Fogo
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 15
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente neutro
Progressão: 33–48 DVs (Imenso), 49–64 (Colossal)

Ajuste de Nível: —

Um ser lampejante constituído de fogo, eletricidade, água e de tornados de ar se desloca em sua direção, devastando tudo em seu caminho.

Multielementais são descendentes de seres elementais magicamente criados. Apesar de originalmente terem sidos planejados para conexões entre exércitos elementais rivais em tempos antigos, ao invés disso multielementais se tornaram guerreiros poderosos. Agora eles vagueiam os Planos Elementais sem nenhuma atenção sobre a sua função original.
Esta combinação de elementos carece de diversas formas de ataque dos elementais específicos, porém ele também não possui muitas de suas limitações. Por exemplo, diferente de um elemental do fogo, o multilemental pode entrar na água e também em outros líquidos não inflamáveis; quando o faz, os aspectos de água ar e terra da criatura se tornam camadas protetoras ao redor de seu aspecto de fogo em seu corpo. O multielemental mede 14,40 m de altura e pesa 10 toneladas.
Multielementais falam os idiomas Aquan, Autran, Ígneo e Terran.

COMBATE
Um combatente impressionante em todas as espécies de terreno, o multielemental pode devastar o campo de batalha. Seu tamanho e alcance o permite atacar muitos inimigos dentro daquela distância. Seu ataque bola elemental fornece a criatura mais opções à grandes distâncias.
Bola Elemental (Ext): Usando uma ação padrão, o multielemental pode separar uma parte de si para formar um torrão de terra flamejante na qual ele pode arremessar em um oponente até 36 m de distância. Usar essa habilidade diminui os pontos de vida do multielemental em 10 pontos.
Nascimento da Morte (Sob): Quando o multielemental alcançar 0 pontos de vida, ele se explodirá suas partes elementais, criando quatro elementais Enormes de 16 DVs, um do ar, um do fogo, um da terra e um da água (veja as páginas 101–104 do *Livro dos Monstros* para ver suas estatísticas). Derrotar esses elementais Enormes não rende mais pontos de experiência. Seus valores de XP estão inseridos no Nível de Desafio do multielemental.
Perícias: O multielemental possui +8 de bônus racial nos testes de Natação para realizar alguma ação especial ou para evitar algum perigo. Ele sempre pode escolher 10 em um teste de Natação, mesmo se estiver distraído ou em perigo. Ele pode usar uma ação de corrida enquanto estiver nadando, considerando que ele está nadando em linha reta.



MULTIELEMENTAIS EM EBERRON
Apesar de serem mestres em sua habilidade de aprisionar elementais dentro de itens mágicos, os gnomos de Zilargo não foram capazes de capturar e aprisionar um multielemental invocado. Alguns tentaram, mas os resultados foram uniformamente desastrosos. Existem rumores que os drows de Xen'drik possuem o segredo de aprisionar multielementais, mas as tentativas de duplicar suas pesquisas se provaram ser da mesma forma calamitosas.

MÚMIA DO SAL

Morto-Vivo (Médio)
Dado de Vida: 12d12 mais 36 (114 pvs)
Iniciativa: –1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 18 (–1 Des, +9 natural), toque 9, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +6/+14
Ataque: Corpo a corpo: pancada +9 (2d6+17 mais impacto desidratante)*
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +9 (2d6+17 mais impacto desidratante)*
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: Impacto desidratante
Qualidades Especiais: Características de morto-vivo, cura acelerada 10, fraqueza à água, visão no escuro 18 m, vitalidade profana
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +3, Von +8
Habilidades: For 27, Des 8, Con —, Int 6, Sab 10, Car 16
Perícias: Esconder-se +7, Furtividade +7, Observar +9, Ouvir +9
Talentos: Arma Natural Aprimorada (pancada), Ataque Poderoso, Prontidão, Trespassar, Vitalidade Aprimorada (veja no índice de talentos)
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário, par ou grupo (5–9)
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Padrão
Tendência: Freqüentemente caótico e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +6
*Inclui os ajustes do talento Ataque Poderoso.

Esta figura humanóide está mumificada, seca e tão incrustada de sal que é impossível determinar sua raça original. Apesar de sua incrustação mineral, ela se aproxima impacientemente.

Múmias do sal são corpos preservados de humanóides antigos que foram acidentalmente enterrados muito perto de canais de sal branco quebradiço. É claro, apenas sal não é o suficiente para transformar um corpo em um morto-vivo;



freqüentemente, tal criatura levou um grande pecado com ela para seu túmulo subterrâneo, o horror foi que eventualmente criou um vínculo com o Plano de Energia Negativo.
A múmia do sal Geralmente é encontrada por mineradores trabalhando em um novo depósito. Ela primeiramente aparenta ser nada mais do que um velho cadáver coberto de sal. Se os mineradores continuarem a cavar para retirá-la, eventualmente a múmia se tornará animada e esperará até que ela esteja quase livre. O estrondo estremecido que causa quando a múmia se liberta de um canal de sal é uma coisa horrível de se ouvir.

A múmia do sal mede aproximadamente 3 m de altura e pesa aproximadamente 90 kg.
Algumas múmias do sal conhecem o idioma Comum, porém muitas apenas conhecem idiomas antigos que elas falavam em vida, um idioma que agora está morto.

COMBATE
Em combate corpo a corpo, a múmia do sal possui uma pancada poderosa, mas pior que isso, seu corpo incrustado de sal é sobrenaturalmente seco.
A múmia do sal ataca usando seu talento Ataque Poderoso, sofrendo –5 de penalidade em suas jogadas de Ataque e recebendo +5 de bônus nas jogadas de dano.
Impacto Desidratante (Sob): Cada vez que a múmia do sal tocar uma criatura viva, a criatura precisa obter um sucesso em um teste de resistência de Fortitude CD 19 ou sofrerá 4d6 pontos de dano por ter a umidade de seu corpo evaporada. Este impacto é especialmente devastador para plantas e criaturas com o subtipo água (como os elementais da água), que sofrem 4d8 pontos de dano. Mesmo com um sucesso no teste de resistência, a criatura ainda perderá a sua umidade, sofrendo a metade do dano. A CD do teste de resistência é baseada no Carisma.
Fraque à Água: Qualquer água causa dano à múmia do sal como se fosse água sagrada.
Vitalidade Profana (Ext): A múmia do sal recebe um bônus em seus pontos de vida iguais ao seu modificador de Carisma × seu Dado de Vida.

MÚMIAS DO SAL EM EBERRON
Clérigos do Sangue de Vol algumas vezes trancafiam os corpos de assassinos, oficiais corruptos e criminosos mortos em cofres lotados de sal na esperança que aqueles corpos se transformem em múmias do sal. A maioria das múmias do sal, contudo, são encontradas no subterrâneo—os restos de aventureiros malignos, goblinóides e outras criaturas humanóides mortas em Khyber e transformadas posteriormente nos depósitos de sal.

MÚMIAS DO SAL EM FAERÛN
Múmias do sal assombram algumas das maiores cavernas de sal abaixo de Faerûn, mais notavelmente nos Reinos Enterrados próximo às ruínas anãs de Tethyamar (abaixo de Anauroch), Raurin Profunda (abaixo do deserto de Raurin), e nas Terras Sombrias (especialmente próximo do povoado troglodita de Traaskl Thorog, localizado dentro de Chessenta).

MUR-ZHAGUL (TROLL DEMÔNIO)

Extra-planar (Grande – Mal, Nativo)
Dado de Vida: 9d8+72 (112 pvs)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 30 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 22 (–1 tamanho, +3 Des, +10 natural), toque 12, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar: +9/+18
Ataque: Corpo a corpo: garra +17 (1d6+7)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +17 (1d4+3 mais veneno) e mordida +12 (1d8+3)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Dilacerar 2d6+10, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: Faro, regeneração 10, resistência à magia 20, resistência ao ácido e ao fogo 10, visão no escuro 27m
Testes de Resistência: Fort +14, Ref +9, Von +9
Habilidades: For 24, Des 16, Con 26, Int 10, Sab 13, Car 9
Perícias: Concentração +11, Escalar +19, Esconder-se +11, Furtividade +12, Observar +13, Ouvir +13, Procurar +12, Saltar +19, Sobrevivência +10 (+12 rastreando)
Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (garra), Rastrear, Vontade de Ferro
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 10
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre caótico e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +8

Mur-zhaguls são criaturas tocadas pelos planos descendentes da união de trolls e demônios, assim como os tieflings e os tanarruks (do livro *Monstros de Faerûn*) são descendentes de humanos com demônios e de orcs com demônios simultaneamente. Eles combinam a voracidade feroz dos seus ancestrais trolls com a malícia sobrenatural e a astúcia de sua linhagem demoníaca. Trolls demônios freqüentemente vivem



entre gangues ou bandos de trolls normais e geralmente ascendem como seus líderes.
O mur-zhagul ostenta a forte semelhança de um troll normal, mas sua pele é manchada de vermelho-laranja e tende a ser mais escamosa do que verrugosa. Sua cabeça não possui cabelos e suas orelhas são longas e pontudas. Ele possui um proeminente par de presas e a luz demoníaca dança alegremente em seus olhos terríveis.
Mur-zhaguls falam os idiomas Comum, Gigante e Infernal.

COMBATE
Trolls demônios são inteligentes o bastante para empunharem armas e armaduras caso queiram, mas a maioria prefere matar suas presas com suas mãos nuas.
Dilacerar (Ext): Se o mur-zhagul atingir um adversário com ambas as garras, rasgará a carne da vítima. Este ataque causa automaticamente um dano adicional de 2d6+10 pontos de dano.
Habilidades Similares à Magia: Sem limites–*detectar o bem, escuridão, mãos flamejantes, salto*; 3/dia–*escuridão profunda, invisibilidade, proteção contra o bem*; 1/dia–*velocidade*. Nível de conjurador 9º (CD do teste de resistência igual a 9 + nível da magia).
Regeneração (Ext): Diferente de outros mais mundanos de sua espécie, mur-zhaguls temem muito pouco o ácido e o fogo, porém recebem dano normal de armas abençoadas. Caso o troll demônio perca algum membro ou parte do corpo, a parte perdida crescerá em 3d6 minutos. A criatura pode recolocar o membro perdido instantaneamente pressionando-o contra o ferimento.
Faro (Ext): O mur-zhagul pode detectar inimigos próximos, farejar inimigos escondidos, e rastrear pelo faro.

MURALHA ANDANTE

Elemental (Médio – Planar, Terra)
Dado de Vida: 6d8+36 (63 pvs)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (+7 natural), toque 10, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +4/+8
Ataque: Corpo a corpo: pancada +9 (2d10+6)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +9 (2d10+6)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Características de elemental, defesa rochosa, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +11, Ref +2, Von +5
Habilidades: For 19, Des 10, Con 22, Int 13, Sab 13, Car 10
Perícias: Observar +10, Ouvir +10, Sobrevivência +10
Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (pancada), Vontade de Ferro
Ambiente: Colinas temperadas
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente leal e neutro
Progressão: 7–9 DVs (Médio), 10–18 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura se parece com um afloramento de pedras, medindo 2,40 m de altura, que caminha sobre duas pesadas pernas. Sua cabeça, ombros e antebraços são consistidos de grandes blocos de terra sólida, com somente a vaga lembrança de feições faciais a partir da pedra natural.

A muralha andante adquiriu este nome no campo de batalha: Ela pode juntar seus braços e cabeça para fornecer uma cobertura móvel para seus aliados. Ela mede 2,40 m de altura e pesa 250 kg.
A muralha andante fala lentamente e com uma voz grave os idiomas Comum e Terran.

COMBATE
A muralha andante é bem apropriada para a ofensiva ou defensiva. Ela geralmente faz o possível para proteger seus aliados do perigo, porém sua última linha de defesa é a poderosa pancada de seus grandes punhos.



Características de Elemental: A muralha andante é imune a venenos, efeitos de sono, paralisia e atordoamento. Ela não pode ser alvo de sucessos decisivos e não pode ser flanqueada. Ela não pode ser revivida, reencarnada ou ressuscitada (apesar das magias *desejo, desejo restrito, milagre,* ou *ressurreição verdadeira* possam trazê-lo de volta a vida).
Defesa Rochosa (Sob): Usando uma ação de rodada completa, a muralha andante pode se estabilizar como uma barreira sólida, fornecendo cobertura e enrijecimento para sim mesma. Seu bônus de armadura natural aumenta de +7 para +17, aumentando sua CA para 27 até seu próximo turno. Ela pode permanecer em sua posição defensiva pelo tempo que desejar, porém se ela realizar alguma outra ação, sua Classe de Armadura retorna ao seu valor normal e ela não fornecerá mais cobertura.

NAGA RADIANTE

Aberração (Grande)
Dado de Vida: 5d8+15 (37 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, +1 Des, +5 natural), toque 10, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +3/+9
Ataque: Corpo a corpo: mordida +4 (2d6+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +4 (2d6+3)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Imitar magia
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +2, Von +6
Habilidades: For 15, Des 12, Con 17, Int 10, Sab 15, Car 12
Perícias: Concentração +11 (+15 conjurando defensivamente), Observar +4, Ouvir +12
Talentos: Magias em Combate, Prontidão
Ambiente: Montanhas quentes
Organização: Solitário, ninho (2–4), ou em companhia (1 naga radiante mais 2–5 trogloditas)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente caótico e mau
Progressão: 7–10 DV (Grande), 11–15 DVs (enorme)
Ajuste de Nível: —

Esta bela criatura se parece com uma cobra com reticuladas escamas brancas douradas que compõem a extensão do seu corpo e com uma cabeça que lembra vagamente as feições humanas. Espinhos negros e dourados ressaltam em suas costas descendo pela sua espinha.

Nagas são criaturas inteligentes com uma variedade de poderes mágicos. Elas são as mestras naturais daqueles ao seu redor, usando defesas sutis e armadilhas inteligentes para capturar os intrusos que perturbam sua paz.
A naga radiante é a criatura mais fraca de suas parentes mais conhecidas. Ela não possui a mordida venenosa e a matriz de magias que são comuns entre as nagas mais poderosas. Alguns dizem que as nagas radiantes são a evidência de falhas genéticas ou de escolhas desfavoráveis de acasalamento por parte das "verdadeiras nagas".



Todas as nagas possuem um longo corpo de serpente coberto por escamas brilhantes e um rosto mais ou menos humano. A naga radiante possui 4,5 m de comprimento e pesa 250 kg. Seus olhos são radiantes e inteligentes, emitindo uma quase hipnótica luz interior. A coloração dourada da naga radiante se escurece para o vermelho quando ele está zangada.
Naga radiantes falam o idioma Comum e Dracônico.

COMBATE
Dada a chance, a naga radiante tira vantagem de seu covil labiríntico, dando aos seus inimigos um combate exasperado quando a naga surge, ataca, e desaparece de novo e de novo.
***Imitar Magia* (SM):** A naga radiante pode usar o efeito de uma magia de feiticeiro de 1º nível sem limites de uso, como uma feiticeira de 3º nível. Esta magia imitada é magicamente fundida na mente da ainda na juventude, e ele não pode ser alterada. *Mísseis mágicos* é a magia imitada mãos comum, maus as nagas radiantes também sabem usar *mão flamejantes*, *rajada prismática*, e virtualmente qualquer outra magia de feiticeiro.
A CD do teste de resistência, se apropriado é 12. A CD do teste de resistência é baseada no carisma (com o modificador de Concentração de +11 e o talento Magias em Combate, a naga radiante pode conjurar defensivamente sem risco de falhas).

NEANDERTAL

Neandertal, Combatente de 1º Nível
Humanóide (Médio – Humano)
Dado de Vida: 1d8+5 (9 pvs)
Iniciativa: –1
Deslocamento: 6 m (4 quadrados) com armadura de couro, deslocamento base 9 m

Classe de Armadura: 12 (–1 Des, +3 armadura de couro), toque 9, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +1/+3
Ataque: Corpo a corpo: clava grande +4 (1d10+3) ou à distância: lança +1 (1d8+2/x3)
Ataque Total: Corpo a corpo: clava grande +4 (1d10+3) ou à distância: lança +1 (1d8+2/x3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: —
Qualidades Especiais: Características de neandertal
Testes de Resistência: Fort +4, Ref –1, Von –1
Habilidades: For 15, Des 9, Con 14, Int 8, Sab 9, Car 8
Perícias: Observar +2, Ouvir +1, Sobrevivência +2
Talentos: Vitalidade
Ambiente: Colinas frias
Organização: Família (2–12), clã (10–24 mais 50% de não combatentes mais um chefe de 3º nível para cada 20 adultos, um druida de 3º–5º nível a cada 10 adultos e 1 líder de 4º–6º nível) ou bando de guerra (10–20 mais 1 chefe de 3º nível a cada 10 combatentes, 1–3 tigres dente de sabre, 1–2 druidas de 2º–4º nível e 1 chefe de guerra de 5º–8º nível)
Nível de Desafio: 1/2
Tesouro: Padrão
Tendência: Freqüentemente neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +0

Este feroz selvagem humano é cabeludo e de grossa estatura, com braços longos e barriga gorda. Ele possui uma testa inclinada e um grande queixo forte, ele veste uma cruel armadura de couro tostada pelo sol e carrega uma clava poderosa.

Neandertais são primos primitivos dos humanos que vivem em cavernas em climas frios. Suas ferramentas de pedra e armas são freqüentemente inferiores que as das espécies civilizadas,



eles compete com goblinóides e orcs pelas melhores cavernas e campos de caça. Eles sobrevivem onde as bestas que eles caçam sobrevivem: o mamute lanoso, o gliptodonte e o branta. Eles algumas vezes são chamados de povo da caverna. Neandertais falam o idioma Comum.

COMBATE
Neandertais são caçadores peritos e trabalham juntos para capturarem presas grandes. Quando confrontados por outros humanóides, eles lutam para defender seu território, porém raramente são organizados o bastante para organizar colonizações determinadas fora de suas terras. Eles combatem em pequenos clãs ou grupos familiares; raramente, um carismático líder de guerra consegue comandar um bando de guerra para atacar e saquear cidades próximas.
Algumas tribos de neandertais possuem tigres dentes de sabre como companheiros de caça. Outros montam em megaloncerontes sem selas em batalha, apesar de eles desmontarem para lutar.
Características de Neandertais: Neandertais possuem as seguintes características raciais:
— +2 Força, +2 Constituição, –2 Destreza, –2 Inteligência.
—Tamanho Médio. O deslocamento base do neandertal é de 9m.
—Maestria com Armas Primitivas (Ext): Neandertais possuem +1 de bônus racial nas jogadas de ataque e dano feitas com as seguintes armas: arco curto, arpão, azagaia, boleadeira, bordão, clava, clava de crânio de tigre, clava grande, dardo, funda, goad, iuak, lança, lança curta, lança longa, machado de arremesso, ritiik e sugliin (veja abaixo para maiores informações sobre as armas primitivas).
— +2 de bônus racial nos testes de Observar, Ouvir e Sobrevivência.
—Tolerância ao Clima (Ext): Neandertais não precisam realizar testes de resistência de Fortitude em ambientes extremos entre –28,8° e 60° C (frio severo e calor severo). Esta habilidade não fornece qualquer proteção contra dano por fogo ou frio.
—Sangue Humano: Para todos os efeitos relacionados à raça, o neandertal é considerado um humano.
—Analfabeto: Neandertais não sabem automaticamente a ler e a escrever.
—Idiomas Automáticos: Comum. Idiomas Adicionais: Anão, Gigante e Orc.
—Classe Favorecida: Bárbaro.

JOGANDO COM UM NEANDERTAL
Personagens jogadores Neandertais são descritos em detalhes no Capítulo 2 do suplemento Frostburn. Muitos neandertais são druidas muito capazes; muitos poucos são ladinos, magos, feiticeiros ou clérigos.
O neandertal combatente apresentado aqui possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: Força 13, Destreza 11, Constituição 12, Inteligência 10, Sabedoria 9, Carisma 8.

NOVAS ARMAS

As armas descritas a seguir são algumas novas armas que os neandertais freqüentemente usam, elas pertencem a um novo tipo de arma, as armas exóticas primitivas:

ARMAS EXÓTICAS PRIMITIVAS

Muitas pessoas nativas de áreas congeladas manufaturam armas primitivas de ossos, madeira, tendões e pedras. Essas armas, quando brutas pelos padrões regulares de armas forjadas, são bastante eficazes em mãos peritas. Apesar de muitas dessas armas primitivas serem categorizadas como armas exóticas, elas podem ser usadas como armas comuns por aqueles não treinados em seu uso como armas exóticas. Caso uma arma primitiva exótica seja usada como uma arma comum, o usuário não poderá utilizar quaisquer Habilidades Especiais da arma (como a habilidade do iuak de danificar objetos, ou a habilidade da clava de crânio de tigre de desarmar e imobilizar). Mais importante, armas primitivas não são tão resistentes quanto as armas mais modernas. Usada por alguém não treinado em como utilizá-la apropriadamente, as armas primitivas tendem a quebrar. Sempre que um personagem usar uma arma exótica primitiva como uma arma comum causando dano acima do máximo permitido pela arma de acordo com o seu dano (como um resultado poderoso de um valor de Força alto, usando o talento Ataque Poderoso, ou realizando um sucesso decisivo), o personagem precisa obter um sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 10 + o dano desferido pelo ataque) ou a arma quebrara e ficará inútil. Um personagem com o talento Usar Arma Exótica apropriado não precisa se preocupar com isso.

Outras armas simples e comuns encontradas no *Livro do Jogador,* enquanto tecnicamente classificadas como armas primitivas, não sofrem esta chance de se quebrarem. Elas serão sempre usadas como armas simples ou comuns, uma vez que elas são resistentes o suficiente para levarem abusos mesmo nas mãos do combatente menos competente. Essas armas incluem, arcos curtos, arcos longos, azagaias, bordões, clavas, clavas grandes, dardos, fundas, lanças, lanças curtas e lanças longas.



Arpão: O arpão é uma lança de lamina larga forjada com farpas. A haste do arpão possui uma corda anexada atrás para controlar oponentes arpoados. Apesar de ter sido desenvolvida para caçar baleias e outras criaturas marinhas maiores, o arpão pode ser usado em terra firme.

Caso cause dano, o arpão se fixa em um oponente que falhe em um teste de resistência de Reflexos (CD 10 + o dano causado). Uma criatura arpoada se desloca com apenas metade de seu deslocamento e não pode realizar investidas ou correr. Caso você controle a corda anexada com um bem sucedido teste resistido de Força enquanto a segure-a, a criatura arpoada consegue mover-se apenas até os limites que a corda permite (a corda anexada possui 9 m de comprimento). Caso a criatura arpoada tente conjurar uma magia, ele precisa ser bem sucedida em um teste de Concentração CD 15 ou perderá a magia.



A criatura arpoada pode puxar o arpão de seu ferimento caso possua as duas mãos livre e consumir uma rodada de ação completa para fazê-lo, porém isso causará dano em si mesmo igual ao dano inicial que o arpão causou. Um personagem que seja bem sucedido em um teste de Cura CD 15 pode remover o arpão sem sofrer dano.

Clava de Crânio de Tigre: O crânio do tigre dentes de sabre é notavelmente rígido; e ele deveria ser, para absorver os impactos de sua terrível mordida. Muitas tribos primitivas têm capitalizado este fato da natureza e utilizam os crânios dos tigres dentes de sabre para criarem clavas de crânio de tigres. Uma clava de crânio de tigre consiste em um crânio de um tigre dentes de sabre (apenas o maxilar inferior) amarrado a um curto cabo de madeira. Os sabres gêmeos da mandíbula superior do crânio funcionam como uma altamente efetiva arma semelhante a uma picadeira. Ataques de desarme e imobilização realizados com uma clava de crânio de tigre recebem +2 de bônus de circunstância. Caso você falhe em imobilizar seu oponente, você poderá derrubar sua clava de crânio de tigre para evitar o ataque de imobilização retaliatório.

Arma Exótica	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Incremento de Distância	Peso[1]	Tipo[2]
Armas de Uma Mão							
Clava de Crânio de Tigre	15 po	1d6	1d8	x4	—	4 kg	Concussão e perfurante
Iuak	12 po	1d4	1d6	19–20/x2	—	2 kg	Cortante
Armas de Duas Mãos							
Goad	8 po	1d6	2d4	x2	—	5 kg	Concussão ou perfurante
Ritiik	5 po	1d6	1d8	x2	—	3 kg	Perfurante
Sugliin	35 po	2d6	2d8	x2	—	10 kg	Perfurante e cortante
Arma de Ataque à Distância							
Arpão	15 po	1d8	1d10	x2	9 m	5 kg	Perfurante

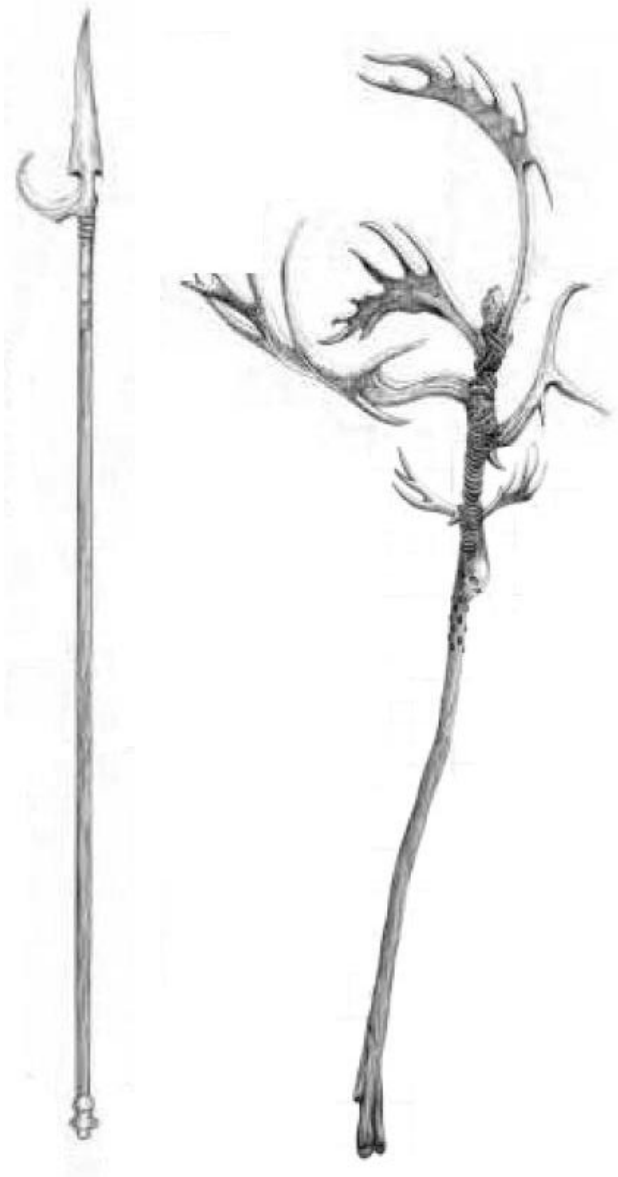
[1]O peso indicado representa as armas Médias. Uma arma Pequena pesa metade desse valor e uma arma Grande pesa o dobro.
[2]Quando houver dois tipos de dano indicados, a arma.
[3]Causará os dois quando estiverem separados com "e" ou apenas um tipo de cada vez (a critério do jogador) quando estiverem separados com "ou".



Goad: Um goad é uma longa haste estreita montada com um peso de pedra ou metal com uma grande ponta em uma extremidade. Inicialmente pensada como uma ferramenta para direcionar o movimento de animais grandes, uma goad é uma excelente arma de perfuração. Quando você ataca com uma goad, você precisa decidir se você está atacando com a ponta para causar dano por perfuração ou com o peso para causar dano por esmagamento. A flexibilidade da haste da goad absorve muito da força por trás da pancada desferida com a cabeça de esmagamento, e todo o dano por esmagamento causado pela goad não é letal como resultado disso. O dano perfurante ainda é letal.
Caso você saiba como usá-la, a goad fornece +2 de bônus de circunstância em todos os testes de Adestrar Animais realizados contra animais de tamanho enorme ou maior.



Iuak: Um iuaki é uma machete pesada geralmente feita de osso ou pedra. Enquanto ela é uma excelente arma, seu propósito inicial era cortar através e destruir gelo e outros materiais duros. Se usada contra um objeto, o iuak ignora os primeiros 3 pontos de dureza possuídos pelo objeto.
Ritiik: O ritiik é uma arma semelhante a uma lança com uma lamina adicional semelhante a um gancho salientando da base da cabeça da lança. Quando você atinge com sucesso um alvo com o ritiik, você pode girar a arma e enganchar sua lamina na carne do alvo caso ele falhe em um teste de resistência de Reflexos (CD 10 + o dano causado). Caso você enganche o alvo, você pode imediatamente realizar um ataque de imobilização contra o alvo. Caso falhe, você pode liberar o ritiik para evitar o Ataque de imobilização retaliatório.
A criatura danificada pode puxar o ritiik de seu ferimento caso possua as duas mãos livre e consumir uma rodada de ação completa para fazê-lo, porém isso causará dano em si mesmo igual ao dano inicial que o ritiik causou. Um personagem que seja bem sucedido em um teste de Cura CD 15 pode remover o ritiik sem sofrer dano.
Sugliin: A infame sugliin foi criada por tribos primitivas mais para colocar terror nos corações de seus inimigos do que para ser uma arma efetiva. Esta enorme arma de haste consiste de diversos chifres de veados e/ou cervos atrozes afixados a uma longa haste de madeira. Você ataca com a sugliin como se ela fosse um gigantesco machado ou foice, cortando os alvos em grandes arcos. Esta arma é tão difícil de manejar e tão pesada que desferir um único ataque com ela consome uma rodada de ação completa. Sugliins são as armas favoritas de personagens de nível baixo que gostam de causar grandes quantidades de dano e não têm de perícia para realizar ataques adicionais; personagens de nível alto apenas raramente utilizam sugliins devido a sua inaptidão. O talento Maestria com Sugliin (veja abaixo) permite ao personagem desferir ataques com esta pesada arma normalmente.
A sugliin possui um alcance. Você consegue atingir oponentes a 3m de distância com ela, mas você não consegue utilizá-la contra um adversário adjacente.



NINHADA DE RATOS CRÂNIOS

NINHADA MENOR
Besta Mágica (Diminuto – Enxame, Planar)
Dado de Vida: 6d10+12 (45 pvs)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escalar 6 m
Classe de Armadura: 14 (+3 Des, +1 natural), toque 13, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar: +6/—
Ataque: Enxame (2d6)
Ataque Total: Enxame (2d6)
Espaço/Alcance: 3 m/0 m
Ataque Especial: Distração (CD 15), rajada mental
Qualidades Especiais: Características de enxame, fundir enxame, mente coletiva, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +8, Von +6
Habilidades: For 2, Des 17, Con 14, Int 9, Sab 14, Car 13

Perícias: Escalar +4, Observar +8, Ouvir +9
Talentos: Magias em Combate, Prontidão, Vontade de Ferro
Ambiente: Qualquer terreno e subterrâneo (qualquer Plano Exterior)
Organização: Solitário, bando (2–4 enxames) ou infestação (7–12 enxames)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente neutro e mau
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Uma ninhada menor de ratos crânios consiste em cerca de 75 ratos.

COMBATE
Enquanto mais limitados do que as ninhadas maiores no que conseguem fazer, as ninhadas menores ainda armam emboscadas efetivas e utilizam sua habilidade rajada mental para tirar vantagem.
Fundir Enxame (Ext): Duas ninhadas menores de ratos crânios podem se mover para o mesmo espaço e fundir-se em um único enxame, tornando-se uma ninhada avançada. Da mesma forma, duas ninhadas avançadas conseguem fundir-se em uma ninhada maior. Fundir-se dessa maneira é uma ação de rodada completa.
Mente Coletiva (Ext): Um enxame de ratos crânios possui uma mente coletiva, que os torna vulneráveis a magias de ação mental. Para estas magias, considera a ninhada como uma única criatura do tipo besta mágica.
Rajada Mental (Sob): Este ataque é um cone de 18 m. Aqueles atingidos por este cone devem obter sucesso em um teste de Vontade (CD 14) ou ficarão atordoados durante 3d4 rodadas. Uma ninhada menor de ratos crânios consegue utilizar este poder a cada 2 rodadas.
Perícias: A ninhada de ratos crânios possui +8 de bônus racial nos testes de Escalar e podem escolher 10 mesmo se estiverem sendo ameaçados ou com pressa.



NINHADA AVANÇADA
Besta Mágica (Diminuto – Enxame, Planar)
Dado de Vida: 12d10+24 (90 pvs)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escalar 6 m
Classe de Armadura: 14 (+3 Des, +1 natural), toque 13, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar: +12/—
Ataque: Enxame (3d6)
Ataque Total: Enxame (3d6)
Espaço/Alcance: 3 m/0 m
Ataque Especial: Distração (CD 18), magias, rajada mental
Qualidades Especiais: Características de enxame, fundir enxame, mente coletiva, regeneração da ninhada, resistência ao frio 10, telepatia, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +10, Ref +11, Von +8
Habilidades: For 2, Des 17, Con 14, Int 13, Sab 14, Car 13
Perícias: Escalar +19, Observar +19, Ouvir +19
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante, Magias em Combate, Prontidão, Vontade de Ferro
Ambiente: Qualquer terreno e subterrâneo (qualquer Plano Exterior)
Organização: Solitário, bando (2–4 enxames) ou infestação (7–12 enxames)
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente neutro e mau
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Assim como dez mil olhos e ouvidos enviados para reunir segredos para alguma divindade sombria do conhecimento, os ratos crânio estão em todos os lugares—observando, ouvindo e compartilhando o que aprendem em uma bizarra mente coletiva.
Um simples rato crânio é quase indistinguível de um roedor normal, exceto pelo fato que parte de seu grande cérebro está exposto e pulsa com um brilho leve. Sozinha, a criatura também é virtualmente idêntica a um rato normal, mas elas nunca são encontradas sozinhas. Uma ninhada de ratos crânios possuem uma mente grupal—e quanto mais ratos, mais inteligente é a mente do grupo.
Uma ninhada de ratos crânios avançada consiste em cerca de 150 ratos.
Os ratos crânios não falam, mas uma ninhada avançada e maior conseguem se comunicar telepaticamente.

COMBATE
Apesar de perigosos e desagradáveis, os ratos crânios não são criaturas agressivas. Eles evitam ataques abertos em favor de retiradas ou emboscadas. Os ratos crânios utilizam suas magias e sua habilidade rajada mental para enfraquecer ou incapacitar suas vítimas antes de aglomerar-se sobre elas, então eles drenam o sangue de suas vítimas através de centenas de pequenos ferimentos.
Fundir Enxame (Ext): Duas ninhadas menores de ratos crânios podem se mover para o mesmo espaço e fundir-se em um único enxame, tornando-se uma ninhada avançada. Da mesma forma, duas ninhadas avançadas conseguem fundir-se em uma ninhada maior. Fundir-se dessa maneira é uma ação de rodada completa.

Magias: Uma ninhada avançada consegue conjurar magias arcanas como um feiticeiro de 4º nível (magias por dia: 6/7/3; magias conhecidas: 6/3/1; CD dos testes de resistência igual a 11 + o nível da magia). Lista de magias geralmente conhecidas: 0—*abrir/fechar, brilho, detectar magia, mãos mágicas, pasmar, prestidigitação;* 1º—*enfeitiçar pessoa, mísseis mágicos, recuo acelerado*, 2º—*reflexos*.
Mente Coletiva (Ext): Um enxame de ratos crânios possui uma mente coletiva, que os torna vulneráveis a magias de ação mental. Para estas magias, considera a ninhada como uma única criatura do tipo besta mágica.
Rajada Mental (Sob): Este ataque é um cone de 18 m. Aqueles atingidos por este cone devem obter sucesso em um teste de Vontade (CD 17) ou ficarão atordoados durante 3d4 rodadas. Uma ninhada avançada de ratos crânios consegue utilizar este poder sem limites de uso.
Regeneração da Ninhada (Ext): Quando uma ninhada avançada for reduzida a 0 pontos de vida, ela se tornará uma ninhada menor. Quando uma ninhada menor for reduzida a 0 pontos de vida, ela será destruída. Esta transformação é instantânea.
Telepatia (Sob): Uma ninhada avançada de ratos crânios consegue se comunicar telepaticamente com qualquer criatura a 24 m que possua um idioma.
Perícias: A ninhada de ratos crânios possui +8 de bônus racial nos testes de Escalar e podem escolher 10 mesmo se estiverem sendo ameaçados ou com pressa.

NINHADA MAIOR
Besta Mágica (Diminuto – Enxame, Planar)
Dado de Vida: 24d10+48 (180 pvs)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escalar 6 m
Classe de Armadura: 14 (+3 Des, +1 natural), toque 13, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar: +24/—
Ataque: Enxame (5d6)
Ataque Total: Enxame (5d6)
Espaço/Alcance: 3 m/0 m
Ataque Especial: Distração (CD 24), magias, rajada mental
Qualidades Especiais: Características de enxame, fundir enxame, mente coletiva, regeneração da ninhada, resistência ao frio 10, RM 26, telepatia, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +16, Ref +19, Von +12
Habilidades: For 2, Des 17, Con 14, Int 19, Sab 14, Car 19
Perícias: Concentração +29, Equilíbrio +29, Escalar +31, Observar +31, Ouvir +31, Sentir Motivação +31
Talentos: Foco em Magia (evocação), Foco em Magia Maior (evocação), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Magia Penetrante, Magia Penetrante Maior**B,** Magias em Combate, Prontidão, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro
Ambiente: Qualquer terreno e subterrâneo (qualquer Plano Exterior)
Organização: Solitário, bando (2–4 enxames) ou infestação (7–12 enxames)
Nível de Desafio: 11
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente neutro e mau
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Uma ninhada maior de ratos crânios consiste em cerca de 300 ratos.

COMBATE
Ninhadas maiores seguem as mesmas táticas que as ninhadas menores, mas conseguem utilizar magias mais efetivas.
Fundir Enxame (Ext): Duas ninhadas menores de ratos crânios podem se mover para o mesmo espaço e fundir-se em um único enxame, tornando-se uma ninhada avançada. Da mesma forma, duas ninhadas avançadas conseguem fundir-se em uma ninhada maior. Fundir-se dessa maneira é uma ação de rodada completa.
Magias: Uma ninhada maior consegue conjurar magias arcanas como um feiticeiro de 10º nível (magias por dia: 6/7/7/7/6/3; magias conhecidas: 9/5/4/3/2/1; CD dos testes de resistência igual a 14 + o nível da magia). Lista de magias geralmente conhecidas: 0—*abrir/fechar, brilho, detectar magia, globos de luz, ler magia, mãos mágicas, pasmar, prestidigitação;* 1º—*enfeitiçar pessoa, mísseis mágicos, raio do enfraquecimento, recuo acelerado, toque chocante*; 2º—*arrombar, nublar, reflexos, ver o invisível*; 3º—*bola de fogo, lentidão, relâmpago*; 4º—*contágio, escudo de fogo*; 5º—*imobilizar monstro*.
Mente Coletiva (Ext): Um enxame de ratos crânios possui uma mente coletiva, que os torna vulneráveis a magias de ação mental. Para estas magias, considera a ninhada como uma única criatura do tipo besta mágica.
Rajada Mental (Sob): Este ataque é um cone de 18 m. Aqueles atingidos por este cone devem obter sucesso em um teste de Vontade (CD 23) ou ficarão atordoados durante 3d4 rodadas. Uma ninhada maior de ratos crânios consegue utilizar este poder sem limites de uso.
Regeneração da Ninhada (Ext): Quando uma ninhada maior de ratos crânios for reduzida a 0 pontos de vida, ela não se dispersa. Em vez disso, ela se tornará uma ninhada avançada. Da mesma forma, quando uma ninhada avançada for reduzida a 0 pontos de vida, ela se tornará uma ninhada menor. Quando uma ninhada menor for reduzida a 0 pontos de vida, ela será destruída. Esta transformação é instantânea.
Telepatia (Sob): Uma ninhada maior de ratos crânios consegue se comunicar telepaticamente com qualquer criatura a 24 m que possua um idioma.
Perícias: A ninhada de ratos crânios possui +8 de bônus racial nos testes de Escalar e podem escolher 10 mesmo se estiverem sendo ameaçados ou com pressa.

RATOS CRÂNIOS E O EXPANDED PSIONIC HANDBOOK
Caso você esteja utilizando o livro *Expanded Psionic Handbook,* ou caso utilize o Livro dos Psiônicos Expandido, uma ninhada de ratos crânios avançada ou maior deveriam manifestar poderes como um psion em vez de conjurar magias como um mago. Uma vez que a Inteligência é sua melhor habilidade, eles geralmente escolhem Metacriatividade como sua disciplina primária. Eles recebem o talento Combat Manifestation (Manifestação em Combate) em vez de Magias em Combate, Power Penetration (Poder Penetrante) e Greater Power Penetration (Poder Penetrante Maior) em vez de Magia Penetrante e Magia Penetrante Maior e os talentos Psionic Focus (Foco Psiônico) (metacriatividade) e Greater Psionic Focus (Foco Psiônico Maior) (metacriatividade) em vez de Foco em Magia e Foco em Magia Maior.

NÓTICO

Aberração (Médio)
Dado de Vida: 5d8+20 (42 pvs)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+1 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +3/+7
Ataque: Corpo a corpo: garra +7 (1d4+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +7 (1d4+4)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: Olhar de apodrecimento da carne
Qualidades Especiais: Ver o invisível, visão no escuro 36 m
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +2, Von +7
Habilidades: For 18, Des 12, Con 19, Int 9, Sab 13, Car 8
Perícias: Observar +13
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente mau (qualquer)
Progressão: 6–8 DVs (Médio); 9–15 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: +3

Esta criatura encurvada possui um único olho Enorme que domina inteiramente sua face. Seu corpo é inchado e disforme, e seus membros são magros, porém fortes. Seus braços terminam em garras que alcançam o solo quando se move em saltos desajeitados.

Nóticos são aberrações pervertidas que vivem nas profundezas de cavernas subterrâneas e ruínas, alimentando-se da carne de criaturas vivas que conseguirem capturar.
Nóticos falam o idioma Subterrâneo em vozes roucas e chiadas.

COMBATE

As garras do nótico são fracas e elas não são excepcionalmente rápidas. Uma vez que ele é perfeitamente satisfeito devorando carniça, ele confia no seu olhar para incapacitar suas vítimas antes de devorá-las.
Olhar de Apodrecimento da Carne (Sob): Causa 1d6 pontos de dano, 9 m, Vontade CD 16 anula. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.
Ver o Invisível (Sob): O nótico consegue ver o invisível e criaturas etéreas como se estivesse constantemente sob o efeito da magia *ver o invisível*.
Perícias: Os nóticos possuem +4 de bônus racial nos testes de Observar.



NYCTER

Nycter
Humanóide Monstruoso (Pequeno)
Dados de Vida: 3d8 (13 pvs)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), vôo 12 m (bom)
Classe de Armadura: 16 (+1 de tamanho, +2 Des, +3 armadura natural), toque 13, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +3/–2
Ataques: Corpo a corpo: mordida +6 (1d4–1).
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +6 (1d4–1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/ 1,5 m
Ataques Especiais: Grito de caça
Qualidades Especiais: Sentido cego 18 m, visão no escuro 18 m, vulnerabilidade a sônico
Testes de Resistência: Fort +1, Ref +5, Von +4
Habilidades: For 9, Des 15, Con 11, Int 10, Sab 12, Car 8
Pericias: Observar +13, Ouvir +13
Talentos: Acuidade com Arma, Prontidão
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário, par, grupo (3–5), caverna (10–30 mais 25% de não combatentes)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Padrão
Tendência: Normalmente neutro
Progressão: 4–6 DVs (Pequeno); 7–12 DVs (Médio)
Ajuste de Nível: +2

Nycter Defensor da Caverna, Druida de 5° nível
Humanóide Monstruoso (Pequeno)
Dados de Vida: 3d8+6 mais 5d8+10 (51 pvs)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 4,5 m com gibão de peles (3 quadrados), vôo 9 m (bom)
Classe de Armadura: 20 (+1 tamanho, +1 Des, +3 armadura natural, +3 gibão de peles, +2 escudo grande de madeira obra prima), toque 12, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar: +6/+2
Ataques: Corpo a corpo: *cimitarra +1* +8 (1d4+1/18–20) ou mordida +8 (1d4) ou à distância: *funda +1* +9 (1d3+1)
Ataque Total: Corpo a corpo: *cimitarra +1* +8/+3 (1d4+1/18–20) ou mordida +8 (1d4) ou à distância: *funda +1* +9/+4 (1d3+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/ 1,5 m
Ataques Especiais: Grito de caça, magias
Qualidades Especiais: Caminho da natureza, companheiro animal, empatia com a natureza +5 (+1 com bestas mágicas), forma selvagem 1/dia, rastro invisível, resistir à tentação da natureza, senso da natureza, sentido cego 18 m, visão no escuro 18 m, vulnerabilidade a sônico
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +5, Von +11
Habilidades: For 10, Des 12, Con 14, Int 10, Sab 19, Car 11

Pericias: Concentração +7, Conhecimento (natureza) +9, Observar +16, Ouvir +16, Sobrevivência +16 (+18 em ambientes naturais acima da superfície terrestre)
Talentos: Acuidade com Arma, Iniciativa Aprimorada, Prontidão
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário ou com morcego atroz
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Padrão
Tendência: Neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +2

Uma estranha criatura parecida com um cruzamento entre um morcego e um halfling espreita você de cabeça pra baixo pendurado no teto de sua caverna. Seu rosto tem um par de fendas que estende de suas narinas justamente embaixo de seus olhos, e na extremidade dorsal possui uma cauda em formato de "T".

Nycters são povos-morcego que residem em cavernas e tentam viver tranquilamente e bem. Parentes distantes dos Desmodus (descritos no *Monster Manual II*), eles observam seus enormes primos como bárbaros selvagens, do mesmo modo que os humanos vêem os ogros. Da mesma forma que os Desmodus observam os Nycters como criaturas inferiores, inocente povo que não tem perspicácia ou ambição como sua outra raça.
A cultura e sociedade dos Nycter giram em torno de cavernas e comunidades. Nycters tem um apurado senso de responsabilidade para com seu grupo e para com seu superior para contribuir para a sociedade.
Um nycter mede 60 a 75 cm de altura e pesa 10 a 12,5 kg. Az cores das asas da criatura variam do bronzeado-pálido ao cinzento escuro, e o tom de seu pelo é bronzeado, marrom ou cinzento.
Nycters falam seu próprio idioma, conhecida como Nycter. Os poucos que viajam para fora de seus territórios (usualmente aventureiros ou emissários) conhecem Comum.

COMBATE
Os Nycters preferem paz à guerra. Se eles encontrarem outras criaturas que não tenham sido notadas, eles freqüentemente preferem evitá-las no geral. Se confrontados, eles aproveitam e procuram uma solução harmoniosa. Porém, eles lutam ferozmente para protegerem a si mesmos e a seus territórios.



Grito de Caça: Um nycter pode emitir um gritão alto perfurante que causa dano e paralisa sua presa (cone de 9 m, uma vez a cada 2d4 rodadas, 2d4 de dano sônico mais paralisia por 1d4+1 rodadas, Fortitude CD 11 para sofrer metade do dano e evitar a paralisia). Esse é um efeito de ação mental sônico. Uma criatura que tenha sucesso no teste de resistência não pode ser afetada de novo pelo mesmo grito de caça desse Nycter por 24 horas. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.
Sentido Cego: Um nycter aproveita sua percepção através de eco para localizar criaturas até 18 metros. Os oponentes terão camuflagem total contra o Nycter, a menos que ele realmente consiga enxergá-los.
Pericias: Nycter tem +4 de bônus racial nos testes de Observar e Ouvir. Esses bônus serão perdidos caso o Sentido Cego for anulado.

NYCTER DEFENSOR DA CAVERNA
Um nycter que tiver adquirido o titulo de "defensor da caverna" mantém uma importante posição dentro da comunidade dos nycter, habitualmente agindo tanto como um protetor como um líder.

COMBATE
Antes de entrar numa batalha, um nycter defensor da caverna conjura *vigor do urso* e *força de touro* sobre si mesmo, acompanhado por *presa mágica* sobre seu companheiro animal morcego atroz. Ele usa o grito de caça antes de entrar num combate corpo a corpo. Uma vez que a batalha é iniciada, ele conta com suas armas e itens mágicos mais que com suas magias.
Caminho da Floresta: Esse nycter consegue se deslocar através de diversos terrenos naturais, qualquer arbusto ou planta baixa, áreas cobertas, e terrenos similares com seu deslocamento básico, sem sofrer danos ou outros impedimentos. Porém, os terrenos manipulados magicamente para impedir o movimento ainda o afetam.
Companheiro Animal: Esse defensor da caverna tem um morcego atroz como um companheiro animal (olhar o *Livro dos Monstros*, página 16).
Empatia com a Natureza: Esse nycter pode aprimorar a atitude de um animal da mesma forma que um teste de Diplomacia realizado para aprimorar a atitude de uma pessoa. O druida rola 1d20+5 para determinar o resultado do teste de empatia com a natureza (1d20+1 se tenta influenciar uma besta mágica com pontos de inteligência de 1 ou 2).
Forma Selvagem: Esse druida pode se transformar em um animal Pequeno ou Médio e voltar de novo a sua forma uma vez por dia, e sua duração máxima é de 5 horas.
Grito de Caça: A CD do teste de resistência para o grito de caça do defensor da caverna (CD 13) é ajustado por ter mais pontos de Constituição.
Rastro Invisível: Esse nycter não deixa rastros em terrenos naturais e não pode ser rastreado.
Resistir à Tentação da Natureza: Esse nycter ganha +4 de bônus nos testes de resistência contra as habilidades similares a magia das fadas.
Senso da Natureza: Esse nycter ganha +2 de bônus sobre testes de Conhecimento (natureza) e Sobrevivência.
Magias Tipicamente Preparadas de Druida: 0–*criar água, curar ferimentos mínimos, detectar magia, luz, virtude*; 1° nível–*curar ferimentos leves, criar chamas, enfeitiçar animal*

(CD 15), *presa mágica*; 2° nível–*força do touro, esquentar metal* (CD 16), *vigor do urso*; 3° nível–*mesclar-se as rochas, muralha de vento*.
Pertences: Cimitarra +1, funda +1, bolsa de truques (ferrugem), bastão de encantamento, poção de heroísmo, poção de escudo da fé +3, 20 pedras de funda.

Companheiro Animal do Defensor da Caverna
Druidas nycters freqüentemente têm um morcego atroz como companheiro animal, eles sentem um parentesco e uma responsabilidade de proteger principalmente morcegos e criatura parecidas com morcegos. Por causa dos defensores da caverna possuírem níveis de druida, esses morcegos atroz conhecem um truque bônus.
Morcego Atroz Companheiro Animal: ND 2; Animal Grande; DVs 4d8+12; PVs 30; Inic +6; Desloc 6m, vôo 12 m (bom); CA 20, toque 15, surpresa 14; Ataque Base +3; Agarrar +10; Espaço/Alcance 3m/ 1,5 m; Ataque ou Ataque Total: corpo a corpo +5 (1d8+4, mordida); QE sentido cego 12m, vinculo com companheiro animal, partilhar magias; Tend. N; Testes de Resist. Fort +7, Ref +10, Von +6; For 17, Des 22, Con 17, Int 2, Sab 14, Car 6.
Pericias e Talentos: Esconder-se +4, Furtividade +11, Observar +8*, Ouvir +12*; Prontidão, Sorrateiro.
Partilhar magias (Ext): Qualquer magia que esse nycter druida conjurar sobre si mesmo também afeta seu companheiro animal se ele estiver até um 1,5m do conjurador no momento da conjuração. Além disso, ele é capaz de conjurar qualquer magia que tenha alvo "Você" sobre seu companheiro animal.
Sentido Cego (Ext): Um morcego atroz aproveita sua percepção através de eco para localizar criaturas até 12 metros. Os oponentes terão camuflagem total contra o morcego, a menos que ele realmente consiga enxergá-los.
Vinculo com companheiro animal (Ext): Esse nycter druida pode comandar seu companheiro animal como uma ação livre. O nycter recebe +4 bônus de circunstância em todos os testes de empatia com a natureza e Adestrar Animais realizados com seu morcego atroz companheiro animal.
Pericias: Morcegos Atrozes tem +4 de bônus racial sobre testes de Observar e Ouvir. Esses bônus serão perdidos caso o Sentido Cego for anulado.

NYCTER COMO PERSONAGENS
Os nycters possuem as seguintes características raciais:
- +4 de Destreza, -2 de Força, +2 de Sabedoria, -2 de Carisma.
- Tamanho Pequeno: +1 de bônus na CA, +1 de bônus sobre jogadas de ataque, +4 de bônus sobre testes de esconder-se, -4 de penalidade sobre testes de agarrar, ¾ do limite para erguer e carregar peso dos personagens Médios.
- O deslocamento base terrestre de um Nycter é de 6 m. Ele tem um deslocamento de vôo de 12 m com boa capacidade de manobra.
- Sentido Cego: Um nycter aproveita sua percepção através de eco para localizar criaturas até 18 metros. Os oponentes terão camuflagem total contra o Nycter, a menos que ele realmente consiga enxergá-los.
- Visão no escuro de 18 metros.
- Dados de Vida Raciais: Um nycter começa com três níveis de humanóide monstruoso, o qual fornece 3d8 Dados de Vida, um bônus de ataque base +3, e um bônus nos testes de resistência de Fort +1, Ref +3 e Von +3.
- Pericias Raciais: Um nycter como humanóide monstruoso ganha pontos de pericias por nível igual a 6 x (2 + modificador de Inteligência, mínimo 1). Suas pericias de classe são Ofícios, Observar, Ouvir, e Sobrevivência.
- Talentos Raciais: Um nycter como humanóide monstruoso recebe dois talentos.
- Idiomas Automáticos: Nycter. Idiomas Adicionais: Anão, Comum, Dracônico, Gigante, Goblin, Orc
- Classe Favorecida: Druida.
- Ajuste de nível +2.

OGRO ESMAGA CRÂNIO

Ogro Esmaga Crânio
Gigante (Grande)
Dado de Vida: 8d8+24 (60 pvs)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m com meia armadura com cravos (6 quadrados), deslocamento base de 12m
Classe de Armadura: 20 (–1 tamanho, +2 natural, +7 meia armadura com cravos, +2 escudo pesado com cravos), toque 9, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar: +6/+21
Ataques: Corpo a corpo: maça estrela +12 (2d6+7) ou escudo pesado com cravos +12 (1d8+3) ou à distância: rocha +6 (2d6+7)
Ataque Total: Corpo a corpo: maça estrela +8/+3 (2d6+7) e escudo pesado com cravos +8 (1d8+3) ou à distância: rocha +6 (2d6+7)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Arremessar rochas
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, visão no escuro 18m
Testes de Resistência Fort +9, Ref +2, Von +2
Habilidade: For 25, Des 11, Con 17, Int 10, Sab 10, Car 9
Perícias: Adestrar Animais +4, Cavalgar +7, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +5, Intimidar +1, Ofícios (armeiro ou ferreiro) +5, Procurar +0 (+2 portas secretas)
Talentos: Agarrar Aprimoradoʙ, Ataque com Escudo Aprimorado, Ataque Poderoso, Combate Montado, Combater com Duas Armasʙ
Ambiente: Colinas temperadas
Organização: Gangue (4–9), bando de guerra (10–24 mais 1–2 sargentos de 3º nível montados em elefantes de guerra treinados), ou tribo (30–60 mais 50% de não combatentes 1 sargento de 1º nível a cada 10 adultos, 1 ou 2 tenentes de 4º ou 5º nível, 1 líder de 6º–8º nível, 4–16 ogros, e 10–30 elefantes de guerra treinados)
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente neutro e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +3

Ogro Esmaga Crânio Sargento, Guerreiro de 3° Nível
Gigante (Grande)
Dado de Vida: 8d8+40 mais 3d10+15 (107 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m com *armadura de batalha +1 com cravos* (6 quadrados), deslocamento base de 12m
Classe de Armadura: 23 (–1 tamanho, +1 Des, +2 natural, +9 *armadura de batalha +1 com cravos*, +2 escudo pesado com cravos), toque 10, surpresa 22

Ataque Base/Agarrar: +9/+26
Ataques: Corpo a corpo: espada bastarda +18 (2d8+9/17–20) ou pancada com o escudo +13 (1d8+4) ou lança +17 (2d6+13/x3) ou à distância: rocha +10 (2d6+9)
Ataque Total: Corpo a corpo: espada bastada +14/+9 (2d8+9/17–20) e pancada com o escudo +13 (1d8+4) ou lança +17/+12 (2d6+13/x3) ou à distância: rocha +10 (2d6+9)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Arremessar rochas
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, visão no escuro 18m
Testes de Resistência Fort +15, Ref +5, Von +5
Habilidade: For 29, Des 13, Con 12, Int 10, Sab 12, Car 6
Perícias: Adestrar Animais +5, Cavalgar +8, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +5, Intimidar +4, Ofícios (armeiro ou ferreiro) +6, Procurar +0 (+2 portas secretas)
Talentos: Agarrar Aprimorado[B], Ataque com Escudo Aprimorado, Ataque Poderoso, Combate Montado, Foco em Arma (espada bastarda), Combater com Duas Armas[B], Sucesso Decisivo Aprimorado (espada bastarda), Usar Arma Exótica (espada bastarda)
Ambiente: Colinas temperadas
Organização: Solitário ou bando de guerra (1–2 mais 10–24 ogros esmaga crânios e 1–4 ogros)
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Padrão (incluindo uma *armadura de batalha +1 com cravos* e um *manto da resistência +1*)
Tendência: Geralmente neutro e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +3

Este bruto de 2,40 m lembra um ogro, mas aparenta ser mais inteligente e ele permanece mais ereto. Sua armadura e escudo estão recheados de cravos, e ele carrega uma violenta maça estrela.

Ogros esmaga crânios são uma espécie de ogro educados para a guerra. Menores e menos brutos que os ogros típicos, os ogros esmaga crânios são, apesar disso, mais fortes e mais perigosos.
Matadores e sádicos, desordeiros e arruaceiros, ogros esmaga crânios adoram ameaçar criaturas mais fracas. As tribos costumam fazer escravos, que em muitos casos são ogros normais.
Criados há muito tempo atrás para servirem como soldados, ogros esmaga crânios tem centrado naturalmente sua cultura para a guerra, e suas vilas são montadas como acampamentos militares. Ogros esmaga crânios constroem barreiras de batalha e outras estruturas para defenderem seus lares, e eles treinam elefantes para combates montados.
Um ogro esmaga crânio adulto mede entre 2,40 m a 2,70 m de altura e pesa entre 275 kg a 300 kg. A cor da pele da criatura varia do amarelo claro ao marrom claro, e seus cabelos tendem a ser escuros. Ogros esmaga crânios vestem armaduras durante seu tempo acordados e roupas leves quando dormem.
Ogros esmaga crânios falam os idiomas Gigante e Comum.



COMBATE
Ogros esmaga crânios são guerreiros natos. Eles amam o clamor e a calamidade da batalha.
Um ogro esmaga crânio adoram realizar investidas para entrar em combate e ataca seus inimigos com sua maça estrela e com o escudo com cravos. Um ogro esmaga crânio apreciam especialmente agarrar seus inimigos e apertá-los em sua armadura com cravos (um teste bem sucedido de agarrar causa 1d4+7 pontos de dano não letal mais 1d8 pontos de dano perfurante).
Arremessar Rochas (Ext): Assim como os gigantes, os ogros esmaga crânios são excelentes lançadores de rochas e recebem +1 de bônus racial nas jogadas de ataque quando atiram pedras. Um ogro esmaga crânio pode levantar pedras de 20 a 25 quilos (objetos Pequenos) a até cinco incrementos de distância. A distância do incremento de distância é de 24 m para as rochas do ogro esmaga crânio.

SARGENTO ESMAGA CRÂNIO
Bandos de guerra de esmaga crânios tipicamente incluem um ou mais sargentos armadas com espadas bastardas.
O sargento esmaga crânio apresentado aqui possuía os seguintes valores da habilidade antes dos ajustes raciais: For 15, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8.

COMBATE
Sargentos esmaga crânios são guerreiros sagazes. Mesmo quando confrontado por um inimigo bem protegido, um sargento utilizará seu talento Ataque Poderoso, recebendo –4 de penalidade nas jogadas de ataque para receber +4 de dano adicional. Contudo, ele freqüentemente comandará aliados próximos para prestarem auxílio em seus ataques, esperando assim compensar a penalidade de ataque do talento Ataque Poderoso.

SOCIEDADE
Apesar deles possuírem um temperamento ruim com seus irmãos ogros, os ogros esmaga crânios entendem a importância da disciplina em seus esquadrões de batalha. Os bandos de guerra se tornaram sua família. Suas espadas e escudos se tornaram seus fieis companheiros. Enquanto os ogros menores permitem que a fadiga, fome e a ganância mesquinha sejam o melhor para eles, os esmaga crânios ensaiam sem descanso táticas de batalha, afiam suas espadas, e inspecionam o terreno das terras que eles pretendem

conquistar, procurando por vantagens táticas do terreno em que eles pretendem batalhar.
Uma hierarquia estrita governa cada bando de guerra esmaga crânio. O mais esperto e poderoso esmaga crânio lidera o bando de guerra até o dia que ele cair em batalha, que será o ponto em que seu sucessor escolhido assumirá o comando, clamando assim as armas e tropas de seu predecessor caído. Um esmaga crânio precisa batalhar por seu lugar na corrente de comando, e todas as desavenças entre os membros do bando de guerra são resolvidos através de combate não letal. Apesar se serem incapazes de sentirem amor profundo por um companheiro de batalha, os esmaga crânios sabem que isso é melhor do que tirar a vida de um aliado e não pensariam em privar outro esmaga crânio da chance de uma morte gloriosa no campo de batalha.

OGROS ESMAGA CRÂNIOS COMO PERSONAGENS
A grande maioria dos ogros esmaga crânios são guerreiros ou rangers. Ogros esmaga crânios possuem as seguintes características raciais.
— +14 Força, +6 Constituição, –2 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 nos testes de agarrar, os limites de levantar e carregar objetos são o dobro dos limites de personagens Médios.
—Espaço/Alcance: 3 m/3 m
—O deslocamento base de um ogro esmaga crânio é de 6 m.
—Visão no escuro de 18 m.
—Visão na penumbra.
—Dado de Vida Racial: Um ogro esmaga crânio possui oito níveis de gigante, na qual fornece 8d8 Dados de Vida, +6 de bônus base de ataque, e bônus base nos testes de resistência de Fort +6, Ref +2, e Von +2.
—Perícias Raciais: Os níveis de gigante do ogro esmaga crânio fornecem pontos de perícia iguais a 11 x (2 + modificador de Int, sendo o mínimo 1). Suas perícias de classe são Adestrar Animais, Cavalgar, Conhecimento (arquitetura), Intimidar e Ofícios.
—Talentos Raciais: Os níveis de gigante do ogro esmaga crânio fornecem 3 talentos.
—Talentos Adicionais: O ogro esmaga crânio possui Agarrar Aprimorado e Lutar Com Das Armas como talentos adicionais.
—Usar Armas e Armaduras: O ogro esmaga crânio sabe usar automaticamente armas simples, armas comuns, todas as armaduras e escudos.
— +2 de bônus de armadura natural.
—Ataques Especiais: Arremessar Rochas.
—Idiomas Automáticos: Comum, Gigante. Idiomas Adicionais: Anão, Orc, Terran.
—Classe favorecida: Guerreiro.
—Ajuste de Nível: +3.

OGRO ESMAGA CRÂNIO EM EBERRON
Ogros esmaga crânios povoam os exércitos de Droaam. Eles são nativos das Terras Rochosas e das Montanhas Byeshk do norte de Droaam, assim como as terras do norte das Fronteiras Sombrias. Durante a Última Batalha, ogros esmaga crânios da Droaam oriental realizaram freqüentes incursões para as Fendas do oeste.

OPOSITOR

Extra-planar (Grande – Incorpóreo, Leal, Planar)
Dado de Vida: 8d8+27 (71 pvs)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, +1 Des, +5 deflexão), toque 16, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +8/+10
Ataque: Toque corpo a corpo: garra +10 (1d3+2 mais disjunção)
Ataque Total: Toque corpo a corpo: garra +10 (1d3+2 mais disjunção)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: Separação
Qualidades Especiais: Imunidade elemental, RM 17, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +9, Von +6
Habilidades: For 14 Des 13, Con 16, Int 10, Sab 10, Car 20
Perícias: Acrobacia +12, Arte da Fuga +12, Escalar +13, Esconder-se +12, Observar +11, Ouvir +11, Procurar +11, Saltar +15, Sobrevivência +0 (+2 seguindo rastros)
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Vitalidade
Ambiente: Planos Interiores
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre leal e neutro
Progressão: 9–12 DVs (Grande); 13–24 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Este ser vagamente humanóide de 3 m de altura vislumbra na margem da existência. Apesar de ser imaterial, seu corpo parece lampejar entre composições fantasmagóricas da terra, do ar, do fogo e da água.



Um espírito elemental diferente de qualquer outro, o opositor é nascido da oposição. Nas fronteiras dos Planos Interiores, os opositores prosperam. Os opositores eram chamados de compostos no passado, mas seja do que eles são chamados, é aceito que eles são entidades perigosas de se encontrar enquanto atravessa os Planos Interiores.
Os opositores não falam.

COMBATE
Opositores são violentamente opostos aos elementos mistos. A maioria das criaturas materiais e seus equipamentos possuem alguma espécie de mistura que os opositores pretendem desfazer. Seus ataques deliberam toques de disjunção, na qual a vítima começa a separar-se de seus elementos básicos por dentro.
Disjunção (Sob): Um golpe de um opositor contra uma criatura pode causar no alvo a separação de seus elementos componentes em seu interior. A criatura precisa obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude CD 15 ou sofrerá imediatamente 2d8 pontos de dano. A menos que a criatura pretenda controlar o efeito (veja abaixo), ela se desfaz após 2d4 rodadas, até que ela se decomponha em um punhado de minerais e uma poça de líquido. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.
Um personagem afetado sente uma dor seca correndo através de seus nervos, tão forte que a vítima não consegue agir coerentemente. A vítima não consegue conjurar magias, manifestar poderes psíquicos ou utilizar itens mágicos, e ele atacará cegamente, incapaz de distinguir amigos de inimigos (–4 de penalidade nas jogadas de ataque e 50% de chance de errar, independente da jogada de ataque).
A cada rodada que a vítima gasta se decompondo, ela sofrerá 2d8 pontos de dano adicionais. Quando as 2d4 rodadas da decomposição tiverem passado, a vítima se separará completamente em elementos componentes (e com isso, é claro, morrerá). A vítima pode tentar resistir com um teste de Carisma CD 15 (este teste não é variado para opositores com diferentes Dados de Vida ou valores de habilidades). Um sucesso interrompe a decomposição durante 24 horas. Em caso de falha, a vítima ainda pode repetir este teste a cada rodada até que obtenha sucesso. A disjunção não é uma doença ou uma maldição e por isso é tão difícil de removê-la. A magia *alterar forma* não curará uma criatura atingida, mas recuperará sua forma pela duração da magia. As magias *cura completa, restauração* ou *restauração maior* remove a aflição.
Imunidade Elemental (Ex): O opositor possui imunidade a condições que causam dano que ocorrem naturalmente nos Planos Elementais da Água, Ar, Fogo e Terra.

ORCUS

Extra-planar (Grande – Caótico, Mal, Planar, Tanar´ri)
Dado de Vida: 37d8+592 (758 pvs)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 6 m, voando 12 m (médio)
Classe de Armadura: 47 (–1 tamanho, +7 Des, +6 intuição, +20 natural, +5 deflexão), toque 27, surpresa 40
Ataque Base/Agarrar: +37/+55
Ataques: Corpo a corpo: Cetro de Orcus +57 (2d8+20/19-20 mais efeito de morte); ou garra +50 (1d6+14)
Ataque Total: Corpo a corpo: Cetro de Orcus +57/+52/+47/+42 (2d8+20/19-20 mais efeito de morte) e garra +50 (1d6+14) e chifres +48 (2d6+7) e ferrão +48 (1d6+7 mais veneno)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, veneno
Qualidades Especiais: Características de extra-planar, características de tanar´ri, *criar mortos-vivos*, *invocar tanar´ri*, redução de dano 20/ferro-frio e bem, RM 41, ver o invisível
Testes de Resistência: Fort +36, Ref +27, Von +26
Habilidades: For 39, Des 25, Con 43, Int 29, Sab 22, Car 21
Perícias: Arte da Fuga +28, Blefar +45, Concentração +46, Conhecimento (arcano) +41, Conhecimento (os planos) +45, Conhecimento (religião) +49, Diplomacia +43, Decifrar Escrita +34, Esconder-se +43, Falsificação +30, Furtividade +47, Identificar Magia +52, Intimidação +48, Observar +46, Obter Informação +30, Ofícios (alquimia) +46, Ouvir +46, Procurar +46, Sentir Motivação +46, Usar instrumento Mágico +29
Talentos: Acelerar Habilidade Similar à Magia (*aperto de Orcus*), Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Conjurador Experiente (veja no índice de talentos), Criar Varinha, Escrever Pergaminho, Foco em Arma (maça pesada), Foco em Magia (necromancia), Discurso Obscuro(veja no índice de talentos), Sucesso Decisivo Aprimorado (maça pesada), Trespassar, Trespassar Maior
Talento Épico: Sucesso Decisivo Avassalador (maça pesada)
Ambiente: Qualquer terreno e subterrâneo
Organização: Orcus mais 1d6 vampiros ou liches
Nível de Desafio: 28
Tesouro: Quádruplo do padrão
Tendência: Caótico e mau
Progressão: —

Orcus é um grande e poderoso príncipe demônio—cheio de malevolência, cólera e desprezo. Após estar satisfeito com sua guerra contra Demogórgon e Graz'zt, Orcus foi assassinado e destituído. Porém, Orcus voltou dos mortos—como um demônio morto vivo—e adotou o nome de Tenebrous durante um certo período, se escondendo nas sombras esperando por sua vingança. Agora ele se estabeleceu em sua posição e fez residência em Naratyr, sua terrível cidade-fortaleza no Abismo em Thanatos, onde ele governa. Mais uma vez Orcus possui sede por dominação como muitos outros lordes demônios.



Orcus não está mais satisfeito em crescer velho e gordo alimentando-se de larvas em seu castelo. Ele concentra sua fúria e ódio na destruição absoluta de seus inimigos e na expansão da aflição e da devastação entre os mortais. Na verdade um demônio renasceu, Orcus está mais terrível e perigoso que nunca.

Orcus odeia Demogórgon e Graz'zt. Ele guarda rancor por seus poderes, e ele cobiça seus reinos. Orcus comanda uma multidão de mortos vivos tão bem quando as armadas de demônios que devastam os campos do Abismo que eles cruzam.

Provavelmente por causa de seu identificável, se não asqueroso, "portfólio," Orcus é reverenciado como um deus muito mais que a maioria dos outros príncipes demônios são. Apesar de Demogórgon ser mais poderoso atualmente, Orcus pode estar perto de ascender como uma verdadeira entidade.

Medindo 4,5 m de altura, Orcus é um musculoso demônio. Sua cabeça possui uma incrível semelhança com a de um carneiro, e suas pernas terminam em cascos rachados. Asas semelhantes à de morcegos completam a figura do demônio arquétipo. De fato, quando as pessoas comuns pensam em demônios, eles pensam mais provavelmente em alguma terrível figura de Orcus que eles viram alguma vez em algum lugar.

Orcus é melhor conhecido em alguns círculos por sua varinha, um artefato de poder maléfico. Sua varinha—mais fielmente descrita como um cetro—é feita de ferro negro e obdisiana e incrustada com uma caveira. Ela possui terríveis poderes (veja abaixo) e é uma arma horrível em sua pose. A caveira negra em seu topo, também serve como o símbolo do príncipe.

COMBATE

Orcus baseia-se fortemente em sua varinha em combate, preferindo mais se engajar em combate corpo a corpo e matar seus inimigos com o artefato. Ele freqüentemente irá entrar em combate com a magia *aura profana* (fornecendo um bônus de +4 nos testes de resistência) ativa em si mesmo assim como em quaisquer servos que ele possa ter com ele.

Veneno (Ext): Orcus solta seu veneno (Fortitude CD 14) em cada ataque com o ferrão bem sucedido. O dano inicial é de 1d6 pontos de Força; o dano secundário é de 2d6 pontos de Força.

Habilidades Similares a Magia: Sem limites—*aperto de Orcus* (veja o apêndice 2, abaixo)*, aura profana, blasfêmia, conspurcar, criar mortos vivos, criar mortos vivos maior, criar mortos vivos menor, detectar a ordem, detectar o bem, detectar pensamentos, dissipar magia maior, enfeitiçar pessoas, enfraquecer o intelecto, escuridão profunda, idiomas (*apenas em si mesmo)*, ler magia, medo, muralha de fogo, nuvem profana, parar o coração* (veja no índice de magias)*, profanar, relâmpago, sugestão, telecinésia, teletransporte maior*. 1/dia—*alterar forma, parar o tempo, símbolo* (qualquer). Nível de conjurador 20º; CD do teste de resistência 15 + nível da magia.

***Magias** (5/8/7/7/7/6/4/3):* O talento Conjurador Experiente (veja no índice de talentos) aumenta seu nível de conjurador para o 17º nível. Como um necromante, suas escolas proibidas são abjuração e encantamentos (ao invés de adivinhação). A CD do teste de resistência é 19 + o nível da magia +1 para magias da escola de necromancia (marcadas com um asterisco).

Magias Preparadas: 0 – *detectar magia, raio de ácido, romper morto vivo*, som fantasma, toque da fadiga**; 1º–*armadura arcana, causar medo, escudo arcano, mísseis mágicos* (x2)*, raio do enfraquecimento** (x2)*, transformação momentânea*; 2º–*imagem menor, murchar membro** (veja no índice de magias)*, raio ardente, raio negro* (veja no índice de magias) (x2)*, toque do carniçal*, vitalidade ilusória **; 3º–*bola de fogo* (x2), *deslocamento, imobilizar mortos vivos*, raio de exaustão*, toque vampírico*, velocidade*; 4º–*assassino fantasmagórico, drenar temporário*, força abissal* (veja no índice de magias), *invisibilidade maior, praga*, rogar maldição *, ruína** (veja no índice de magias); 5º–*cone glacial* (x2), *metamorfose tórrida, muralha de energia, recipiente arcano*, resistência ressoante* (veja no índice de magias); 6º–*aceleração diabólica* (veja no índice de magias)*, corrente de relâmpagos, desintegrar, destruir mortos vivos**; 7º–*cubo de energia, dedo da morte*, redemoinho de dentes* (veja no índice de magias).

Características de Extra-Planar: Orcus possui visão no escuro 18 m, ele não pode ser ressuscitado.

Ver o Invisível (Sob): Criaturas e objetos invisíveis sempre serão visíveis para Orcus, como se ele possuí-se constantemente a magia *ver o invisível* ativa (nível de conjurador: 20º).

***Invocar Tanar'ri* (SM):** Uma vez por dia, Orcus pode invocar automaticamente 1d6 vrocks, 1d4 hezrous, ou 1 glabrezu, ou ele possui 80% de chance de invocar 1 nalfeshnee, 1 marilith, ou 1 balor. Alternativamente, Orcus pode invocar automaticamente 2d4 zovvuts (*Livro dos Monstros II*).

Criar Mortos Vivos (SM): Uma vez por dia, Orcus pode criar automaticamente 4d10 inumanos, 1d8 espectros ou 1d3 vampiros ou mohrgs. Alternativamente, Orcus pode criar automaticamente 1d2 demônios do sangue (*Fiend Folio*).

Características de Tanar'ri: Orcus pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura a 30 m que possua um idioma. Ele é imune a eletricidade e veneno, possui resistência ao ácido 20, resistência ao fogo 20, e resistência ao frio 20.

Pertences: O Cetro de Orcus é uma clava grande Grande +6 anárquica profana, que adiciona +5 de bônus de deflexão na Classe de Armadura do seu portador. Um extra-planar com menos de 15 DVs ou um não extra-planar tocado pela varinha precisa ter sucesso em um teste de resistência de Fortitude CD 25 ou morrerá instantaneamente. Ela também possui outros poderes (veja o índice de itens mágicos).

AS METAS DE ORCUS

Orcus em muitos aspectos é uma figura contraditória. Ele não se delicia em sua responsabilidade, o morto vivo, e não proclamou para si o manto de "Príncipe dos Mortos Vivos" de devoção ou fidelidade. Por qualquer coisa, o lorde demônio despreza os mortos vivos. Ele os despreza e os utilizam sem pensar e sem considerá-los. É claro, Orcus também despreza os vivos da mesma forma. Ele odeia todas as coisas, e se perturba com absoluta revolta e aversão em todos os momentos. Ele só se interessa pelo poder pessoal e pela propagação da miséria e destruição para todos os outros.

Ocasionalmente, Orcus permite que sua varinha seja encontrada po um mortal a fim de espalhar grande caos e maldade entre os habitantes do Plano Material. Este tipo de brincadeira dura somente por um curto período de tempo—talvéz um ou dois anos no máximo—antes que o poderoso

príncipe entediado apareça e reclame pelo seu artefato, geralmente também pela alma do atual portador.
Orcus está em um constante estado de Guerra com seus rivais Demogórgon e Graz'zt. Mais do que nada, uma atual guerra ocorre entre seu exército de mortos vivos e demônios e as hordas de monstros e demônios de Graz'zt. A disputa com Demogórgon leva mais do que um aspecto sutil do que assassinatos e sabotagens. Isto ocorre por que o exército de Demogórgon também está simultaneamente guerreando contra as forças de Graz'zt. Contudo, algumas vezes as legiões de Orcus e Demogórgon se encontram no decurso de seus ataques contra Graz'zt, e então eles se atacam tão furiosamente como se eles batalhassem contra as legiões do Príncipe Negro.

O CULTO A ORCUS

O culto a Orcus é muito difundido, com mais seguidores significantes entre os humanóides do que a maioria dos príncipes demônios possam se orgulhar. Em particular, orcs, meio-orcs, ogros e gigantes reverenciam Orcus, assim como um grande número de humanos corruptos e desprezíveis. Seus templos geralmente são escondidos, e seus seguidores formam sociedades secretas vivendo por outro lado em comunidades normais. Outros de seus templos são terríveis fortalezas lotadas de mortos vivos, onde senhores perversos cometem atrocidades e promovem guerras em nome do príncipe demônio. Algumas vezes uma tribo inteira de orcs se devotam ao Príncipe dos Mortos Vivos, mas esses indivíduos são evitados até mesmo pelos outros orcs.
Orcus exige sacrifícios como parte de seus rituais. Sangue e caveiras são partes importantes do imaginário usado em sua adoração. Ídolos e altares são freqüentemente cercados de pilhas altas de crânios. Mortos vivos inteligentes nunca pensam em servir a Orcus (eles estão mais propensos a venerar as divindades como Vecna ou Erythnul). Contudo, muitos vampiros, liches e outras criaturas mortas vivas são forçados em venerá-lo por pactos negros ou magias cobiçadas. Clérigos e seguidores particularmente influentes de Orcus são chamados de Crânios, enquanto os altos clérigos são chamados de Senhores do Crânio. Freqüentemente, um Senhor do Crânio adquire tanto poder e influência entre os seguidores de Orcus que ele adota o manto de Rei Crânio ou Rainha Crânio.
É comum para os seguidores de Orcus carregarem cetros negros com uma caveira incrustada no topo, não para enganar os tolos que acham que ele está portando a verdadeira *Cetro de Orcus,* mas para representar e lembrar aos outros a força terrível de seu senhor. Eles também usam mascaras de crânios e robes negros com capuzes ou ornatos para a cabeça com chifres de bode e robes prateados.
Clérigos e afiliados a Orcus tipicamente possuem acesso aos domínios do Caos, Mal e Morte.

Cultistas: Um dos mais poderosos e infames clérigos de Orcus vivo hoje é um humano notável chamado Quah-Nomag. Por um de seus ancestrais ser um ogro, ele é Grande e possui valores de habilidade diferentes de um humano normal. Ele também possui +3 de bônus de armadura natural.
Não somente é Quah-Nornag uma criatura desprezível virtualmente em todos os sentidos, mas ele foi fundamental em trazer Orcus de volta a vida. O clérigo maligno usou um ritual obscuro no Plano Astral que restaurou Orcus. Para sua recompensa, Quah-Nomag recebeu muitas bênçãos de Orcus, apesar do Príncipe dos Mortos Vivos já ter se cansado da importância de Quah-Nomag e de sua arrogância desde que completou o ritual. Enquanto ele manter seu poder e título, Quah-Nomag não pode ser capaz de contar com a gratidão de Orcus para sempre.
Quah-Nomag o Rei Crânio: Humano único (sangue de ogro) Clérigo 14/Servo de Orcus 3; ND 17; humanóide (Grande); DVs 14d8+70 mais 3d8+15; pvs 197; Iniciativa +0; Deslocamento 6 m; CA 30, toque 9, surpreendido 30; Ataques: corpo a corpo +25/+20/+15 (1d10+13/19–20, *maça pesada +4 vil de armazenar magia*); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m; Ataques Especiais: Fascinar mortos vivos 9/dia, fedor de cadáver, *toque do medo;* Qualidades Especiais: asas de demônio, doença; Tendência: NM; Testes de Resistência: Fort +17, Ref +5, Von +16; For 29, Des 10, Con 20, Int 9, Sab 18, Car 14.
Perícias e Talentos: Concentração +17, Conhecimento (arcano) +1, Conhecimento (religião) +7, Escalar +8, Esconder-se –10, Identificar Magia +3, Observar +6, Ouvir +5; Expulsão Adicional, Foco em magia (Necromancia), Magia Corrupta (veja no índice de talentos), Marca Maligna (veja no índice de talentos), Necrófilo (veja no índice de talentos), Servo do Demônio (veja no índice de talentos), Violar Magia (veja no índice de talentos).
Fedor de Cadáver (Ext): Quando desejar, Quah-Nomag pode emitir um terrível cheiro terrível em um raio de 3 m. Criaturas vivas dentro do raio (excluindo Quah-Nomag) precisam ter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 18) ou receberão –2 de penalidade em todas as jogadas de ataque, jogadas de dano, testes de resistência, testes de perícias, e testes de habilidades durante 3 rodadas. Além disso, criaturas mortas vivas sem mente dentro do raio do fedor acreditarão que Quah-Nomag seja um morto vivo.
Toque do Medo (SM): Três vezes por dia, Quah-Nomag pode usar *causar medo.* Nível de conjurador: 10º; CD 13.
Asas de Demônio: Uma vez por dia, Quah-Nomag pode fazer crescer pesadas asas de demônio que nascem de suas costas. Essas asas permitem Quah-Nomag voar com o deslocamento de 6 m com capacidade de manobra média. As asas duram até 1 hora.
Doença: Quah-Nomag está atualmente infectado com a putrefação da alma (veja o apêndice 4, abaixo).
Magias Preparadas (6/7/7/7/6/5/4/3/2; CD do teste de resistência: 14 + nível da magia, ou 16 + nível da magia para magias de necromancia): 0—*criar água, detectar magia, ler magia, resistência* (x2), *sem luz* (veja no índice de magias); 1º—*auxílio divino, comando, escudo da fé, invisibilidade contra mortos vivos, maldição menor, proteção contra o bem*, suspender doença* (veja no índice de magias)*;* 2º— *despedaçar, drenar força vital*, imobilizar pessoas, profanar, raio negro* (veja no índice de magias)*, resistência a elementos*, *silêncio;* 3º—*aperto de Orcus* (veja no índice de magias)*, círculo de náusea* (veja no índice de magias)*, criar mortos vivos menor*, dissipar magia, escuridão profunda, oração, proteção contra elementos;* 4º— *curar ferimentos críticos, escuridão condenatória* (veja no índice de magias)*, garras do selvagem* (veja no índice de magias)*, nuvem profana*, parar o coração* (veja no índice de magias)*, proteção contra a morte;* 5º— *coluna de chamas, conspurcar, matar*, resistência à magia, visão da verdade;* 6º—*barreira de lâminas, criar mortos vivos*, cura completa, nuvem do achaierai* (veja no índice de magias)*;*

7º—*blasfêmia, destruição*, nuvem infame* (veja no índice de magias)*;* 8º—*aura profana**, *nuvem infame* violada*.*
*Magias de domínio.
Domínios: Morte (toque da morte que mata uma criatura com menos de 14d6 pvs; 1/dia), Mal (+1 no nível de conjurador ao conjurar magias do mal).
Pertences: Maça pesada +4 vil de armazenar magia (infligir ferimentos moderados), armadura de batalha +3, escudo grande de aço +5, manopla de força dos ogros +2, pergaminho de *curar ferimentos críticos,* pergaminho de *criar morto vivo maior,* 3 doses de baccaran (droga).

OS SERVOS DE ORCUS

Orcus possui muitos servos, e a maioria deles são mortos vivos, apesar de um grande número de demônios o servirem também. A maioria de seus servos não vive muito tempo para ganhar posições de poder.
Kauvra é uma vampira que serve como uma general para Orcus em Thanatos. Sua fúria é infame, assim como uma longa lista de criaturas que ela matou com as próprias mãos. O poder arcano de Harthoon o faz um perfeito vizir para o príncipe dos Mortos Vivos, e ele serve atualmente como a mão direita de Orcus.
Kauvra: Meio-orc vampira Bárbara 16; ND 18; Morta Viva (Média); DVs 16d12; pvs 93; Iniciativa +7; Deslocamento 9 m; CA 31, toque 17, surpreendida 31; Ataque: Corpo a corpo: pancada +24 (1d6+12), ou *machado grande +2 profano* +27/+22/+17/+12 (1d12+14/×3); Ataques Especiais: cria, drenar sangue, dominação, drenar energia, filhos da noite; Qualidades Especiais: alterar forma, características de morta viva, cura acelerada 5, esquiva sobrenatural (conserva o bônus de Des na CA, não pode ser flanqueada), fúria maior 5/dia, forma gasosa, movimento rápido, patas de aranha, redução de dano 2/–, redução de dano 10/prata e magia, resistência a eletricidade 10, resistência à expulsão +4, resistência ao frio 10; Tendência: CM; Testes de Resistência: Fort +10, Ref +10, Von +8; For 26, Des 16, Con –, Int 13, Sab 17, Car 20.
Perícias e Talentos: Blefar +13, Escalar +21, Esconder-se +8, Furtividade +12, Intimidar +22, Observar +13, Ouvir +18, Procurar +9, Saltar +20, Sentir Motivação +11, Sobrevivência +18; Ataque Poderoso, Esquiva, Foco em Arma (machado grande), Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Separar Aprimorado, Servo do Demônio (veja no índice de talentos), Trespassar.
Alterar Forma (Sob): Kauvra pode assumir a forma de um morcego, morcego atroz, lobo ou lobo atroz como uma ação padrão. Esta habilidade é similar a magia *metamorfose* conjurada por um personagem, de 12º nível, exceto pelo fato que ela não recupera PVs está restrita uma das formas listadas aqui por uso da habilidade. Kauvra pode permanecer em uma forma até ela assumir outra ou até o próximo alvorecer.
Cria (Sob): Um humanóide ou humanóide monstruoso morto pelo ataque drenar energia de Kauvra se tornará uma cria vampírica (veja a cria vampírica no *Livro dos Monstros*) 1d4 dias após seu sepultamento. Se Kauvra ao invés disso reduzir a constituição da vítima para 0 ou menos pelo dreno de sangue, a vítima retornará como uma cria vampírica se possuir 4 DVs ou menos e como um vampiro se ela possuir 5 ou mais DVs. Em qualquer caso, o novo vampiro ou cria vampírica Estará sob o comando de Kauvra e permanecerá escravizado até a morte de Kauvra.
Cura Acelerada (Ext): Kauvra recupera 5 pontos de vida por rodada enquanto estiverem pelo menos com 1 ponto de vida. Caso seja reduzida a 0 pontos de vida ou menos, Kauvra automaticamente assume a forma gasosa e tentará escapar. Ela precisa alcançar seu caixão dentro de 2 horas ou será destruída para sempre. (Kauvra pode percorrer 15 km em 2 horas) Uma vez que esteja em repouso em seu caixão, Kauvra recupera 1 ponto de vida após 1 hora, então reativará a cura acelerada de 5 pontos de vida por rodada.
Dominação (Sob): Kauvra pode esmagar a vontade de um oponente apenas fitando seus olhos. Esta habilidade é similar a um ataque visual, exceto que Kauvra deve usar uma ação padrão para usá-la, e aqueles que apenas fitarem seus olhos não serão afetados. A vítima visada por Kauvra precisa ser bem sucedida em um teste de resistência de Vontade (CD 23) ou ficará instantaneamente dentro do seu controle como na magia *dominar pessoas* (12º nível de conjurador). Esta habilidade tem o alcance de 9 m.
Drenar Energia (Sob): Qualquer criatura viva atingida pelo ataque de pancada de Kauvra receberá dói níveis negativos. Para cada nível negativo imposto, Kauvra receberá 5 pontos de vida. Se a quantidade de pontos de vida for mais que o seu total de pontos de vida, ela receberá os excessos como pontos de vida temporários. Se o nível negativo não for removido (com uma magia como *restauração*) antes de 24 horas terem se passado, o oponente afetado precisa realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 23) bem sucedido para removê-lo. Uma falha significa que o nível do oponente é reduzido em um.
Drenar Sangue (Ext): Kauvra pode sugar o sangue de uma vítima viva através de suas presas se realizar um teste bem sucedido de agarrar (bônus de agarrar +24). Caso ela prender o oponente, Kauvra drenará 1d4 pontos de Constituição por rodada enquanto a vítima permanecer presa.
Filhos da Noite (Sob): Uma vez por dia, Kauvra pode invocar 1d6+1 enxames de ratos, enxames de morcegos ou uma matilha de 3d6 lobos usando uma ação padrão. Essas criaturas chegarão em 2d6 rodadas e servirão Kauvra durante 1 hora.
Forma Gasosa (Sob): Usando uma ação padrão, Kauvra pode assumir uma forma gasosas sem limite de uso, como a magia homônima (5º nível de conjurador), mas com duração indeterminada, deslocamento de vôo de 6 m e capacidade de manobra perfeita.
Fúria Maior (Ext): As seguintes alterações acontecem quando Kauvra entra em fúria: CA 29, toque 15, surpreendida 29; Ataques: Corpo a corpo: pancada +27 (1d6+15), ou *machado grande +2 profano* +30/+25/+20/+15 (1d12+18/×3); Testes de Resistência: Von +11; For 32; Escalar +24, Saltar +23. Sua fúria dura por 3 rodadas, e por ser morto vivo ela não ficará fadigada após a fúria terminar.
Patas de Aranha (Ext): Kauvra pode escalar superfícies como se estivesse sob efeito da magia *patas de aranha*.
Resistência a Expulsão (Ext): Kauvra é tratada como uma morta viva com 20 Dados de Vida quando tentam expulsá-la, fasciná-la ou controlá-la.
Perícias: Kauvra recebe +8 de bônus racial nos testes de Blefar, Esconder-se, Furtividade, Observar, Ouvir, Procurar e Sentir Motivação.
Pertences: Machado Grande +2 profano, peitoral de aço +3, anel de proteção +4.

Harthoon: Humano lich Feiticeiro 19; ND 21; morto vivo (Médio); DVs 19d12; pvs 139; Iniciativa +1; Deslocamento 9 m; CA 21, toque 16, surpreendido 20; Ataques: Corpo a corpo: toque +9 (1d8+5, Von CD 25 reduz à metade); Ataques Especiais: aura de medo, toque paralisante; Qualidades Especiais: características de morto vivo, imunidades, redução de dano 15/contusão e mágica, resistência à expulsão +4; Tendência: CM; Testes de Resistência: Fort +6, Ref +9, Von +15; For 11, Des 13, Con —, Int 15, Sab 15, Car 25.

Perícias e Talentos: Concentração +22, Conhecimento (arcano) +23, Conhecimento (os planos) +3, Esconder-se +10, Furtividade +10, Identificar Magia +15, Observar +10, Ofícios (alquimia) +18, Ouvir +10, Procurar +10, Profissão (embalsamador) +19, Sentir Motivação +10; Criar Itens Maravilhosos, Foco em Magia (necromancia), Forjar Anel, Magia Silenciosa, Maximizar Magia, Reflexos Rápidos, Servo do Demônio (veja no índice de talentos), Vontade de Ferro.

Aura de Medo (Sob): Harthoon está envolto por uma aura apavorante de morte e mal. Criaturas dom menos de 5 DVs num raio de 18 m que olharem para ele precisam ter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 26) ou será afetada pela magia *medo* (19º nível de conjurador).

Imunidades (Ext): Harthoon é imune ao frio, eletricidade, metamorfose e efeitos de ação mental.

Toque Paralisante (Sob): Criaturas vivas que Harthoon tocar precisam ter sucesso em um teste de resistência e Fortitude (CD 26) ou ficarão eternamente paralisadas. *Remover Paralisia* ou Qualquer magia que possa remover uma maldição pode libertar a vítima (veja a magia *rogar maldição*). O efeito não pode se dissipado. Uma pessoa paralisada por Harthoon parecerá morto; apenas um teste bem sucedido de Observar (CD 20) ou Cura (CD 15) revela que a vítima continua viva.

Resistência à Expulsão (Ext): Harthoon é tratado como um morto vivo com 23 Dados de Vida quando tentarem expulsá-lo, fasciná-lo ou controlá-lo.

Magias Conhecidas (6/8/8/8/7/7/7/7/6/4; CD do teste de resistência: 17 + nível da magia, ou 19 + nível da magia para magias de necromancia): 0—*detector magia, globos de luz, ler magia, luz, mãos mágicas, preservar órgão* (veja no índice de magias)*, raio de gelo, romper morto vivo, som fantasma;* 1º—*armadura arcana, escudo arcano, invocar criaturas I, mísseis mágicos, sono;* 2º —*invisibilidade, levitação, nublar, o riso histérico de Tasha, ver o invisível;* 3º— *dissipar magia, imobilizar pessoas, círculo mágico contra o bem, arma de desgosto* (veja no índice de magias)*;* 4º—*enfeitiçar monstro, invisibilidade maior, rogar maldição, vingança severa* (veja no índice de magias)*;* 5º—*cone glacial, invocar pesadelo* (veja no índice de magias)*, muralha de pedra, teletransporte;* 6º—*ataque visual, círculo da morte, contingência;* 7º—*bola de fogo controlável, dedo da morte, invisibilidade em massa;* 8º—*arrancar as tripas* (veja no índice de magias)*, evaporação, roubar vida* (veja no índice de magias)*;* 9º—*alterar forma, palavra de poder matar.*

Pertences: Manto do Carisma +6, cajado da pestilência (45 cargas) (veja o apêndice 3, abaixo), *anel da magia vil* (veja no índice de itens mágicos)*, anel de proteção +5, varinha de pele rochosa* (48 cargas), pergaminho de *rajada prismática,* pergaminho de *carne para pedra*.



PESADELO MENOR

Extra-planar (Grande – Mal, Planar)
Dado de Vida: 6d8+18 (45 pvs)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 24 (–1 tamanho, +2 Des, +13 natural), toque 11, surpresa 22
Ataque Base/Agarrar: +6/+14
Ataque: Corpo a corpo: casco +9 (1d8+4 mais 1d4 por fogo)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 cascos +9 (1d8+4 mais 1d4 por fogo) e mordida +4 (1d8+2)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataque Especial: Cascos flamejantes, fumaça
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +7, Von +6
Habilidades: For 18, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 13, Car 12
Perícias: Concentração +12, Conhecimento (os Planos) +10, Furtividade +11, Observar +12, Ouvir +12, Procurar +10, Sentir Motivação +10, Sobrevivência +10 (+12 em outros planos e seguindo rastros)
Talentos: Corrida, Iniciativa Aprimorada, Prontidão
Ambiente: Desertos Cinzentos de Hades
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro e mau
Progressão: 7–10 DVs (Grande); 11–18 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Á 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, emerge de suas narinas e queimam nas profundezas de seus olhos sombrios.

Os pesadelos menores são tão malignos quanto seus parentes mais conhecidos, mas não tão completos quantos aqueles que saltam os planos.

Um pesadelo menor é do tamanho de um cavalo de batalha leve.

Os pesadelos menores entendem os idiomas Abissal e Infernal, mas não falam.

COMBATE
Mordendo com seus dentes afiados e desferindo coices com seus poderosos cascos é a melhor opção do pesadelo menor em uma luta. Um pesadelo menor 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 menor, 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 menor incendeia materiais inflamáveis.
Fumaça (Sob): Durante o fervor de uma batalha, um pesadelo menor 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 menor 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 menor terá camuflagem contra as criaturas a mais de 1,5 m de si. A fumaça não obscurece a visão do pesadelo.
Capacidade de Carga: Uma carga leve para o Pesadelo menor é de 150 kg; a carga media varia entre 151–300 kg; a carga pesada varia ente 301–450 kg.
Perícias: O pesadelo menor sempre sabe onde é o norte em relação a ele.

ALGOZES E OS PESADELOS MENORES
O pesadelo menor é um ótimo serviçal demoníaco para um algoz. Reduza o Dado de Vida adicional recebido pelo pesadelo menor em 2 (por exemplo, um pesadelo menor que é serviçal de um algoz com o nível de personagem 12º ou inferior possui +0 Dados de Vida adicionais). Considere o nível de personagem do algoz como dois a menos do normal para determinar os Dados de Vida adicionais do pesadelo menor, ajuste de armadura natural, ajuste de Força e habilidades especiais.

PÉTALAS

Fada (Miúdo)
Dado de Vida: 1d6+2 (5 pvs)
Iniciativa: +9
Deslocamento: 4,5m (3 quadrados), vôo 18m (bom)
Classe de Armadura: 17 (+2 tamanho, +5 Des), toque 17, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +0/–12
Ataque: Corpo a corpo: adaga +7 (1d2–4/19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: adaga +7 (1d2–4/19–20)
Espaço/Alcance: 75 cm /0 m
Ataque Especial: Canções do sono
Qualidades Especiais: RD 5/ferro-frio, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +7, Von +2
Habilidades: For +2, Des 20, Con 15, Int 15, Sab 10, Car 18
Perícias: Arte da Fuga +9, Conhecimento (natureza) +6, Esconder-se +17, Furtividade +9, Observar +4, Ofícios (arranjos de flores) +6, Ouvir +4
Talentos: Acuidade com Arma, Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: solitário, casal, ramo (3–6) ou jardim (7–10 mais 2 espinhos)
Nível de Desafio: 1
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente neutro e bom
Progressão: 2–3 DVs (Miúdo)
Ajuste de Nível: +2 (parceiro)

Humanóides vestidos com trajes feitos com folhas, flutuando no ar graças as suas asas similares a pétalas. Sua pele de cores maravilhosas faz com que pense que as flores estão ganhando vida. Cantam uma doce e deliciosa canção.

Estas diminutas fadas costumam atuar como serventes, mensageiras ou criadas para as fadas maiores e prestigiosas, incluindo dríades e elfos. Quando não se encontram a serviço de outra fada costumam se reunir perto de alguma criatura vegetal mais poderosa (como um ente) para proteger-se.
Enquanto os não-fadas podem considerar as pétalas chatas e travessas, as pétalas sabem que só estão fazendo o que é correto e adequado. Cada viajante e aventureiro precisa do benefício de um sono reparador. Todos deveriam se levantar descansados e rodeados de beleza.
Como modo para levar a sério esta filosofia, as pétalas cantam aos viajantes para que durmam. Elas removem a armadura, as armas e os equipamentos de suas vítimas e empilham perto delas. (Pétalas nunca roubam nada; parar uma pétala fazê-lo seria uma ação má). Uma vez que despem o viajante de seus equipamentos eles vestem o individuo com roupas feitas de folhas e flores, adornando-lhes com maravilhosas grinaldas. As pétalas então deixam a vítima para despertar do sono reparador em um ambiente idílico.
Enquanto as ações das pétalas podem ser inocentes, os aventureiros podem perceber que o perigo real não se encontra nas próprias pétalas, mas sim nas criaturas perigosas que podem habitar a região. Os predadores sem escrúpulos se alegram muito com a oportunidade que as pétalas lhes proporcionam.
A cor da pele de uma pétala se parece com a cor de uma flor, variando desde cores pastel pálidas até amarelos e vermelhos vibrantes. No lugar do cabelo em sua cabeça, tem flores, Estas podem ter uma coloração em um tom distinto ao da cor da pele. Com freqüência as flores têm diferentes tipos de coloração às vezes com pintas mais pálidas no centro ou, até mesmo manchas ou tiras. As asas têm as mesmas características do tipo de flor escolhida. Uma pétala típica mede 45 cm de altura e pesa 1,5kg.
As pétalas falam os idiomas Comum e Silvestre.



COMBATE
As pétalas utilizam suas canções de sono para fazer os viajantes dormirem. Evitam o combate direto.
Canções do Sono (Sob): As pétalas podem cantar dois tipos de canções que não causam dano, mas podem induzir uma criatura a um estado de relaxamento e sono.
Canção de Ninar: Qualquer criatura a menos de 6 m que falhe em um teste de resistência de Vontade CD 14 será afetada pelos efeitos da magia *canção de ninar*. Uma criatura bem sucedida no seu teste de resistência não pode voltar a ser afetada por esta habilidade desta pétala durante 24 horas. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.
Sono: Esta canção requer 2 ou mais pétalas distintas, que não estejam a mais de 30 m de distância para cantarem em uni som. Qualquer criatura a menos de 30 m de qualquer uma destas pétalas e que esteja ouvindo a canção deve realizar um teste de resistência de Vontade CD 14 ou será afetada pelo efeito da magia *sono*. As pétalas adicionais que se encontrem a menos de 30 m do alvo podem unir suas vozes a canção, aumentando a CD do teste em 1 ponto para cada pétala adicional. Uma criatura bem sucedida no teste de resistência não pode ser afetada por este efeito durante 24 horas. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

PÉTALAS EM EBERRON
As pétalas habitam as terras florestais silvestres de campos floridos de Aundair, onde elas vão além de suas regras tradicionais de sprites auxiliares que encorajam o descanso. Elas defendem ativamente seus domínios pastorais contra o mal invasor, utilizando suas canções do sono como ferramentas ofensivas.

POVO BODE (IBIXIAN)

Humanóide Monstruoso (Médio)
Dado de Vida: 3d8+3 (16 pvs)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+2 natural, +3 corselete de couro batido), toque 10, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +3/+5
Ataques: Corpo a corpo: machado grande +6 (1d12+3/x3) ou cabeçada +5 (1d6+2)
Ataque Total: Corpo a corpo: machado grande +6 (1d12+3/x3) e cabeçada +0 (1d6+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Fervor do bando, visão no escuro 18 m
Teste de Resistência: Fort +2, Ref +3, Von +2
Habilidades: For 15, Des 11, Con 13, Int 8, Sab 8, Car 10
Perícias: Intimidar +4, Observar +4, Ouvir +4
Talentos: Foco em Arma (machado grande), Prontidão
Ambiente: Planícies Temperadas
Organização: Solitário, dupla, grupo (3–5) ou bando (21–30 mais 25% de não combatentes mais 1 adepto, clérigo ou feiticeiro de 3º ou 4º nível e 1 bárbaro de 4º ou 5º nível)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente neutro
Progressão: 4–6 DVs (Médio); 7–9 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: +1

Uma amalgama de bode e humano, esta criatura possui o tórax peludo e pernas que terminam em cascos.

Os povo bode são poderosas criaturas similares a bodes que lembram os sátiros. Diferente de seus primos fadas hedonistas e travessos, o povo bode são criaturas muito mais focadas fisicamente e que adoram o estilo de vida bárbaro.
O povo bode escolhe seus líderes por combates, e o mais forte e mais agressivo lidera o bando. Desse modo, a liderança é transitória e propensa a ser desafiada. Machos e fêmeas vindicam e mantém essa posição de poder temporária.
Essas criaturas de autonomeiam ibixians, e raças que lidam regularmente com eles usam o nome apropriado, mas coloquialmente, eles foram apelidados como “povo bode”.
O povo bode são maiores que a maioria dos humanos e quase a todos os sátiros, medindo entre 1,80 m e 1,95 m de altura e pesando cera de 125 kg.
O povo bode fala o Comum e seu próprio idioma, o Ibixian.

COMBATE
O povo bode adora o combate corpo a corpo. Eles freqüentemente iniciam brigas para o enorme prazer do combate.
Fervor do Bando (Ext): O ibixian ama briga barulhenta com outros de sua espécie. Assim, eles aumentam seu prazer por brigar e adiciona ferocidade a seus ataques. Quando o ibixian estiver a 9 m de outro povo bode, ele receberá +2 de bônus de moral nas jogadas de ataque e jogadas de dano e +4 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de medo.
Perícias: O povo bode recebe +4 de bônus racial nos testes de Intimidação.

POVO BODE COMO PERSONAGENS
Personagens povo bode possuem as seguintes características raciais.
— +4 Força, +2 Constituição, –2 Inteligência, –2 Sabedoria.
—Tamanho Médio.
—O deslocamento base do ibixian é de 9 m.
—Visão no escuro de 18 m.
—Dado de Vida Racial: O ibixian possui três níveis de humanóide monstruoso, que fornece 3d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +3, e bônus base nos testes de



resistência de Fort +1, Ref +3 e Von +3.
—Perícias Raciais: Os níveis de humanóide monstruoso do ibixian o fornecem pontos de perícias iguais a 6 x (2 + modificador de Inteligência, mínimo 1). Suas perícias de classe são Intimidação, Observar, ouvir e Sobrevivência. Ele possui +4 de bônus racial nos testes de Intimidação.
—Talentos Raciais: Os níveis de humanóide monstruoso do ibixian o fornece dois talentos.
—Usar Arma: O ibixian sabe usar o machado grande e todas as armas simples.
— +2 de bônus na armadura natural.
—Arma Natural: Cabeçada (1d6).
—Qualidades Especiais (veja acima): Fervor do bando.
—Idiomas Automáticos: Ibixian e Comum. Idiomas Adicionais: Élfico, Gigante, Gnomo, Goblin, Silvestre.
—Classe Favorecida: Bárbaro.
—Ajuste de Nível +1.

POVO BODE EM EBERRON
Assentamentos do povo bode tendem a permanecer e locais afastados. As maiores concentrações de ibixians podem ser encontradas nas estepes de pasto e em sopés que cercam as Montanhas do Gorro Negro ao norte de Breland e ao sul de Aundair. Durante a Última Guerra, Aundair usou infantaria recrutada de povos bodes contra os exércitos de Breland e Thrane. Após assistir a primeira eficácia das tropas ibixian, Breland seguiu o exemplo. Na batalha conhecida como o Confronto dos Chifres, o povo bode de Aundair enfrentou o povo bode das Breland no campo de batalha. Depois de uma breve mas sangrenta batalha, os ibixians de ambos os lados juntaram forças e se voltaram contra os exércitos de Aundair e Breland. Ambos os exércitos foram despachados depois com os povos bodes sobreviventes que de retiraram do Gorro Negro. Atualmente eles permanecem escondidos, temendo represarias pela sua traição.

POVO GATO

Povo Gato, Combatente de 1º Nível
Humanóide (Médio – Povo Gato)
Dado de Vida: 1d8+1 (5 pvs)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+2 Des, +2 armadura de couro, +1 natural), toque 12, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +1/+2
Ataque: Corpo a corpo: sabre +3 (1d6+1/18–20) ou à distância: arco longo +3 (1d8/x3)
Ataque Total: Corpo a corpo: sabre +3 (1d6+1/18–20) ou à distância: arco longo +3 (1d8/x3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: —
Qualidades Especiais: Visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +2, Von –1
Habilidades: For 13, Des 15, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 10
Perícias: Furtividade +6, Ouvir +5
Talentos: Acuidade com Arma
Ambiente: Planícies quentes
Organização: Solitário ou gangue (2–5 mais 0–1 tigre)
Nível de Desafio: 1/2
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente caótico e neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +1

Esta criatura se parece com o cruzamento entre um leão e um humano, com o corpo humano e a cabeça e a juba de um felino. Seu cabelo grosso é trançado e caem sobre suas roupas escassas porém úteis.

O povo gato são nômades territorialistas de planícies cobertas de gramas, vivendo em tribos segregadas a suas diferenças visuais, algumas mais amigáveis que outras, e outras mais violentamente hostis.
Alguns dos mais abundantes povos gato são aqueles com características dos leões—machos com suas jubas trançadas e enfeitadas com talismãs para conceder sorte nas batalhas, e fêmeas com suas peles macias, elegantes e com músculos. O povo gato são inteligentes, e eles vestem o acostumado para as civilizações, incluindo cintos. Eles sabem usar ferramentas e armas. Apesar de seu potencial para a matéria prima, muitos do povo gato são magros e rígidos, preferindo armas mais apropriadas, como o sabre.
Outras tribos de povo gato possuem características dos leopardos, tigres e chitas.
O espírito nômade dos povos gatos direciona muitos deles a caminharem por terras humanas, procurando depois por fama e aventura. Mais de um povo gato se tornou um compatriota confiável de uma companhia de aventuras constituída de humanos, elfos, anões e halflings.
Os povos gato falam os idiomas Comum e um idioma chamado Felino (cada tribo fala um dialeto). Povos gatos mais inteligentes freqüentemente aprendem os idiomas dos gnoll e halflings, que também vivem e pastos ensolarados.

COMBATE
O povo gato está disposto a impulsivamente entrar em combate. Caso a batalha esteja se voltando contra eles, eles não hesitam em bater retirada.
Perícias: O povo gato possui +2 de bônus racial nos testes de Furtividade e Ouvir.
O povo gato apresentado aqui possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.



POVO GATO COMO PERSONAGENS
O povo gato se sobressai melhor como ladinos ou rangers.
O povo gato possui as seguintes características raciais.
— +4 Destreza, +2 Carisma.
—O deslocamento base do povo gato é 12 m.
—Visão na Penumbra: O povo gato consegue enxergar duas vezes mais distante que um humano sob a luz das estrelas, luz da lua, luz de tochas e condições similares de pouca iluminação. Ele conserva a habilidade de distinguir cores e detalhes dentro dessas condições.
—Perícias Raciais: O povo gato possui +2 de bônus racial nos testes de Furtividade e Ouvir.
— +1 de bônus na armadura natural.
—Idiomas Automáticos: Comum, Felino. Idiomas Adicionais: Dracônico, Gnoll, Halfling, Silvestre.
—Classe Favorecida: Ranger.
—Ajuste de Nível +1.

POVO LAGARTO DE ESCAMAS NEGRAS

Humanóide Monstruoso (Grande – Réptil)
Dado de Vida: 4d8+8 (26 pvs)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escalar 6 m
Classe de Armadura: 16 (-1 Tamanho, +7 natural), toque 9, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +4/+12
Ataques: Corpo a corpo: garra +7 (1d6+4) ou clava Grande: +7 (2d8+6) ou à distância: javelin +3 (1d8+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +7(1d6+4) e mordida (1d6+2/) ou clava Grande +7 (2d8+6) e mordida(1d6+2) ou à distância: Javelin +3 (1d8+4)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, prender respiração, resistência ao ácido 5
Teste de Resistência: Fort +3, Ref +4, Von +4
Habilidades: For 19, Des 10, Con 14, Int 8, Sab 11, Car 7
Perícias: Equilíbrio +5 , Observar +4, Saltar +12, Natação +10
Talentos: Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso
Ambiente: Florestas Temperadas
Organização: Solitário, grupo (2–3), bando (3-6, 1 líder do 3º-6º nível) ou tribo (20-40 mais 50% de não-combatentes, 2 tenentes do 3º-6º nível e 1 líder do 4º-10º nível)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +3

Este réptil fortemente musculoso, de 3 m de altura. Tem olhos profundos e uma abertura de nariz achatada, dando a sua face a aparência de uma caveira. Suas escamas são negras, com uma crista de couro que vai de cima da sua cabeça até a metade de suas costas, cristas estas que se levantam assim que ele vê alguém.

Como seus primos mais baixos, os lagartos de escamas negras são répteis humanóides primitivos, que podem ser muito perigosos se provocados. Os lagartos de escamas negras medem entre 2, 55 m e 2, 85 m, pesando por volta de 272.73 kg e com uma cauda que mede 1.5 m. Os lagartos de escamas



negras falam os idiomas Dracônico, e os lagartos de escamas negras com Int 12 ou mais falam o Comum.

COMBATE
Eles são lutadores orgulhosos e ferozes, preocupados com ações heróicas e com a glória pessoal em combate. Se deixarem, eles lutam sozinhos de modo desorganizado, mas seus líderes os forçam a lutarem em grupo por um curto período de tempo. Os escamas negras têm pouca paciência com truques e armadilhas, considerando tais meios covardes para um lagarto.
Prender Respiração (Ext): O lagarto de escama negra, pode prender sua respiração um número de rodadas equivalente a 4 x Con antes de correr o risco de afogar-se (olhe na pág. 304 no Livro do Mestre para maiores informações).
Perícias: Por causa de suas caudas, os lagartos de escamas negras, têm +4 em: Equilíbrio, Natação e Saltar.

LAGARTOS DE ESCAMAS NEGRAS COMO PERSONAGENS
A maioria dos lagartos de escamas negras avança na classe de bárbaro, é a classe favorecida da raça. Os escamas negras clérigos são geralmente adeptos e podem selecionar as magias dos domínios Proteção e Sol.

LAGARTOS DE ESCAMAS NEGRAS EM EBERRON
Eles reivindicam que sua coloração escura e suas características faciais são provas de sua conexão de sangue com os dragões de Haka'torvhak, mas são poucas provas para provar essa conexão.
As florestas de Q'barra são casa de três espécies distintas de lagartos – os escamas negras, os cold sun e os poison dusk. Os *escamas negras* são os maiores dos três, e ao longo da história eles têm usado seu tamanho para dominar e intimidar seus "primos" menores. Eles são guardiões da cidade sagrada de Haka'torvhak e guerreiros do dragão Rhashaak. Eles são orgulhosos e arrogantes, e geralmente são extremamente hostis com os humanos que ultrapassam as florestas de Q'barra. Como sua cultura é bastante primitiva, os *escamas negras* têm acesso tesouro e ao arsenal de Haka'torvhak. Guerreiros do alto escalão ou clérigos portam jóias brilhantes, e suas armas são esculpidas e decoradas. Os guardiões da cidade sagrada são equipados com melhores armas, escudos e armaduras – provavelmente são relíquias mágicas do tesouro escondido.

Os *escamas negras* vivem praticamente dos "tributos" que eles tiram das outras tribos – oficialmente são oferendas feitas ao grande dragão e seus guardiões. Os clérigos dragões são última autoridade com a sociedade mas raramente usam seu poder; na ausência ou interferência de um clérigo, o guerreiro mais forte governa a tribo. Qualquer uma das espécies acima pode ser chamada a servir como clérigos dragões. Os *escamas negras* consideram os clérigos como parte de sua tribo e não vêem vergonha em seguir seus comandos.

POVO LAGARTO VENENO DO CREPÚSCULO

Esses répteis humanóides parecem ter saído das sombras da floresta. Eles medem por volta de .90 cm de altura e têm porte físico pequeno. Eles têm olhos grandes que refletem a luz e uma pequena crina que vai até a parte de trás de suas cabeças. Se você ver ele assoviando, também irá ver seus dentes afiados

Embora sejam menores que seus primos lagartos, os v*enenos do crepúsculo* são tão perigosos quanto, quando provocados.
Eles medem entre 90 cm e 1.20 m e pesam entre 19 e 23 kg. Seu rabo mede entre 60 e 90 cm e suas escamas mudam de cor de acordo com seu temperamento (humor). Os seus olhos são maiores do que os das outras espécies de lagartos, e os machos têm uma crina que vão até a parte de trás de suas cabeças que podem ficar mais achatadas ou mais estendidas de acordo com o seu humor. Eles falam dracônico. Os lagartos que têm uma int. 12 ou maior falam também a língua comum. A maioria deles que vivem no meio selvagem são rangers, salvo algumas exceções que podem se tornar adeptos e feiticeiros servindo aos dragões.

COMBATE

Os v*enenos do crepúsculo* são mais astutos que as outras espécies de lagartos. Eles preferem evitar o combate corpo a corpo se possível; quando atacam vilarejos humanos eles freqüentemente tentam envenenar a água e o suprimento de comida ao invés de tentar um ataque direto. Quando eles têm que lutar, eles preferem emboscar seus oponentes com armadilhas, de forma inteligente. Boleadeiras e redes são consideradas armas comuns para os *Venenos do crepúsculo*, e eles fazem uso preferencialmente destas ferramentas para tirarem vantagem de inimigos mais fortes, atacando em seguida com seus arcos com flechas envenenadas.



Usar veneno: Devido a sua longa tradição de trabalhar com venenos, estes lagartos nunca correm o risco de acidentalmente se envenenarem enquanto estão envenenando suas armas. Alguns dos venenos mais comuns são: os de víbora negra e basalto azul.

Pele de Camaleão (Ext): Os v*enenos do crepúsculo* podem ajustar as cores de suas escamas para se fundirem ao ambiente. Quando não estiverem usando armadura, mantos, ou qualquer outro tecido cobrindo seu corpo, os v*enenos do crepúsculo* ganham +5 de bônus racial nos testes de esconder.

Prender Respiração (Ext): Um v*eneno do crepúsculo*, pode prender sua respiração um número de rounds equivalente a 4x cons. antes de correrem o risco de se afogarem (olhe na pag. 304 no livro do mestre para maiores informações).

Perícias: Por causa de suas caudas, os lagartos, têm +4 em: Equilíbrio, saltar e natação. Esses modificadores de perícia dados no bloco de estatísticas incluem -1 de penalidade de armadura (-2 nos testes de natação) por carregar um escudo.

O ranger v*eneno do crepúsculo* apresentado aqui têm os seguintes valores de habilidades antes dos ajustes raciais: For 12, Des 13, Con 10, Int 8, Sab 11, Car 9.

VENENOS DO CREPÚSCULO TENENTE

Os v*enenos do crepúsculo* que avançam suas habilidades conquistando o respeito da tribo e agem como líderes, são os melhores dos seus batalhões (exércitos) e patrulhas e eventualmente da sua comunidade. O v*eneno do crepúsculo* tenente apresentando aqui tem os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 15, Con 14, Int 8, Sab 12, Car 10.

COMBATE

Os v*enenos do crepúsculo* tententes usam a magia presa mágica em suas garras para aumentar suas habilidades de combate.

Típica magia preparada de ranger (1; teste de resistência 11+ nível da magia): 1 - presa mágica.

VENENO DO CREPÚSCULO COMO PERSONAGENS

Os v*enenos do crepúsculo* são mais inteligentes e dedicados que os outros lagartos, e desenvolveram mais as habilidades de ranger. Os feiticeiros e adeptos são chamados pelos seus chefes dragões para servir como clérigos dragões e não vivem entre os membros de sua tribo. Estes lagartos possuem os seguintes traços raciais:

— +2 Destreza, +2 Constituição, -2 Carisma

— Tamanho pequeno: +1 de bônus de tamanho na classe de armadura, +1 de bônus de tamanho nas jogadas de ataque, +4 de bônus de tamanho nos testes de esconder-se, -4 de penalidade devido ao tamanho nos testes de agarrar, precisam carregar armas menores devido ao seu tamanho e sua capacidade física de levantar e carregar peso equivale a ¾ da carga máxima das criaturas médias.

— O deslocamento básico de um v*eneno do crepúsculo* equivale a 9 metros.

— Perícias raciais: Estes lagartos têm +4 em: Equilíbrio, saltar e natação. Eles podem aplicar veneno sem correrem o perigo

de se envenenar. Sua *pele de camaleão*, dá a eles +5 de bônus nos testes de esconder-se.
— +3 de bônus de armadura natural.
— Armas naturais: 2 garras(1d3) e mordida (1d3).
— Qualidades especiais(veja acima): Pele de camaleão, prender respiração e visão na penumbra.
— Familiaridade com armas: Eles tratam boleadeiras e redes como armas comuns ao invés de armas exóticas.
— Idiomas básicos: Dracônico e comum. Idiomas adicionais: Halfling e silvestre.
— Classe favorecida: Ranger. A classe ranger de um v*eneno do crepúsculo* é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido a multiclasse.
— Nível de ajuste: +1.

Povo Lagarto Veneno do Crepúsculo, 1° nível ranger
Humanóide pequeno (povo lagarto)
Dado de Vida: 1d8+1 (5 pvs)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (+1 Tamanho, +2 Destreza, +3 natural, +1 Escudo pequeno), toque 13, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +1/-2
Ataques: Corpo a corpo: garra +3 (1d3+1) ou espada longa + 3 (1d6+1/19-20) ou a ataque a distância: arco curto +4 (1d4/x3), boleadeira +4 (1d3+1 não-letal ou desarmar a distância)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +3 (1d3+1) e mordida +1 (1d3) ou Espada Longa +3 (1d6+1/19-20) e mordida +1 (1d3) arco curto +4 (1d4/x3) ou boleadeira +4 (1d3+1 não-letal ou desarmar a distância)
Espaço/Alcance: 1.5 m/1.5 m
Ataques Especiais: Usar veneno
Qualidades Especiais: Pele de camaleão, inimigo predileto +2 (humanóide/humanos) prender respiração, visão na penumbra e empatia selvagem.
Teste de Resistência: Fort +3, Ref +4, Von +0
Habilidades: For 12, Des 15, Com 12, Int 8, Sab 11, Car 7
Perícias: Equilíbrio +5 , Escalar +4, Esconder-se +14, Saltar +4, Furtividade +5, Observar +4, Sobrevivência +4, Natação +3
Talentos: Ataques Múltiplos, Rastrear*
Ambiente: Pântanos Temperados
Organização: Solitário, grupo (2–3), bando (5-8 mais 1 líder do 3º-6º nível) ou tribo (20-40 mais 50% de não-combatentes mais 2 tenentes do 3º-6º nível e 1 líder do 4º-10º nível)
Nível de Desafio: 1
Tesouro: Metade das moedas; metade dos bens
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +1
*Com passos longos.

Veneno do Crepúsculo Tenente, 4° nível ranger
Humanóide pequeno (povo lagarto)
Dado de Vida: 4d8+12 (33 pvs)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 12 m (8 quadrados) com passos longos
Classe de Armadura: 17 (+1 Tamanho, +3 Destreza, +3 natural), toque 14, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar: +4/+2
Ataques: Corpo a corpo: garra +6 (1d3+2) ou lança longa + 6 (1d6+3/x3) ou a ataque a distância: arco longo obra-prima +8 (1d6/x3), boleadeira +7 (1d3+2 não-letal ou desarmar a distância)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +6 (1d3+2) e mordida +4 (1d3+1) ou Lança Longa +6 (1d6+3/x3) e mordida +1 (1d3) ou arco longo obra prima +6/+6 (1d6/x3) ou boleadeira +7 (1d3+2 não-letal ou desarmar a distância)
Espaço/Alcance: 1.5 m/1.5 m (3 m com lança longa)
Ataques Especiais: Usar veneno, magias
Qualidades Especiais: Pele de camaleão, inimigo predileto +2 (humanóide/humanos) prender respiração, visão na penumbra e empatia selvagem
Teste de Resistência: Fort +7, Ref +7, Von +2
Habilidades: For 14, Des 17, Con 16, Int 8, Sab 12, Car 8
Perícias: Equilíbrio +7, Escalar +8, Esconder-se +18, Saltar +11*, Furtividade +10, Observar +8, Sobrevivência +8, Natação +7
Talentos: Tolerância, Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos, Tiro Rápido, Rastrear
Ambiente: Pântanos Temperados
Organização: Solitário, bando (1 mais 5-8 lagartos poison dusk) ou tribo (2 tenentes level 4 mais 20-40 pessoas mais 50% de não-combatentes mais 1 líder do 4º-10º nível)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Metade das moedas; metade dos bens (mais o arco longo obra prima)
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +1
*Passos longos.

POVO LAGARTO VENENO DO CREPÚSCULO EM EBERRON
O povo lagarto veneno do crepúsculo são uma das três espécies de lagartos achados em Q'barra. Menores e mais fracos que as outras raças de lagartos, eles são mais rápidos e inteligentes que os seus primos maiores. Eles são muito habilidosos como rastreadores e caçadores e fazem grande uso de venenos, redes, e outros truques para abater presas maiores.
Os v*enenos do crepúsculo* representam o maior perigo para a população humana de Q'barra. Após boa parte do século, eles odeiam e muito os sangues-quentes invasores. Sozinhos no meio dos lagartos eles adaptaram suas tática e tradições desde a chegada dos humanos. Apesar deles ainda evitarem o uso de armaduras, eles tem adotado o uso de espadas, arcos, os quais são superiores as clavas e azagaias usadas pelas tribos cold sun e pelos lagartos de escamas negras.
Apesar de os v*enenos do crepúsculo* se considerarem a raça superior dos lagartos, eles são devotos fanáticos dos dragões rhashaak e reconhecem a autoridade dos *escamas negras* como guardiões escolhidos do grande dragão. Os v*enenos do crepúsculo* preferem evitar os outros lagartos, exceto quando eles viajam para Haka'torvhak com o intuito de participarem de cerimônias religiosas ou quando prestam tributos ao grande dragão. Eles são nômades por natureza e raramente ficam num mesmo lugar por mais de alguns meses. As áreas habitadas pelos humanos de Q'barra, incluem boa parte das terras onde esses nômades viajantes costumam ficar, sendo essa a maior causa dos atritos entre essas 2 espécies.

PROTETOR

Extra-planar (Médio – Bem, Planar)
Dado de Vida: 2d8+4 (13 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), vôo 12 m (bom) com peitoral de aço; deslocamento base 9 m, vôo 18 m (bom)
Classe de Armadura: 18 (+1 Des, +5 peitoral de aço, +2 escudo pesado), toque 11, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +2/+4
Ataque: Corpo a corpo: espada longa +4 (1d8+2/19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: espada longa +4 (1d8+2/19–20)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: —
Qualidades Especiais: Habilidades similares à magia, idiomas, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +4, Von +4
Habilidades: For 15, Des 12, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 15
Perícias: Concentração +7, Conhecimento (os Planos) +5, Conhecimento (religião) +5, Cura +6, Diplomacia +9, Observar +6, Ouvir +6, Sentir Motivação +6, Sobrevivência +1 (+3 em outros planos)
Talentos: Magias em Combate
Ambiente: Qualquer plano benigno
Organização: Solitário, ou time (2–5 mais 50% de chance de 1 ramadeen)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: Nenhuma moeda, dobro dos bens, padrão dos itens.
Tendência: Sempre bom (qualquer)
Progressão: 3–5 DVs (Médio); 6 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: —

Aparentando muito com um alto humano bonito com grandes asas emplumadas, esta criatura está trajando um elegante robe branco e usando um peitoral de aço branco.

Assim como os anjos, os protetores transpiram o bem—eles são inimigos naturais das criaturas dos reinos infernais. Os protetores não mentem, enganam ou roubam. Eles são moralmente perfeitos em todo seu comportamento, e geralmente são mais preocupados com o bem estar dos mortais do que outros celestiais.
Seus corpos graciosos e elaborados marcam os protetores como combatentes de suporte; os protetores são primeiramente cuidadosos e depois combatentes.
Os protetores falam os idiomas Celestial, Dracônico e Infernal, apesar de poderem se comunicar com quase Qualquer criatura graças a sua habilidade *idiomas*.



COMBATE
Os Protetores preferem dar suporte a seus aliados em combate mais os curando do que lutando aos seus lados. Eles irão atacar o inimigo caso isso seja mais apropriado do que dar suporte aos seus aliados, contudo.
As armas naturais do protetor, bem como qualquer arme que utilize, são consideradas armas sagradas para ultrapassar a redução de dano.
Habilidades Similares à Magia: Sem limites—*idiomas;* 3/dia—*curar ferimentos leves* (CD 13). 2º nível de conjurador. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

QUELICERA

Inseto (Médio)
Dado de Vida: 12d8+12 (66 pvs)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escalando 9 m
Classe de Armadura: 19 (+4 Des, +5 natural), toque 14, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +9/+17
Ataque: Corpo a corpo: garras +13 (1d6+2)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +13 (1d6+2) e mordida +8 (1d8+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, drenar sangue
Qualidades Especiais: Características de inseto, faro, imunidade ao som, mimetismo, visão no escuro 18
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +8, Von +5
Habilidades: For 14, Des 19, Con 12, Int —, Sab 13, Car 12
Perícias: Escalar +10, Esconder-se +12, Ouvir +9
Talentos: Acuidade com Arma B
Ambiente: Montanhas quentes
Organização: Solitário ou bando (2–8)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre neutro
Progressão: 13–16 DVs (Médio), 17–36 (Grande)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura de parece com uma aranha negra magra que é tão alta quanto um humano. Duas finas patas crescem do pequeno corpo do inseto, cada um terminando em garras longas e afiadas. Um estranho par de grossas antenas nascem de sua cabeça similar a um diapasão.

A quelicera é uma criatura aracnídea que pode reproduzir qualquer som que ela ouvir. Queliceras são problemas comuns em cidades construídas em climas quentes, onde o inseto tende a viver nas vizinhanças com saneamento pobre.
A quelicera consegue se lembrar e reproduzir sons. Ele não pode entender palavras, mas ela pode reproduzir muitos componentes dos sons. A criatura testa cada som que ela conhece, procurando por aquele que mais atraia suas presas. Freqüentemente, os sons mais úteis são os gritos de uma vítima antiga.

De seu covil escondido, elas atraem suas vítimas para a morte reproduzindo os sons que elas escutam. Guerreiros nobres imediatamente entram no covil de uma quelicera para resgatar um inocente, apenas para descobrir que são eles que precisam de resgate. Uma vez que alguém entre no território de uma quelicera a procura da origem dos sons, a criatura ataca, deixando o corpo drenado em alguma outra parte da cidade. Infestações são freqüentemente confundidas com o trabalho de um vampiro, porém água benta e alho não possuem nenhuma utilidade contra queliceras.
A maior parte da quelicera são suas longas patas, medindo 1,20 m de altura e cerca de 1,5 m de diâmetro muito embora seu corpo seja apenas do tamanho de uma mochila cheia. Ela pesa não mais de 25 kg.

COMBATE
Queliceras sempre tentam emboscar seus oponentes, saltando das trevas quando elas atraem uma criatura para o seu ninho. Como elas não podem realmente avaliar as chances de sucesso, elas sempre atacam mesmo se um grupo grande vier, subseqüentemente fugindo se a batalha se voltar contra ela.
Drenar Sangue (Ext): A quelicera pode sugar o sangue de uma criatura viva se obtiver sucesso em um teste de agarrar. Se ela imobilizar o oponente, ela drenará seu sangue, causando 1d4 pontos de dano na Constituição por rodada se ela obtiver sucesso em um teste de agarrar.
Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar esta habilidade, a quelicera precisa acertar o seu ataque de garras. Ela poderá então iniciar uma manobrar de Agarrar como uma ação livre sem provocar ataques de oportunidade. Se ela vencer o teste de agarrar, ela prenderá o oponente e poderá imobilizá-lo na rodada subseqüente.
A quelicera possui +4 de bônus racial nos testes de Agarrar e utiliza seu modificador de Destreza ao invés do modificador de Força nas manobras de agarrar.
Mimetismo (Ext): A quelicera pode tentar reproduzir Qualquer barulho que ele ouvir como uma ação livre. Esta habilidade funciona como *som fantasma* (Vontade CD 17 para desacreditar), exceto pelo fato que o som sempre está centrado na própria quelicera. A tática favorita da criatura é de reproduzir falas falsas ou sussurradas, fazendo com que uma presa se aproxime para escutar melhor. A CD do teste de resistência é baseada no Carisma.



Perícias: Queliceras possuem +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se e nos testes de Ouvir. A quelicera possui +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode escolher 10 mesmo se estiver com presa ou sendo ameaçada.

RAKSHASAS

RAKSHASA AK´CHAZAR

Extra-planar (Médio – Nativo)
Dado de Vida: 17d8+68 (144 pvs)
Iniciativa: +9
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), vôo 12 m (médio)
Classe de Armadura: 28 (+5 Des, +13 natural), toque 15, surpresa 23
Ataque Base/Agarrar: +17/+19
Ataques: Corpo a corpo: garra +19 (1d4+2)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +19 (1d4+2) e mordida +14 (1d6+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Fascinar mortos-vivos (+6, 2d6+26, 20°), habilidades similares à magia, magias, onda de dor
Qualidades Especiais: Características de extra-planar, mudar forma, redução de dano 15/bem e perfurante, resistência à magia 31, visão no escuro 18 m
Teste de Resistência: Fort +14, Ref +15, Von +14
Habilidades: For 15, Des 20, Con 18, Int 19, Sab 19, Car 22
Perícias: Arte da Fuga +25, Blefar +30, Concentração +24, Conhecimento (arcano) +24, Conhecimento (os planos) +24, Diplomacia +24, Disfarces +16 (+18 atuando), Esconder-se +20, Furtividade +20, Identificar Magia +26, Intimidar +22, Observar +24, Obter Informação +16, Ouvir +24, Sentir Motivação +14, Sobrevivência +4 (+6 em outros planos), Usar Cordas +5 (+7 amarrando)
Talentos: Foco em Magia (encantamento, necromancia), Iniciativa Aprimorada, Magia, Sem Gestos, Magia Silenciosa, Magias em Combate
Ambiente: Montanhas Temperadas
Organização: Solitário ou séquito (1 mais mortos vivos, veja abaixo)
Nível de Desafio: 15
Tesouro: Padrão das moedas, dobro dos bens, dobro dos itens
Tendência: Sempre leal e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +5

Uma figura magra e alta com a cabeça de um tigre branco encara você. Seu corpo está coberto por um belo robe, e suas mãos de garras parecem prontas para mergulhar em suas bolsas de componentes materiais de magias num piscar de olhos.

Os rakshasas ak'chazares caminham pelos planos procurando por novas terras para subjugá-las e novos lacaios mortos vivos para escravizar. Estes rakshasas são mestres das magias necromânticas, Apesar de eles também serem poderosos em outras escolas de magia. Os rakshasas ak'chazares geralmente trabalham nos bastidores, manipulando eventos para atender a seus caprichos sombrios e contando com sua rede de espiões, assassinos e mortos vivos inteligentes para realizar seus planos nefastos.
O rakshasa ak'chazar se parece com um humanóide com uma cabeça de um tigre branco. Um leve pelo branco

fantasmagórico cobre o corpo da criatura a partir dos ombros, e suas mãos exibem garras tão afiadas quanto navalhas, similares à garras de gato. As palmas de suas mãos são onde deveriam ser as costas das mãos como seriam as de um humano. Um rakshasa ak'chazar mede cerca de 1,80 m de altura e pesa cerca de 87,5 kg.

Rakshasas ak'chazares se associam com outros rakshasas, freqüentemente como líderes ou manipuladores. Outros tipos de rakshasas valorizam a inteligência dos ak'chazares assim como também temem suas habilidades. Não é incomum para os rakshasas mais fracos seguirem os planos complexos de um ak'chazar da mesma forma como acontecem com suas próprias missões. Todos os rakshasas tendem a ser solitários, mas comunicação e coordenação entre sua espécie variada não são inéditos.

O rakshasa ak'chazar geralmente estabelece uma base de poder no local de uma grande batalha, um grande cemitério, ou em algum outro lugar onde um grande número de corpos possa ser encontrado. Ele utiliza seu poder sobre os mortos vivos para criar diversos lacaios mortos vivos inteligentes. Após isso, ele irá fazer contato com uma organização do submundo local (quase sempre através de intermediários) ou até mesmo com um oficial político corrupto e com fome de poder. Ele irá brincar com esses líderes, oferecendo-lhes conselhos, poderes ou riquezas enquanto aprende sobre seus hábitos e define suas características. Então o ak'chazar utilizará sua habilidade similar à magia *recipiente arcano* para substituir um desses líderes por certo um tempo, usando seu corpo emprestado para solidificar sua posição sobre a região.

Rakshasa ak'chazares falam os idiomas Comum, Infernal e Subterrânea.

COMBATE

Em batalha, o rakshasa ak'chazar evita situações combate corporal sempre que puder. Pragmático e cauteloso, ele não sente a necessidade de pessoalmente desferir um ataque mortal, preferindo mandar seus lacaios ou conjurar suas magias para realizar tais tarefas. Estes rakshasas se importam em aprender os pontos fortes e fracos de seus inimigos, e eles utilizam suas magias em conformidade.



Fascinar Mortos-Vivos (Sob): O rakshasa ak'chazar pode fascinar e comandar mortos-vivos como um clérigo de 20° nível. O rakshasa ak'chazar pode realizar nove tentativas de fascinar por dia.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia—*criar mortos-vivos menor;* 2/dia—*controlar mortos vivos* (CD 23), *criar mortos-vivos;* 1/dia *criar mortos-vivos maior, recipiente arcano* (CD 21), *aprisionar a alma* (CD 24). 20º Nível de conjurador.

Magias: O rakshasa ak'chazar pode conjurar magias como um feiticeiro de 12° nível. Ele prefere magias das escolas de necromancia e encantamento.

Magias de Feiticeiro Geralmente Conhecidas (6/8/8/7/7/6/4): 0—*abrir/fechar, detectar magia, ler magias, mãos mágicas, pasmar* (CD 17), *prestidigitação, raio de gelo* (+22 toque à distância), *romper morto-vivo* (+22 toque à distância)*, toque da fadiga* (+19 ataque de toque à distância, CD 17)*;* 1º—*armadura arcana, enfeitiçar pessoa* (CD 18), *mísseis mágicos, raio do enfraquecimento* (+22 toque a distância), *toque macabro* (+19 toque corpo a corpo, CD 18)*;* 2º—*cegueira/surdez* (CD 19)*, pasmar monstro* (CD 19)*, reflexos, toque da idiotice* (+19 toque corpo a corpo), *vitalidade ilusória*; 3º—*imobilizar morto-vivo* (CD 20)*, raio de exaustão* (+22 toque à distância, CD 20), *relâmpago* (CD 19)*, sugestão* (CD 20); 4º—*confusão* (CD 21), *drenar temporário* (+22 toque a distância), *enfeitiçar monstro* (CD 21)*;* 5º—*dominar pessoa* (CD 22)*, teletransporte;* 6º—*desintegrar* (+22 toque a distância, CD 22).

Mudar Forma (Sob): O rakshasa ak'chazar 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 esteja sempre equipado com armas e armaduras). Essas criaturas podem permanecer em suas formas alternativas até assumirem outra. Esta mudança não pode ser dissipada, mas a criatura retorna para a sua forma quando perecer. A magia *visão da verdade* revela sua forma verdadeira.

Onda de Dor (Sob): Três vezes pro dia durante 1 rodada por Dado de Vida, o rakshasa ak'chazar pode emitir uma aura de energia negativa como uma ação livre. Quando ativa essa habilidade, cada criatura a 6 m do rakshasa ak'chazar será alvo da magia *infligir ferimentos moderados* (20° nível de conjurador) e ficarão abaladas durante 1d6+1 rodadas. Criaturas dentro da área podem realizar um teste de resistência de Vontade CD 24 para sofrer apenas metade do dano (e ignorar o efeito de abalar). A CD do teste de resistência é baseada no Carisma.

Perícias: Rakshasas ak'chazares possuem +4 de bônus racial nos testes de Blefar, Diplomacia e Intimidar.

TÁTICAS POR RODADA

O rakshasa ak'chazar raramente viaja sozinho. Ele freqüentemente Estará acompanhado de vários mortos vivos criados através das magias *cria mortos vivos menor, criar mortos vivos* e *criar mortos vivos maior* (veja abaixo). O rakshasa ak'chazar rakshasa é um impostor sábio, assim, ele deveria conhecer muito sobre seus oponentes antes da batalha iniciar. A criatura utilizará sua habilidade de fascinar mortos vivos para manter seus servos não inteligentes sob seu controle, e freqüentemente barganha com os mortos vivos inteligentes que cria para servirem ao rakshasa em troca de poder ou outra coisa menos considerada.

Uma vez que o combate de inicia, o rakshasa ak'chazar envia seus lacaios mortos vivos para fazerem o trabalho sujo de batalha corpo a corpo enquanto ele se concentra em quaisquer oponentes que atacam a distancia. Ele freqüentemente ataca de um local escondido, e quando este local for descoberto, ele geralmente leva certo tempo para achar um novo esconderijo antes de reiniciar seus ataques. Em batalha, suas magias são as suas melhores armas e a criatura estará muito limitada em combate corpo a corpo.

O rakshasa ak'chazar rakshasa estará sempre alerta em manter uma magia de *teletransporte* (tecnicamente, um espaço de magia de 5o nível é necessário para conjurar a magia) de reservar no caso de uma saída estratégica.

Antes do Combate: Armadura arcana; reflexos.

1ª Rodada: Aprisionar a alma em um oponente na qual acredite possuir um teste de resistência de Vontade baixo.

2ª Rodada: Desintegrar em um oponente conjurador, ou *dominar pessoa* em outro alvo que possua um teste de resistência de Vontade baixo, direcionando aquele indivíduo a atacar qualquer um de seus companheiros.

3ª Rodada: Utiliza magias ofensivas; se concentrando para manter no mínimo algum corpo intacto para futuras experiências ou na criação de um novo morto vivo.

4ª Rodada: Continua conjurando magias ofensivas, ou utiliza *recipiente arcano* em um alvo que possua um teste de resistência de Vontade baixo. Quando conjura *recipiente arcano* em combate desta maneira, o rakshasa ak'chazar freqüentemente ordena para que um de seus tenentes mortos vivos destrua a gema que aprisiona a alma de um oponente caso a magia tenha sido bem sucedida.

5ª Rodada: Continua conjurando magias ofensivas, utilizando *drenar temporário* para eliminar as magias de níveis altos dos oponentes, ou prontamente conjurando *mísseis mágicos* para interromper a conjuração de seus oponentes.

RAKSHASAS AK´CHAZARES EM EBERRON

Muitos dos Senhores do Pó são atualmente rakshasas ak'chazar. Eles escondem-se em fortalezas abaixo das Vastidões Demoníacas, Apesar de alguns possuírem covis próximos do coração da civilização de Khorvaire. No mínimo um rakshasa ak'chazar opera dentro do Grande Rochedo no centro de Droaam, fornecendo seus serviços e lacaios mortos vivos para as Filhas de Sora Kell em troca de favores especiais tão terríveis de se pensar.

RAKSHASAS AK´CHAZARES EM FAERÛN

Rakshasas ak'chazar freqüentemente criam seus covis em locais onde as guerras, crises e pragas forneceram um grande número de corpos para as suas experiências necromânticas. A maior parte prefere não chamar muita a atenção sobre si; contudo, um casal de rakshasas ak'chazares foi visto operando na cidade de Unthalass, atualmente ocupada pelo exército Mulhorandi. Eles também operam criando agitações entre as cidades Chessentan de Cimbar, Luthcheq e Soorenar.

EXEMPLOS SÉQUITOS AK´CHAZARES

A maioria dos rakshasas ak'chazares viajam com um séquito de mortos vivos. Você pode criar seu próprio esquadrão de mortos vivos (até 20 DVs), ou você pode jogar ou selecionar uma das opções fornecidas na tabela abaixo. O NE para qualquer um desses encontros de séquitos será 15 (o mesmo de um encontro com um ak'chazar sozinho).

d%	Séquito
01–10	10 zumbis de plebeu humano
11–20	6 carniçais e 2 lívidos
21–35	5 sombras e 1 aparição
36–50	4 aparições
51–65	3 zumbis trogloditas e 1 múmia
66–80	2 esqueletos de ettin
81–90	1 esqueleto de troll e 1 mohrg
91–100	1 zumbi ogro e 1 devorador

RAKSHASA NAZTHARUNE

Extra-planar (Médio – Nativo)
Dado de Vida: 11d8+44 (93 pvs)
Iniciativa: +9
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 24 (+5 Des, +5 natural, +4 camisa de mitral), toque 15, surpreendido 19
Ataque Base/Agarrar: +11/+13
Ataques: Corpo a corpo: espada curta +17 (1d6+2/19–20) ou garra +16 (1d4+2) ou à distância: arco curto composto (+2 bônus de For) +16 (1d6+2/x3)
Ataque Total: Corpo a corpo: espada curta +15/+10/+5 (1d6+2/19–20) e espada curta +15 (1d6+2/19–20) ou 2 garras +16 (1d4+2) ou à distância: arco curto composto (+2 bônus de For) +16/+11/+6 (1d6+2/x3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Ataque furtivo +6d6, detectar pensamentos
Qualidades Especiais: Características de extra-planar, esconder-se diante da vista, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, evasão aprimorada, mudar forma, redução de dano 15/bem e perfurante, resistência à magia 21, salto das sombras, visão no escuro 18 m
Teste de Resistência: Fort +11, Ref +12, Von +7
Habilidades: For 14, Des 20, Con 18, Int 15, Sab 11, Car 15
Perícias: Acrobacia +21, Arte da Fuga +19, Blefar +20*, Diplomacia +4, Disfarce +20* (+22 atuando), Equilíbrio +21, Esconder-se +19, Furtividade +19, Intimidar +4, Observar +14, Ouvir +14, Procurar +16, Saltar +8, Sobrevivência +0 (+2 seguindo rastros), Usar Cordas +5 (+7 amarrando)
Talentos: Acuidade com Arma, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (espada curta), Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Pântanos quentes
Organização: Solitário ou dupla
Nível de Desafio: 11
Tesouro: Padrão mais camisão de mitral
Tendência: Sempre leal e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +5

Este ser está vestindo roupas escuras. Seu corpo aparenta ser na maioria humano, exceto pelo luxuoso pêlo negro e sua cabeça de tigre negro.

Enquanto alguns teorizam que os rakshasas são a reencarnação do mal, existem aqueles raros que sobreviveram a um encontro com um mortal naztharune como ele é conhecido de fato. Assim como os outros rakshasas, as palmas das mãos de um rakshasa naztharune são onde deveriam ser as costas das mãos como seriam as de um humano. Embora

isso não prejudique a habilidade manual da criatura, é muito perturbador para as pessoas que não estejam familiarizadas.
Rakshasas naztharune, assim como a maioria dos rakshasas, tendem a serem criaturas solitárias, porém elas trabalharão com outros rakshasas quando necessário e até em conjunto com outros naztharunes. Algumas vezes eles trabalham como infiltradores e espiões para os rakshasas ak'chazar, e algumas vezes eles se empregam para outras criaturas como mercenários ou assassinos. Rakshasas naztharune têm um grande desprezo por todas as outras criaturas exceto outros rakshasas, contudo eles podem superar este sentimento quando sua profissão os obriga. Diferente da maioria dos rakshasas, os rakshasas naztharune não sentem muito a necessidade de ser "o chefe" em cada operação. Eles são muito mais mercenários em seus desejos e necessidades.
O rakshasa naztharune possui a mesma altura e peso de um elfo (1,50 m de altura e 50 kg). Rakshasas naztharunes falam os idiomas Comum, Infernal e Subterrâneo.

COMBATE
Diferente de seus primos conjuradores, o rakshasa naztharune prefere se aproximar furtivamente até seu alvo e matá-lo em combate corporal. Sempre que possível, ele utiliza aliados para distrair os oponentes e manobrar situações para flanqueá-los.
Ataque Furtivo (Ext): Caso o rakshasa naztharune puder atingir um oponente incapaz de se defender adequadamente de seu ataque, ele será capaz de golpear um ponto vital e causar mais dano. Basicamente, o rakshasa naztharune causa um dano adicional sempre que a vítima não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA (existente ou não) ou estiver sendo flanqueada. A habilidade ataque furtivo do rakshasa naztharune é equivalente a de um ladino de nível igual aos Dados de Vida da criatura. Se o rakshasa naztharune obtiver um sucesso decisivo no ataque furtivo, o dano adicional não será multiplicado.
Detectar Pensamentos (Sob): O rakshasa naztharune é capaz de detectar pensamentos continuamente, como a magia homônima (18º nível de conjurador, teste de resistência de Vontade anula, CD 17). Ele consegue ativar e desativar essa habilidade como uma ação livre. A CD para o teste de resistência é baseada no Carisma.
Esconder-se Diante da Vista (Sob): O rakshasa naztharune pode utilizar sua perícia Esconder-se mesmo quando estiver sendo observado. Se ele estiver a 3 m de alguma sombra, o rakshasa naztharune pode esconder-se de um observador sem que haja algo para ele se esconder. Ele não poderá, contudo, esconder-se em sua própria sombra.
Esquiva Sobrenatural (Ext): O rakshasa naztharune é capaz de reagir ao perigo antes que seus sentidos consigam identificar a ameaça. Ele conserva seu bônus de Destreza na CA (se houver) mesmo em situações de surpresa.
Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): O rakshasa naztharune não pode ser flanqueado exceto por um ladino de 15º nível ou superior.
Evasão Aprimorada (Ext): Esta habilidade funciona como a evasão, exceto que além do rakshasa naztharune não sofrer dano algum se obtiver sucesso em um teste de resistência de Reflexos contra magias como *bola de fogo* ou de uma arma de sopro, ele apenas sofrerá metade do dano se falhar no teste.
Mudar Forma (Sob): O rakshasa naztharune 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 (embora esteja sempre equipado com armas e armaduras). Essas criaturas podem permanecer em suas formas alternativas até assumirem outra. Esta mudança não pode ser dissipada, mas a criatura retorna para a sua forma quando perecer. A magia *visão da verdade* revela sua forma verdadeira.
Salto das Sombras (Sob): O rakshasa naztharune possui a habilidade de viajar entras as sombras de forma similar à magia *porta dimensional*, embora o transporte mágico precise começar e terminar em uma área com pelo menos uma sombra. O rakshasa naztharune pode saltar um total de 6 m por dia dessa forma, seja num único salto de 6 m ou dois saltos de 3m.
Perícias: O rakshasa naztharune possui +4 de bônus racial nos testes de Blefar e nos testes de Disfarces. *Quando estiver sob o efeito da habilidade mudar forma, o rakshasa naztharune 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 Disfarce recebe +4 adicionais.



TÁTICAS POR RODADA
O rakshasa naztharune geralmente ataca de emboscada. Os Naztharunes trabalham algumas vezes em pares para maximizar sua flanqueada e suas oportunidades de desferir ataques furtivos. Eles evitam lutar contra constructos, mortos vivos e outras criaturas na qual eles não possam utilizar seu ataque furtivo.
Antes do Combate: Esconde-se e usa *detector pensamentos* para monitorar a aproximação de vítimas.
1ª Rodada: Aparece das sombras, ataca uma criatura viva com uma espada curta e causa o dano do Ataque furtivo.
2ª Rodada: Se desloca e se esconde novamente. Se estiver incapaz de esconder-se (por causa da magia *luz do dia* ou por outro motivo), ele desfere um ataque total.

3ª Rodada: Se desloca e se esconde novamente. Se estiver incapaz de esconder-se (por causa da magia *luz do dia* ou por outro motivo), ele desfere um ataque total. Se estiver moderadamente ferido, ele utiliza a habilidade salto das sombras para se salvar e fugir. Repita a tática da 3a rodada até o combate terminar.

PERSONAGENS RAKSHASAS NAZTHARUNES

Personagens rakshasas naztharunes possuem as seguintes características raciais:

— +4 Força, +10 Destreza, +8 Constituição, +4 Inteligência, +4 Carisma.

—Tamanho Médio.

—O deslocamento base do rakshasa naztharune é de 12 m.

—Visão no escuro 18 m.

—Dado de Vida Racial: O rakshasa naztharune possui onze níveis de extra-planar, que fornecem 11d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +11 e bônus base nos testes de resistência de Fort +7, Ref +7, e Von +7.

—Perícias Raciais: Os níveis de extra-planar do rakshasa naztharune o fornecem pontos de perícia iguais a 14 × (8 + modificador de Int). Suas perícias de classe são Acrobacia, Arte da Fuga, Blefar, Disfarce, Equilíbrio, Esconder-se, Furtividade, Observar, Ouvir e Procurar. O naztharune possui + de bônus racial nos testes de Blefar e nos testes de Disfarce, e ele consegue aumentar esses bônus ao usar suas habilidades mudar forma (+10 nos testes de Disfarce) e detectar pensamentos (+4 nos testes de Blefar e Disfarce).

—Talentos Raciais: Os níveis de extra-planar do rakshasa naztharune o fornecem quarto talentos.

— +5 de bônus na armadura natural.

—Armas Naturais: 2 garras (1d4).

—Detectar Pensamentos (Sob): A CD do teste de resistência é 15 + o modificador de Car do personagem.

—Qualidades Especiais (veja acima): Esconder-se diante da vista, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, evasão aprimorada, mudar forma, redução de dano 15/bem e perfuração, resistência à magia 21 + níveis de classe, salto das sombras.

—Idiomas Automáticos: Comum, Infernal. Idiomas Adicionais: Silvestre, Subterrâneo.

—Classe Favorecida: Ladino. Rakshasas Naztharunes podem também se qualificar automaticamente na classe de prestígio assassino.

—Ajuste de nível +5.

RAKSHASAS NAZTHARUNES EM EBERRON

Rakshasas naztharunes são servos leais ao grande rajah rakshasa aprisionado em Khyber abaixo das Vastidões Demoníacas. Eles trabalham para seu mestre maligno no exterior, eliminando ameaças para os Senhores do Pó e espionando seus inimigos pelas sombras. Rakshasas naztharunes freqüentemente trabalham em duplas e possuem asseclas desprezíveis espalhados por toda Khorvaire, a maioria deles são membros de alto escalão em guildas de ladrões.

RAKSHASAS NAZTHARUNES EM FAERÛN

A maioria dos rakshasas naztharunes servem a rakshasas ak'chazar como espiões e assassinos. Um casal de rakshasas ak'chazar operando em Unther enviou agentes naztharunes para se misturarem na agitada Chessenta, mais principalmente nas cidades de Cimbar, Luthcheq e Soorenar. Esses rakshasas naztharunes já estão compromissados com diversas guildas locais e eliminaram políticos e mercadores chaves em uma tentativa de tornarem as cidades de Chessentan odiadas umas por outras em uma guerra aberta. Rakshasas Naztharune também são encontrados em cidades distantes como Águas Profundas e Calimporto, em alguns casos prosseguindo suas próprias agendas.

RAMADEEN

Extra-planar (Grande – Bem, Leal, Planar)
Dado de Vida: 4d8+12 (30 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 18 (–1 tamanho, +1 Des, +2 natural, +4 camisão de cota de malha, +2 escudo pesado), toque 10, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +4/+13
Ataque: Corpo a corpo: cimitarra obra prima +10 (1d6+5/18–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: cimitarra obra prima +10 (1d6+5/18–20)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: Destruir o mal
Qualidades Especiais: RD 5/mágica, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +5, Von +6
Habilidades: For 21, Des 12, Con 17, Int 12, Sab 14, Car 17
Perícias: Acrobacia +4, Conhecimento (os Planos) +8, Conhecimento (religião) +8, Diplomacia +12, Cura +9, Intimidar +10, Observar +9, Ouvir +9, Saltar +7, Sentir Motivação +9, Sobrevivência +2 (+4 em outros planos)
Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma, Investida Poderosa[B]
Ambiente: Sete Paraísos Escalonados de Celestia
Organização: Solitário, time (1 mais 2–5 protetores) ou armada (2–6 mais 0–4 protetores)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Dobro dos itens
Tendência: Sempre leal e bom
Progressão: 5–7 DVs (Grande); 8–12 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: +5

Esta orgulhosa criatura muito musculosa mede 2,70 m de altura. Ela possui o corpo de um humanóide, com a cabeça em formato de um poderoso carneiro chifrudo. Ela veste uma brilhante e decorada armadura e carrega uma arma de bela qualidade.

Um prodígio poderoso de músculo e perícias, os ramadeens preenchem muitos exércitos alinhados às forças do bem.

Os ramadeens se parecem com musculosos gigantes humanóides de armadura com as cabeças de carneiro nobres. Seus camisões de cota de malha brilham com a luz do paraíso e seus escudos ostentam o modelo dos seres do paraíso. Eles carregam belas cimitarras afiadas de ferro retirado das Escalações de Celestia.

Ainda que sejam combatentes, os ramadeens estão informados sobre os planos e os poderes de neles residem, e eles aplicam diplomacia quando a espada poderia ser muito brutal. Eles possuem algum conhecimento de técnicas de curas. Ramadeens são criaturas abrangentes tanto no campo de batalha quanto numa conversa.

Ramadeens falam os idiomas Celestial, Comum e Infernal.

COMBATE

Os ramadeens entram em combate quando têm a chance. Eles são cuidadosos ao escolherem suas batalhas, porém são implacáveis uma vez que tenham selecionado um inimigo.

As armas naturais do ramadeen, bem como qualquer arma que utilize, são consideradas armas sagradas e ordeiras para ultrapassar a redução de dano.



Destruir o Mal (Sob): Uma vez por dia, o ramadden pode desferir um ataque corpo a corpo regular para causar 4 pontos de dano adicionais contra um inimigo maligno.

REMMANON

Extra-planar (Médio – Baatezu, Leal, Mal, Planar)
Dado de Vida: 18d8+72 (153 pvs)
Iniciativa: +8
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 9 m (bom)
Classe de Armadura: 32 (+4 Des, +2 escudo, +4 deflexão, +12 natural), toque 18, surpresa 28
Ataque Base/Agarrar: +18/+22
Ataque: Corpo a corpo: toque de fogo infernal +23 (2d6+4 mais 1d6 por fogo)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 toques de fogo infernal +23 (2d6+4 mais 1d6 por fogo)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: Aura traiçoeira, habilidades similares à magia, *invocar baatezu*
Qualidades Especiais: imunidade a fogo e a veneno, redução de dano 15/bem e prata, resistência a ácido 10 e frio 10, telepatia 30 m, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +15, Ref +15, Von +18
Habilidades: For 18, Des 19, Con 18, Int 23, Sab 24, Car 25
Perícias: Arte da Fuga +25, Blefar +28, Concentração +25, Conhecimento (arcano) +27, Conhecimento (história) +27, Conhecimento (nobreza e realeza) +27, Conhecimento (os Planos) +27, Diplomacia +34, Disfarce +28 (+30 atuando), Intimidar +30, Observar +28, Ouvir +28, Procurar +27, Sentir Motivação +28, Sobrevivência +7 (+9 em outros planos e seguindo rastros), Usar Cordas +4 (+6 amarrando)
Talentos: Acelerar Habilidade Similar à Magia (*teletransporte maior*), Especialização em Combate, Fintar Aprimorado, Foco em Arma (toque de fogo infernal), Iniciativa Aprimorada, Inversão, Investida Aérea
Ambiente: Nove Infernos de Baator ou qualquer
Organização: Tropa (1–2 remmanons, 2–5 erynies e 2–5 diabos dos ossos)
Nível de Desafio: 15
Tesouro: Triplo do padrão mais *anel de proteção +4* e *anel de escudo de energia*
Tendência: Sempre leal e mau
Progressão: 19–36 DVs (Médio)
Ajuste de Nível: —

Flutuando a apenas alguns centímetros do chão está uma criatura humanóide sem cabelos e nua. Ela não possui sexo. Ganchos, farpas e correntes decoram sua carne, e longos chifres em espiral nascem de cada lado de sua cabeça, os dois se encontram logo abaixo do queixo da criatura. Olhos negros e sólidos fintam você de seu rosto ilegível.

Remmanons são diabos que semeiam a discórdia e a desconfiança nos mortais. Usando palavras apuradas, manipulação mágica e servidores leais a ele, eles podem trazer abaixo as fortificações mais fortes enfraquecendo-as por dentro.
Remmanons falam os idiomas Abissal, Celestial, Comum, Dracônico e Infernal.

COMBATE
Aura Traiçoeira (Sob): O remmanon emana uma aura telepática que lança dúvidas e medos em seus oponentes. Oponentes que iniciem seu turno a 9 m de um remmanon precisam obter sucesso em um teste de resistência de Vontade CD 26 ou sofrerão os efeitos da magia *confusão* durante aquela rodada. Um adversário afetado nunca considera o remmanon como a criatura mais próxima para determinar o efeito da *confusão*. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.
O remmanon e aliados a 9 m dele recebem +4 de bônus nas jogadas de ataque contra oponentes afetados por esta aura.
Habilidades Similares à Magia: (18° NC): Sem limites— *detectar o bem, teletransporte maior* (pessoal mais 25 kg de equipamento), *transformação momentânea, viajem planar* (apenas alvos voluntários).



Invocar Baatezu (SM) 75% de chance de invocar 1d3 diabos barbados; 2/dia; 18° nível de conjurador. Esta habilidade é equivalente a uma magia de 9° nível.
As armas naturais do remmanon, bem como qualquer arme que utilize, são consideradas armas ordeiras e profanas para vencer a redução de dano.

ESTRATÉGIAS E TÁTICAS
Um remmanon raramente está desprotegido e aprecia o suporte de mortais ou de lacaios infernais, dependendo de onde ele é encontrado. Ele paira sobre o campo de batalha, causando dúvidas e incertezas entre seus inimigos enquanto comanda seus servos a render e destruir os inimigos confusos. Se a qualquer momento os lacaios do remmanon estiverem sendo massacrados, ele aumentará seu número com *invocar baatezu*.

EXEMPLO DE ENCONTRO
Remmanons isolam-se com seus lacaios, usando cultistas no Plano Material e diabos menores quando estão nos Nove Infernos de Baator. Quando possível, eles mantém a companhia de erinyes e outros diabos que possuem a capacidade de complementar suas vontades.
Contra o Meio (NE 15 ou mais): Gorathron veio ao Plano Material com seis erinyes (*LdMo pág* 69) e rapidamente uniram diversas tribos de goblinóides encontradas em uma vasta região montanhosa. Os goblinóides nomearam o diabo como seu deus e construíram para ele um forte no topo de uma montanha, e aceitaram as erinyes soldadas de Gorathron como suas generais. Os diabos têm vivido por gerações, infundindo seus seguidores com sangue diabólico e adquirindo outros aliados, incluindo alguns poucos dragões azuis. Ao mesmo tempo, Gorathron e seus outros lacaios têm semeando atritos, injustiças e fragilidades nos reinos humanos de terras próximas. O tempo se aproxima para que as pessoas escolhidas do remmanon invadam estes frágeis reinos, onde nenhuma aliança possa emergir possivelmente para resistir a esse ataque.

ECOLOGIA
Remmanons são diabos da dissonância, personificando as qualidades do ciúme, ganância e luxúria. Eles estão entre os diabos que menos gostam de se engajar em combates com mortais ou com outros diabos, assim como seu corpo indica. Ao invés disso, eles preferem a manipulação e influência, seu poderoso físico é uma forma andrógina que falsamente aparenta ser mortal.
Ambiente: Remmanons são nativos dos Nove Infernos de Baator. Devido a suas Habilidades similares à magia, eles possuem mais liberdade que os outros diabos, e podem ser encontrados em qualquer plano.
Características Físicas: O remmanon possui a altura e peso de um homem humano normal, Seu corpo parece flexível e belo, Mas aparenta não ser muito forte. Perfurando sua carne estão ganchos de ferro, anéis e barras, que estão trazem pequenos pedaços de papel contendo os nomes dos mortais que entraram em contato com ele.
Tendência: Remmanons são astutos, pacientes e perspicazes. Ele traça seu caminho em acordos com mortais, explorando cada letra desses contratos quando eles vêm cobrá-los. Aproveitando-se em tirar vantagem deles e destruindo mortais, remmanons nunca hesitam em ferir ou perverter aqueles que puderem. Esses diabos são sempre leais e mal.

SOCIEDADE
Mesmo quando comparados com outros baatezu, remmanons são arrogantes. Eles acreditam que eles não podem falhar e que eles personificam os grandes aspectos de sua raça perversa. Poucos diabos menores apreciam a sutileza da sedução e manipulação, e os remmanons são rápidos nesse ponto que falta em outros baatezus mais fracos. Remmanons comandam respeito, e baatezus menores unem-se a um remmanon para os potenciais ganhos e instruções que eles podem receber como lacaios do ambicioso diabo.
Remmanons viajam pelos planos procurando pro inimigos para enganar e frustrar. Eles gastam seu tempo trabalhando de todos os lados contra os outros em um conflito, planejando um ataque decisivo em algum ponto para lançar a ruína em tudo que for bom e sagrado em uma localidade. Quando não existe nenhum conflito, o remmanon cria um. Seus desejos são apenas a queda da bondade e pureza, juntamente com a subjugação dos fracos sob o punho de ferro o mal terrível.

TESOURO TÍPICO
Remmanons colecionam objetos de valor para sua defesa pessoal, assim como também por questões de aparência e subornos. Eles possuem o triplo do tesouro padrão para o seu Nível de Desafio.
O remmanon nesta descrição possui itens mágicos de proteção avaliados em 40.500 po, que são dois terços de seu total de 66.000 po. O resto de sua riqueza está na forma de moedas e objetos de arte, ou jóias mundanas.

PARA OS PERSONAGENS JOGADORES
Remmanons possuem a habilidade inata de ouvir clamores mágicos por ajuda. Toda vez que um conjurador não benigno conjurar a magia *aliado extra-planar maior*, um remmanon aparecerá ao invés da criatura aguardada 5% das vezes. Quando ele responde a um chamado, o remmanon oferece um contrato ao conjurador. Remmanons audaciosos são conhecidos por interferir voluntariamente em magias *aliado extra-planar maior*, oferecendo serviços em troca de um contrato mesmo se são foram chamadas pela convocação.

REMMANONS EM EBERRON
Em Eberron, remmanons são nativos do Plano Material. Descendentes raros dos quori que invadiram Xen'drik há 40.000 anos atrás, remmanons têm se escondido através do continente abalado, trabalhando sua maldade com os drow e gigantes daquela terra. Alguns poucos chegaram aos outros reinos, inclusive Khorvaire, onde eles infectaram as raças marcadas do dragão com corrupção.

CONHECIMENTO SOBRE REMMANONS
Personagens que possuam graduações em Conhecimento (planos) podem aprender mais sobre os remmanons. Quando um personagem realiza um teste bem sucedido na perícia, o seguinte conhecimento é revelado, incluindo as informações das CDs inferiores.

Conhecimento (planos)

CD	Resultado
25	Este Diabo é um remmanon, um diabo dos Nove Infernos. Eles são os diabos da discórdia, que fazem acordos de sangue com mortais. O toque do remmanon queima suas vítimas com fogo infernal.
30	A presença do remmanon pode confundir seus inimigos e encorajar seus aliados. Ele utiliza lacaios para manter em equilíbrio seus inimigos em batalha, mas ele não tem medo de entrar em combate.
35	Assim como boa parte dos diabos, o remmanon possui uma pele que pode resistir a uma espada ponderosa, e apenas armas de tendência benigna tratadas com prata alquímica podem facilmente feri-lo. Ele também é altamente resistente a magias.

SALAMANDRA DO GELO

Besta Mágica (Médio – Frio)
Dado de Vida: 12d10+12 (78 pvs)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escalando 9 m
Classe de Armadura: 17 (+2 Des, +5 natural), toque 12, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +12/+12
Ataque: Corpo a corpo: garra +12 (1d6/19–20), mordida +10 (1d6)
Ataque Total: Corpo a corpo: 4 garras +12 (1d6/19–20) e mordida +10 (1d6)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataque Especial: Aura de frio
Qualidades Especiais: Redução de dano 10/mágica, subtipo frio, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +10, Von +5
Habilidades: For 11, Des 15, Con 12, Int 6, Sab 12, Car 17
Perícias: Escalar +8, Esconder-se +12, Furtividade +11, Observar +3, Ouvir +3
Talentos: Ataques Múltiplos, Lutar às Cegas, Prontidão, Sorrateiro, Sucesso Decisivo Aprimorado (garras)
Ambiente: Qualquer frio e subterrâneo
Organização: Solitário ou casal
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre caótico e mau
Progressão: 13–18 DVs (Grande); 19–24 DVs (Enorme); 25–36 DVs (Imenso)
Ajuste de Nível: –
Obs.: Para uma melhor utilização desse monstro na versão 3.5, veja a errata não-oficial a partir da página 289.

Salamandras do gelo podem ser encontradas em muitos locais extremamente gelados no Plano Material. Cavernas de gelo, geleiras, lagos congelados e outros locais onde a temperatura raramente aumenta são seus habitats favoritos.
O corpo serpentino azul-gelo da salamandra do gelo possui seis patas, uma longa cauda e uma cabeça reptiliana. Suas garras são pontudas. Essas garras não apenas são armas cruéis, elas permitem que a criatura escale qualquer superfície coberta de gelo mesmo uma parede vertical.
Salamandras do gelo são onívoras, mas elas preferem suas comidas congeladas. Caso suas presas estiverem abundantes, elas podem manter itens particularmente deliciosos, como



yetis e aventureiros, congelados em seus covis por anos até que decidam devorá-los.

COMBATE
Em combate, a salamandra do gelo se equilibra sobre suas duas patas traseiras e corta com suas quatro patas dianteiras enquanto morde com seus dentes ameaçadores. Ela pode tentar também realizar encontrões em um inimigo para empurrá-lo em um poço de água congelante.
Aura de Frio (Ext): A salamandra de gelo emana um frio intenso onde cada criatura a 6 m de distância sofre 1d8 pontos de dano de frio por rodada (sem testes de resistência). Efeitos mágicos que protegem contra o frio funcionam contra esta aura, mas outros meios normais (como peles pesadas ou cobertas) não.

SANTO

Humano Paladino 7° nível
Extra-planar (humanóide avançado) (Médio – Nativo)
Dado de Vida: 7d10+14 (57 pvs)
Iniciativa: –1
Deslocamento: 6 m com armadura de batalha (4 quadrados), deslocamento base 9 m
Classe de Armadura: 23 (–1 Des, +9 *armadura de batalha +1*, +2 escudo grande de aço, +3 intuição), toque 12, surpresa 23
Ataque Base/Agarrar: +7/+9
Ataque: Corpo a corpo: *espada longa +1* +11 (1d8+3/17–20 mais dano sagrado) ou à distância: arco longo composto obra prima (+2 bônus de For) com *flechas +1* +8 (1d8+3/x3)
Ataque Total: Corpo a corpo: *espada longa +1* +11/+6 (1d8+3/17–20 mais dano sagrado) ou à distância: arco longo composto obra prima (+2 bônus de For) com *flechas +1* +8 (1d8+3/x3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Destruir o mal 2/dia, expulsar mortos-vivos, habilidades similares à magia, magias, poder sagrado, toque sagrado
Qualidades Especiais: Aura de coragem, aura protetora, cura acelerada 3, cura pelas mãos, *detectar o mal*, graça divina, idiomas, imunidade ao ácido, doenças, eletricidade, frio e petrificação, montaria especial, redução de dano 5/mágica, *remover doença*, resistência ao fogo 10, visão aguçada
Testes de Resistência: Fort +11 (+15 contra venenos), Ref +5, Von +8
Habilidades: For 14, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 16, Car 19
Perícias: Cavalgar +9, Concentração +12, Cura +13
Talentos: Dom da Graça, Foco em Arma (espada longa), Mãos do Curandeiro, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa)
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Como PdM
Tendência: Leal e bom
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +2
Obs.: Para uma melhor utilização desse monstro na versão 3.5, veja a errata não-oficial a partir da página 289.

Mortal de nascença, celestial por virtude: o santo é a epítome da natureza mortal exaltada. Quando uma criatura viva vive sua vida inteira como um exemplo dos princípios do bem, ela poderá torna-se um santo. Veja abaixo mais informações sobre o processo de santidade.

O santo não se parece muito diferente do que ele era antes de receber a santificação, apesar de ele estar cercado por uma aura palpável de santidade que algumas vezes (ainda que não sempre) se torna visível na sua aura protetora de luz.
Este exemplo utiliza um paladino humano de 7° nível como criatura base.

COMBATE
Este santo é um modelo de combatente virtuoso, lutando integramente, oferecendo piedade, e defendendo a causa do bem até a morte.
Aura de Coragem (Sob): Imune ao medo, aliados a 3 m recebem +4 de bônus de moral nos testes de resistência contra o medo.
Aura Protetora (Sob): Como uma ação livre, o santo pode cercar-se com uma nuvem de luz que possui raio de 6 m. Ela atua como um *círculo mágico contra o mal* e como um *globo de invulnerabilidade menor,* ambos conjurados como um clérigo 7º nível.
Cura Pelas Mãos (Sob): Cura 42 pontos de dano por dia.
Destruir o Mal (Sob): +4 na jogada de ataque, +7 no dano.
***Detectar o Mal* (SM):** Sem limites.
Expulsar Mortos-Vivos (Sob): Como um clérigo de 4º nível.
Graça Divina (Sob): Aplique o modificador de Carisma como bônus em todos os testes de resistência (já incluídos nas estatísticas acima).
Habilidades Similares à Magia: Sem limites—*bênção, orientação, resistência* e *virtude.* 7º nível de conjurador. As CDs dos testes de resistência são baseadas no Carisma.
Idiomas (Sob): O santo pode falar com qualquer criatura que possua um idioma, como se estivesse usando a magia *idiomas* conjurada por um clérigo de 14º nível. Esta habilidade está sempre ativa
Magias de Paladino Preparadas: 1º—*abençoar arma, luz luminar* (veja no índice de magias).
***Montaria Especial* (SM):** *Invocar montaria* 1/dia, duração 14 horas.
Poder Sagrado (Sob): As CDs para os testes de resistência de qualquer ataque especial do santo, incluindo magias assim como também habilidades similares à magia, habilidades sobrenaturais e habilidades extraordinárias, aumentam +2.
Remover Doença (SM): Uma vez por semana.
Resistências (Ext): O santo possui resistência ao fogo 10 e recebe +4 de bônus racial nos testes de Fortitude contra venenos.
Toque Sagrado (Sob): O santo é um ser coberto completamente de poder sagrado, e deste modo, este poder flui para qualquer arma que o santo empunhe. Os ataques corpo a corpo do santo com qualquer arma (ou através de ataques desarmados) causam 1d6 pontos de dano adicionais de dano sagrado contra criaturas malignas, e 1d8 pontos contra mortos vivos malignos e extraplanares malignos. Criaturas malignas que ataquem o santo com armas naturais sofrem esse dano sagrado como se tivessem sido atingidas pelo ataque do santo.
Visão Aguçada (Ext): O santo possui visão na penumbra e visão no escuro 18 m.
Montaria do Paladino: Cavalo de Guerra pesado, Besta Mágica (animal melhorado) Grande; DVs 6d8+18; pvs 45; Inic +1; Des 15 m; CA 14 (toque 10, surpreendido 13); Ataq Base +6; Agarrar +14; Ataq corpo a corpo +6/+6 (1d6+4, dois cascos) e +1 (1d4+2, mordida); Espaço/Alcance 3 m/1,5m; QE Evasão aprimorada, faro, partilhar magias, partilhas testes de resistência, vínculo empático; TR Fort +8, Ref +6, Von +3; For 18, Des 13, Con 17, Int 6, Sab 13, Car 6. *Perícias:* Observar +7, Ouvir +7.



CRIANDO UM SANTO
"Santo" é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer criatura viva de Tendência benigna que não seja um extraplanar ou elemental (daqui por diante chamadas de "criatura base"). Veja Santidade abaixo para mais informações sobre como se tornar um santo.
Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para "extraplanar". O santo recebe o subtipo nativo. O tamanho não se altera.

Classe de Armadura: O santo recebe um bônus de intuição na CA igual ao bônus de Sabedoria do personagem.
Ataques Especiais: O santo conserva todos os ataques especiais do personagem e recebe os listados abaixo.
Habilidades Similares à Magia: Sem limites—*bênção, orientação, resistência* e *virtude.* O nível de conjurador do santo é igual ao total de seus Dados de Vida. As CDs dos testes de resistência são baseadas no Carisma.
Poder Sagrado (Sob): As CDs para os testes de resistência de qualquer ataque especial do santo, incluindo magias assim como também habilidades similares à magia, habilidades sobrenaturais e habilidades extraordinárias, aumentam +2.
Toque Sagrado (Sob): O santo é um ser coberto completamente de poder sagrado, e deste modo, este poder flui para qualquer arma que o santo empunhe. Os ataques corpo a corpo do santo com qualquer arma (ou através de ataques desarmados) causam 1d6 pontos de dano adicionais de dano sagrado contra criaturas malignas, e 1d8 pontos contra mortos-vivos malignos e extra-planares malignos. Criaturas malignas que ataquem o santo com armas naturais sofrem esse dano sagrado como se tivessem sido atingidas pelo ataque do santo.
Qualidades Especiais: O santo conserva todas as qualidades Especiais do personagem e recebe as listadas abaixo, assim como também as qualidades do tipo extraplanar.
Aura Protetora (Sob): Como uma ação livre, o santo pode cercar-se com uma nuvem de luz que possui raio de 6 m. Ela atua como um *círculo mágico contra o mal* e como um *globo de invulnerabilidade menor,* ambos conjurados como um clérigo de nível igual aos Dados de Vida do santo.
Cura Acelerada (Ext): A cada rodada, o santo recupera pontos de vida igual à metade dos seus dados de Vida (incluindo níveis de personagem, até o máximo de 10 pontos curados). Caso a criatura base já possua cura acelerada, utilize o melhor valor.
Idiomas (Sob): O santo pode falar com qualquer criatura que possua um idioma, como se estivesse usando a magia *idiomas* conjurada por um clérigo de 14º nível. Esta habilidade está sempre ativa.
Imunidades (Ext): O santo é imune a ataques de ácido, eletricidade, frio e petrificantes.
Redução de Dano (Ext): O santo recebe redução de dano de acordo com o seu Dado de Vida (incluindo o nível de personagem).

DV	Redução de Dano
1–3	—
4–7	5/mágica
8–11	5/mal
12+	10/mal

Caso a criatura base já possua redução de dano, utilize o melhor valor.
Resistências (Ext): Santos possuem resistência ao fogo 10 e recebem +4 de bônus racial nos testes de Fortitude contra venenos.
Visão Aguçada (Ext): O santo possui visão na penumbra e visão no escuro 18 m.
Habilidades: Modifique a criatura base como mostrado a seguir: Con +2, Sab +2, Car +4.
Nível de Desafio: Mesmo da criatura base +2.
Ajuste de Nível: Mesmo da criatura base +2.

SANTIDADE

Mesmo um personagem épico provavelmente ainda estará longe de se tornar uma divindade, no mínimo na maioria das campanhas. Contudo, existe uma meta na qual os personagens benignos mais puros e mais devotados podem aspirar em quase qualquer nível: a santidade. Nenhum templo ou organização religiosa precisa dar sua aprovação formal para um personagem se tornar um santo. Ao invés disso, a santidade é um presente oferecido pelas divindades do bem e dos mais poderosos celestiais para os heróis exaltados que o merecem.
Para se qualificar para a santidade, o personagem precisa possui as seguintes qualificações, assim como alguns requerimentos adicionais ditados pelo Mestre:
• Precisa pertencer à tendência bom.
• Precisa possuir no mínimo três talentos exaltados (apresentados no suplemento *Book of Exalted Deeds)*.
• Precisa nunca ter perdido os benefícios dos talentos exaltados ou das habilidades de classe por cometer um ato maligno, mesmo se o personagem tenha se reconciliado.
• Precisa estar sempre se comportando da maneira que o Mestre considerar ser um exemplo de conduta exemplar como descrito no livro *Book of Exalted Deeds*.
• Precisa estar no mínimo no 6º nível.
• Precisa ter realizado um sacrifício extraordinário (não necessariamente sua vida) pelo bem de outro.
Um personagem que obedeça a esses critérios e alcance o pináculo da santificação pode adquirir o modelo santo, detalhado acima. Após adquirir o modelo (Geralmente um pouco depois de ter realizado o grande sacrifício que confirme seu status exaltado), o personagem sacrifica seus próximos dois níveis de progressão para "apanhar" o (artificialmente pequeno) ajuste de nível do modelo. Por exemplo, um paladino de 7º nível que se torna um santo se tornará um personagem equivalente ao 9º nível. Ele precisa acumular um total de 45.000 XPs para receber outro nível, se tornando um paladino de 8º nível e um personagem de 10º nível.
Um santo ainda estará muito distante de ser uma divindade, ele estaria mais como um celestial. Contudo, os santos possuem uma vantagem sobre os mortais comuns onde as divindades são participantes: a divindade sempre escuta suas orações e prestam a devida atenção. Em termos de jogo, isso se traduz como o punhado de poucas habilidades similares à magia. No mundo de jogo, contudo, as pessoas tendem a acompanhar os santos a fim de receber suas bênçãos e trazer suas preocupações aos ouvidos das divindades. Santos freqüentemente gastam uma hora de orações todos os dias, simplesmente levando os nomes das pessoas que os têm procurado atrás de ajuda e pedindo a eles que rezem em suplício.

SAQUEADOR PÚTRIDO

Aberração (Médio)
Dado de Vida: 10d8+20 (65 pvs)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escalar 6 m

Classe de Armadura: 19 (+2 Des, +7 natural), toque 12, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +7/+9
Ataque: Corpo a corpo: *cutelo +1* +11 (1d6+3/x4)
Ataque Total: Corpo a corpo: *cutelo +1* +9/+4 (1d6+3/x4) e *cutelo +1* +9 (1d6+2/x4)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: Fascinar mortos-vivos 6/dia (+3, 2d6+13, 10°), ferimento pútrido, maestria com cutelo
Qualidades Especiais: Animar mortos-vivos, drenar mortos-vivos, imunidade a dreno de energia, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +5, Von +8
Habilidades: For 15, Des 14, Con 15, Int 7, Sab 12, Car 16
Perícias: Escalar +10, Observar +6, Ouvir +6, Sentir Motivação +4
Talentos: Combater com Duas Armas, Foco em Arma (machadinha), Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou séquito (1 mais 1d4 zumbis de plebeus humanos)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Padrão mais 2 *cutelos +1*
Tendência: Geralmente neutro e mau
Progressão: 11–20 DVs (Médio); 21–30 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura semelhante a um gorila é completamente sem pêlos, cancerosas manchas e estranhos desfiguramentos cobrem sua grossa carne amarela esverdeada. Duas grossas línguas, pingando linfas escuras, projetam-se da boca da criatura. Cada uma se enrola pelos grossos braços da criatura, caindo para lamber as lâminas dos cutelos que ele empunha.

Saqueadores pútridos desejam comer carne de mortos vivos, recebendo sustentação da consumação das energias turvas que animam os mortos vivos. Uma vez que uma criatura que caça e consome mortos vivos deva ser vista como um benefício para as criaturas civilizadas, o saqueador pútrido continua sendo uma ameaça para as criaturas vivas. Apesar do saqueador pútrido voluntariamente destruir e consumir mortos vivos existentes, ele tem mais prazer e mais sustento matando criaturas vivas, para depois animá-las como servos mortos vivos, e então se banqueteando de suas energias necromânticas.



O saqueador pútrido se parece com um gorila sem pêlos agachado com as patas traseiras curtas e braços longos e poderosos. Ele caminha sob todos os quarto membros de modo semelhante a um gorila, mas ergue-se sob suas duas patas traseiras para lutar. Mesmo quando corre, ele segura dois cutelos mágicos em suas mãos. O saqueador pútrido mede 1,20 m de altura quando caminha nas quatro patas, e ergue-se de pé até uma altura de 1,80 m. Ele pesa cerca de 125 kg. As características mais perturbadoras do saqueador pútrido são suas línguas gêmeas que se enrolam ao redor dos braços da criatura e caem o suficiente para lamber as lâminas dos cutelos da criatura. Enroladas ao redor dos braços da criatura como elas estão, as línguas seguem o movimenta dos cutelos, e quando o saqueador pútrido atinge algo com o cutelo, ele tenta lambar o ferimento com a língua que se acompanha, causando um ferimento pútrido (veja abaixo).
Quando o saqueador pútrido toca uma criatura viva com um de suas línguas cancerosas após tê-la ferido, ele drena um pouco da saúde e vitalidade também. Ao mesmo tempo, ele transfere um pouco de energia necromântica que se espalha de seu corpo em sua vítima. Assim uma criatura atingida pela lingual morrerá em 24 horas, o saqueador pútrido pode animá-la como uma criatura morta viva. Apesar de consumirem eventualmente qualquer criatura que animam, os saqueadores pútridos são espertos o bastante para manter alguns de seus mortos vivos criados, como lacaios.
Educados e empenados por magia, os saqueadores pútridos foram criados para servirem em uma antiga guerra perdida entre magos, possivelmente designados para conter as legiões de mortos vivos de algum grupo poderoso de necromantes. Assim, eles têm sobrevivido para recordar de seus criadores e da guerra na qual eles provaram ter poder de perverter formas de vida.
Saqueadores pútridos não recebem sustento de mortos vivos incorpóreos, mas eles ainda tentam controlar ou destruir essas criaturas caso encontrem uma chance eventual.
Saqueadores pútridos falam o idioma Comum.

COMBATE
Um oponente brutal e formidável, o saqueador pútrido realize investidas para entrar em combate e afunda seus cutelos em seus adversários. Apesar de receber sustentabilidade da carne de mortos vivos, o grande prazer do saqueador pútrido vem da destruição e reanimação de criaturas vivas. Mesmo o mais voraz saqueador pútrido é esperto o bastante para preservar algumas criaturas para ele animar como lacaios, e ele envia essas criaturas para a batalha para suavizar seus oponentes. Se possível, o saqueador pútrido irá isolar um oponente, derrubá-lo com a ajuda de seus lacaios mortos vivos, e então animá-lo imediatamente enquanto seus servos mortos vivos se voltam para o próximo oponente.
Quando pressionado, o saqueador pútrido não hesitará em usar sua habilidade drenar mortos vivos em seus próprios

lacaios mortos vivos, cortando a criatura morta viva com seus cutelos e ganhando força ao fazê-lo.

Animar Mortos-Vivos (Sob): Como uma ação padrão, o saqueador pútrido pode animar qualquer criatura morta a 18 m que tenha sido afetada pela sua habilidade ferimento pútrido a no mínimo 24 horas. Criaturas animadas pelo saqueador pútrido erguem-se como zumbis.

O saqueador pútrido consegue animar um número de Dados de Vida de criaturas igual ao seu próprio Dado de Vidas. Tentativas de animar criaturas cujo DVs cheguem ao limite de se excederem falham automaticamente. Estes mortos vivos animados estarão dentro do comando do saqueador pútrido, e eles não contam no número total de Dados de vida de mortos vivos que o saqueador pútrido consegue controlar usando sua habilidade de fascinar mortos vivos.

Drenar Mortos-Vivos (Sob): Quando o saqueador pútrido atinge uma criatura morta-viva com um de seus ataques de cutelo, ele cura um número de pontos de vida igual ao dano infligido.

Fascinar Mortos-Vivos (Sob): O saqueador pútrido pode fascinar mortos vivos como um clérigo maligno de 10° nível. A criatura pode controlar qualquer morto-vivo de 5 Dados de Vida ou menos quando ele afeta com sucesso o morto-vivo com sua habilidade de fascinar, ele consegue comandar até 10 Dados de Vida de mortos vivos de uma só vez.

Ferimento Pútrido (Sob): Quando o saqueador pútrido atinge uma criatura viva com um de seus cutelos em combate corpo a corpo, ele imediatamente pode realizar um ataque de toque com uma de suas línguas negras cancerígenas (+9 bônus de ataque). Caso obtenha sucesso no ataque de toque, a criatura sofre 1 ponto de Constituição e se torna vulnerável à habilidade de animar os mortos do saqueador pútrido.

Criaturas imunes ao dano de habilidade também são imunes a esse ataque especial.

Imunidade a Dreno de Energia (Sob): Saqueadores pútridos são imunes a ataques de dreno de energia.

Maestria com Cutelo (Ext): Os cutelos do saqueador pútrido são idênticos na aparência a *machadinhas +1*—exceto pelo fato que nas mãos do saqueador, esses cutelos causam o quádruplo do dano em sucessos decisivos (ao invés do triplo do dano da machadinha).

Perícias: O saqueador pútrido possui +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode escolher 10 nos testes de Escalar mesmo se estiver com pressa ou sendo ameaçado.

SENHOR DOS MORTOS

Aberração (Médio)
Dado de Vida: 20d8+80 (170 pvs)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 6 m com armadura completa (4 quadrados), escalar 4,5 m com armadura completa, deslocamento base 9 m, deslocamento base de escalar 6 m
Classe de Armadura: 28 (+1 Des, +7 natural, +9 *armadura completa +1*, +1 talento Bloqueio Ambidestro), toque 11, surpresa 27
Ataque Base/Agarrar: +15/+18
Ataque: Corpo a corpo: *cutelo +1* +20 (1d6+4/x4)
Ataque Total: Corpo a corpo: *cutelo +1* +18/+13/+8 (1d6+4/x4) e *cutelo +1* +18 (1d6+2/x4)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: Fascinar mortos vivos 11/dia (+4, 2d6+24, 20º), ferimento pútrido, maestria com cutelo
Qualidades Especiais: Animar mortos vivos, drenar mortos vivos, imunidade a dreno de energia, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +12, Ref +8, Von +14
Habilidades: For 17, Des 15, Con 19, Int 13, Sab 14, Car 18
Perícias: Diplomacia +6, Escalar +6, Observar +25, Ouvir +25, Sentir Motivação +25
Talentos: Bloqueio Ambidestro, Combater com Duas Armas, Especialização em Combate, Expulsão Adicional, Foco em Arma (machadinha), Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou séquito (1 mais 1d4 zumbis de trogloditas)
Nível de Desafio: 12
Tesouro: Padrão mais 2 *cutelos +1*
Tendência: Geralmente neutro e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: —

À primeira vista esta criatura se parece com um gorila em uma armadura negra azeviche. Duas línguas, pingando uma linfa nojenta, serpenteiam de sua cabeça elmada e enrola-se ao redor de seus braços armadurados.

Senhores dos mortos são cruéis campeões malevolentes da espécie dos saqueadores pútridos. Fisicamente um senhor dos mortos lembra seus irmãos saqueadores pútridos, mas seu corpo de gorila está protegido em uma armadura completa mágica negra azeviche. Com suas poderosas opções de combate e sua habilidade de criar incontáveis hordas de mortos vivos, o senhor dos mortos é um perigo capaz de limpar comunidades inteiras de criaturas vivas. Devido ser esperto o bastante para saber que suas depravações facilmente chamaria a atenção de aventureiros poderosos, o senhor dos mortos geralmente prepara diversas rotas de fuga e procura por itens mágicos que o permitam realizar uma saída rápida caso chegue a necessidade.

Raramente, o senhor dos mortos entra em um pacto profano



com um necromante ou com uma cabala de clérigos malignos. Esses conjuradores fornecem ao senhor dos mortos equipamentos mágicos e vítimas vivas, o senhor dos mortos em retribuição fornece a esses conjuradores uma maneira fácil de criar e sustentar um exército de zumbis lacaios.

COMBATE

O senhor dos mortos entra em combate muito mais que um saqueador pútrido, mas sua habilidade de comandar grandes números de mortos vivos o permite realizar mais táticas sofisticadas. Geralmente, o senhor dos mortos permanece escondido em alguma localização secreta, comandando seus lacaios mortos vivos trazerem a ele criaturas vivas para consumir e animá-las.

Animar Mortos-Vivos (Sob): Como uma ação padrão, o senhor dos mortos pode animar qualquer criatura morta a 18 m que tenha sido afetada pela sua habilidade ferimento pútrido à no mínimo 24 horas. Criaturas animadas pelo senhor dos mortos erguem-se como zumbis.

O senhor dos mortos consegue animar um número de Dados de Vida de criaturas igual ao seu próprio Dado de Vidas. Tentativas de animar criaturas cujo DVs cheguem ao limite de se excederem falham automaticamente. Estes mortos vivos animados estarão dentro do comando do senhor dos mortos, e eles não contam no número total de Dados de vida de mortos vivos que o senhor dos mortos consegue controlar usando sua habilidade de fascinar mortos vivos.

Drenar Mortos-Vivos (Sob): Quando o senhor dos mortos atinge uma criatura morta-viva com um de seus ataques de cutelo, ele cura um número de pontos de vida igual ao dano infligido.

Fascinar Mortos Vivos (Sob): O senhor dos mortos pode fascinar mortos vivos como um clérigo maligno de 20° nível. A criatura pode controlar qualquer morto vivo de 10 Dados de Vida ou menos quando ele afeta com sucesso o morto-vivo com sua habilidade de fascinar, ele consegue comandar até 20 Dados de Vida de mortos-vivos de uma só vez.

Ferimento Pútrido (Sob): Quando o senhor dos mortos atinge uma criatura viva com um de seus cutelos em combate corpo a corpo, ele imediatamente pode realizar um ataque de toque com uma de suas línguas negras cancerígenas (+19 bônus de ataque). Caso obtenha sucesso no ataque de toque, a criatura sofre 1 ponto de Constituição e se torna vulnerável à habilidade de animar os mortos do saqueador pútrido.

Criaturas imunes ao dano de habilidade também são imunes a esse ataque especial.

Imunidade a Dreno de Energia (Sob): Senhores dos mortos são imunes a ataques de dreno de energia.

Maestria com Cutelo (Ext): Os cutelos do senhor dos mortos são idênticos na aparência a *machadinhas +1*—exceto pelo fato que nas mãos do senhor dos mortos, esses cutelos causam o quádruplo do dano em sucessos decisivos (ao invés do triplo do dano da machadinha).

Perícias: O senhor dos mortos possui +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode escolher 10 nos testes de Escalar mesmo se estiver com pressa ou sendo ameaçado.

SAQUEADORES PÚTRIDOS E A RELIGIÃO

Saqueadores pútridos ocupam um estranho lugar no sistema de crenças religiosas de muitas culturas. Seguidores da morte ou de divindades ligadas aos mortos como Wee Jas, a Guardiã dos Mortos e o Undying Court (Eberron), ou Kelemvor (Forgotten Realms) acreditam que os saqueadores pútridos foram criados como uma punição e como um castigo contra os mortos vivos malignos. Essas religiões que acreditam na criação dos mortos vivos algumas vezes lutam contra os saqueadores pútridos, porém mais freqüentemente utilizam essas criaturas abomináveis como uma ameaça para manter suas criações na linha.

Alguns acreditam que os saqueadores pútridos possuem sua própria religião devotada à morte, escuridão e à energia negativa. Caso seja verdade, suas habilidades de clérigo certamente se acumulam com suas próprias habilidades naturais de fascinar mortos vivos e esses clérigos saqueadores pútridos precisam de fato serem temidos.

SAQUEADORES PÚTRIDOS EM EBERRON

Saqueadores pútridos são criações sórdidas de daelkyr. Abundantes especulações relacionam os motivos de sua criação. O daelkyr pode ter educado os saqueadores pútridos para negociar com uma crescente ameaça de mortos vivos ou para negociar com cabalas de vampiros e liches determinados a aprender seus segredos, ou eles podem ter experimentado a cruel energia negativa que infiltrou em Eberron do plano de Mabar, a Noite Sem Fim.

Saqueadores pútridos espreitam as cavernas e passagens de Khyber, ocasionalmente encontrando caminhos para masmorras e povoados abaixo de fortalezas arruinadas que cruzam Khorvaire. Eles também foram vistos em localidades onde se coincide com Eberron, próximos de portais difundidos com energia negativa.

SAQUEADORES PÚTRIDOS EM FAERÛN

Uma cabala secreta de conjuradores mortos vivos chamada a Runa Torcida criaram os primeiros saqueadores pútridos. Mais precisamente, os saqueadores pútridos são a obra de três aliados Conjuradores Rúnicos—os líderes da cabala. Conjurador Rúnico Rhangaun, um humano lich de mil anos que vive em Calimshan, possui mais de um saqueador pútrido senhor dos mortos guardando sua filacteria. Sapphiraktar o Azul, o único Conjurador Rúnico dragão lich, utiliza saqueadores pútridos para reabastecer os guardiões mortos vivos em seu covil subterrâneo e limpar as áreas que o cercam do Subterrâneo. A identidade do terceiro Conjurador Rúnico permanece oculta.

SÉQUITOS ALTERNATIVOS DOS SAQUEADORES PÚTRIDOS

Para incrementar variedades aos seus encontros com saqueadores pútridos ou senhores dos mortos, jogue a tabela abaixo para determinar o séquito de mortos vivos que acompanham a criatura.

d6	Séquito do Saqueador Pútrido	Séquito do Senhor dos Mortos
1	1d4 zumbis de kobolds	1d3 zumbis de bugbear
2	1d2 zumbis de trogloditas	1d2 zumbis de ogros
3	1 zumbi de bugbear	1 zumbi de wyvern
4	1 zumbi de ogro	1 zumbi de dilacerador cinzento
5	4d4 zumbis de plebeus humanos*	4d4 zumbis de trogloditas*
6	1d3+1zumbis de trogloditas*	1d4+1 zumbis de ogros*

*O saqueador pútrido ou senhor dos mortos consegue comandar o número máximo de Dados de Vida de zumbis animados igual aos seus próprios Dados de Vida (10 para o saqueador pútrido ou 20 para o senhor dos mortos). Os mortos vivos adicionais fornecidos nesta descrição são controlados pela habilidade de fascinar mortos vivos da criatura.

SENHOR DOS CRÂNIOS

Morto-Vivo (Médio)
Dado de Vida: 12d12 (78 pvs)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 6 m com peitoral de aço (4 quadrados), deslocamento base 9 m
Classe de Armadura: 21 (+4 Des, +5 peitoral de aço, +2 natural), toque 14, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +6/+6
Ataque: Corpo a corpo: cajado de ossos +12 (1d6 mais 1d6 por frio) ou à distância: fragmentos de ossos +10 (1d6 mais 1d6 por frio; veja crânios triplos)
Ataque Total: Corpo a corpo: cajado de ossos +12/+7 (1d6 mais 1d6 por frio) ou cajado de ossos +10/+10/+5 (1d6 mais 1d6 por frio) e à distância: fragmentos de ossos +10 (1d6 mais 1d6 por frio; veja crânios triplos)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: Crânios Triplos
Qualidades Especiais: Características de morto-vivo, criar cavaleiro espectral, imunidade ao frio, RD 5/concussão, +4 resistência a expulsão, perda de crânio, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +8, Von +10
Habilidades: For 11, Des 19, Con —, Int 14, Sab 15, Car 17
Perícias: Blefar +8, Conhecimento (arcano) +12, Conhecimento (masmorras) +7, Conhecimento (religião) +12, Diplomacia +7, Disfarce +3 (+5 atuando), Esconder-se +5, Furtividade +5, Identificar Magia +9 (+11 decifrando pergaminhos), Intimidar +10, Observar +12, Ouvir +12, Sentir Motivação +7, Sobrevivência +2 (+4 em subterrâneos), Usar Instrumento Mágico +18 (+20 pergaminhos)
Talentos: Acuidade com Arma, Foco em Arma (cajado de osso), Combater com Duas Armas, Tiro Certeiro, Tiro Preciso
Ambiente: Qualquer subterrâneo
Organização: Veja texto
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Geralmente leal e mau
Progressão: 13–24 DVs (Médio)
Ajuste de Nível: —

Alto e magnífico, o ser esquelético vestindo um peitoral de aço e envolto por um ondulante manto negro caminha em sua direção. Ele observar atentamente ao seu redor com cada um de seus três crânios humanos. Chamas azuis brilhantes flamejam nas cavidades de seus olhos, ele segura um cajado de ossos com um crânio em cada extremidade.

Rumores negros falam dos senhores dos crânios, poderosos seres mortos vivos criados pela magia desencadearam-se da morte do poderoso necromante Vrakmul. Esses mortos vivos desejam invocar seu mestre de volta além da mortalidade, usando sua maestria sobre os ossos como ferramentas e armas. Em sua busca, eles não demonstram misericórdia aos vivos ou aos mortos que andam que se recusam a segui-los.
Os doze senhores dos crânios surgiram das cinzas da Torre Negra de Vrakmul. Se eles foram criados intencionalmente pelo necromante louco ou se surgiram espontaneamente das energias corrompidas de seu santuário caído, ninguém pode dizer ao certo. Contudo, lendas afirmam que desde a queda de Vrakmul, os doze têm procurado suas regalias perdidas—a *máscara da caveira,* o *bastão do enfraquecimento* e o *cajado da necromancia*. Com esses itens, eles planejam revocar Vrakmul da destruição, reunindo sua alma despedaçada e reformando sua filacteria para que ele possa ascender como um lich.
Os senhores dos crânios falam os idiomas Comum, Dracônico e Infernal.

COMBATE
Cajado de Ossos (Sob): O cajado de ossos do senhor dos crânios funciona como um bordão obra-prima que causa 1d6 pontos de dano por frio extra. O cajado de ossos é considerado como uma arma natural para o uso do talento Acuidade com Arma do senhor dos crânios.
Caso o senhor dos crânios perca a posse de seu cajado de ossos, o cajado de ossos será destruído. O senhor dos crânios poderá criar um novo cajado de ossos como uma ação rápida (veja abaixo). Para fazê-lo, ele precisa destruir um de seus servos mortos vivos criados a 9 m. O servo escolhido é instantaneamente destruído e o cajado de ossos reaparecerá nas mãos do senhor dos crânios.
Crânios Triplos (Ext): A cada rodada, como uma ação rápida (veja abaixo), o senhor dos crânios pode usar uma dessas habilidades: chamar osso, criar servos ou fragmento de ossos. Caso o senhor dos crânios perca um de seus crânios (veja



pedra de crânio), ele perde o acesso a uma dessas habilidades.
Chamar Osso (Sob): O senhor dos crânios pode usar seu crânio de comando para retirar fragmentos de ossos do corpo de um oponente a 9 m que possua um sistema esquelético. A criatura precisa obter sucesso em um teste de Vontade CD 19 ou sofrerá 2d6 pontos de dano pelos fragmentos que foram arrancados de seu corpo. Criaturas mortas vivas não-inteligentes não têm direito ao teste de resistência.
O senhor dos crânios pode instantaneamente fazer com que os fragmentos sejam absorvidos por um morto vivo corpóreo de sua escolha a 9 m (incluindo ele mesmo). O morto vivo escolhido recupera 5 pontos de dano. Por outro lado, o senhor dos crânios poderá prender os fragmentos na boca de seu crânio cuspidor (veja a habilidade fragmentos de ossos).
Criar Servos (Sob): O crânio criador do senhor dos crânios pode criar um aguilhão de ossos (página 156 do *Monster Manual V*), um serpentir (página 158 do *Monster Manual V*), ou um esqueleto de ossos próximos e de fragmentos de ossos. Mortos vivos criados através dessa habilidade estarão automaticamente dentro do controle do senhor dos crânios. O senhor dos crânios consegue ter um número de mortos vivos sob o controle de seu crânio criador equivalente a um encontro de NE 7. Por exemplo, o senhor dos crânios consegue ter quarto aguilhões de ossos, três serpentirs ou o esqueleto de um gigante das nuvens sob seu controle. Ele poderia também controlar combinações de mortos vivos, como cinco esqueletos de humanos, três aguilhões de ossos e um serpentir.
Os servos na presença do senhor dos crânios no inicio de um encontro fornecem pontos de experiência para os personagens quando forem combatidos e derrotados. Servos criados durante o combate são considerados como monstros invocados, desse modo não fornecem pontos de experiência adicionais.
Fragmentos de Ossos (Sob): O crânio cuspidor do senhor dos crânios pode cuspir fragmentos de ossos de sua boca. O ataque fragmentos de ossos possui incremento de distância de 9 m. Caso o senhor dos crânios usou a habilidade chamar osso para prender fragmentos de ossos arrancados de uma criatura, ele poderá disparar esses fragmentos com esta habilidade. Caso o senhor dos crânios dispare os fragmentos de ossos na mesma criatura na qual ele retirou esses fragmentos, o ataque fragmentos de ossos a atinge automaticamente a menos que o alvo possua cobertura total ou camuflagem total. O senhor dos crânios precisa realizar este ataque especial fragmentos de ossos na rodada imediatamente após ele trazer os fragmentos com sua habilidade chamar ossos.
Criar Cavaleiro Espectral (Sob): Uma vez por mês, o senhor dos crânios pode realizar um ritual de 12 horas sob a lua cheia para criar um cavaleiro espectral (página 160 do *Monster Manual V*) dos restos de um combatente montado. O cavaleiro espectral é leal ao senhor dos crânios, mas não controlado. Através do uso dessa habilidade, o senhor dos crânios pode ter apenas um cavaleiro espectral por vez, criando um novo apenas quando o atual servo for destruído.
Perda de Crânio: Quando o senhor dos crânios for reduzido a dois terços de seus pontos de vida totais, seu crânio criador se despedaça. O senhor dos crânios perde a habilidade de criar mortos vivos, embora os mortos vivos restantes ainda permaneçam sob seu controle. Quando o senhor dos crânios for reduzido a um terço de seus pontos de vida totais, seu crânio cuspidor se despedaça, e ele perde sua habilidade fragmentos de ossos. Caso o senhor dos crânios seja curado afim desses pontos de vida excedam um terço ou dois terços de seu total de pontos de vida, o crânio apropriado reaparecerá. O senhor dos crânios então poderá utilizar novamente as habilidades fornecidas pelos crânios.
O senhor dos crânios e os mortos vivos que ele controla possuem +4 de resistência à expulsão enquanto o senhor dos crânios possuir todos os três crânios de suas cabeças. Esta resistência à expulsão é reduzida para +2 caso o senhor dos crânios possua apenas duas cabeças, e ele perde esta resistência quando ele possuir apenas uma cabeça restante.

ESTRATÉGIAS E TÁTICAS
O senhor dos crânios preferem evitar conflitos diretos em favor de ataques realizados por aqueles sob seu comando. Geralmente, o senhor dos crânios enviam seus servos e lacaios para o combate corpo a corpo enquanto ele se distancia, utilizando-os como escudos. O senhor dos crânios utiliza pergaminhos e suas habilidades chamar osso e fragmentos de ossos contra adversários que atacam diretamente, e cria mais servos em casos de necessidade. O Senhor dos crânios é igualmente eficiente em combate corpo a corpo, contudo, ele faz de bom uso de seu terrível cajado de ossos se pressionado.

EXEMPLO DE ENCONTRO
Um senhor dos crânios nunca é encontrado sem seus lacaios mortos vivos, e de mortos vivos inteligentes que voluntariamente servem ao senhor dos crânios. Senhores dos crânios individuais evitam congregações para que eles não possam ser derrotados de uma vez por toda.
Saqueadores de Tumbas (NE 9): Enquanto explorava uma tumba pelas relíquias que nela continha, um senhor dos crânios convenceu duas múmias (*Livro dos Monstros* página 204) a segui-lo. Agora o senhor dos crânios continua sua busca por magia perdida, cruzando o caminho de aventureiros que faziam o mesmo. A habilidade de desespero das múmias paralisa os personagens que ficarem em seu caminho, permitindo os servos invocados do senhor dos crânios realizarem golpes de misericórdia contra esses adversários.

ECOLOGIA
Senhores dos crânios são mortos vivos, e como tais, eles não possuem efeitos significantes no ambiente. Apesar de precisarem de corpos esqueléticos para criar seus servos, os senhores dos crânios não devastam indiscriminadamente as populações de criaturas vivas a menos que essa destruição sirva para um propósito maior. Senhores dos crânios possuem objetivos mais específicos, requerendo que trabalhem com cautela, mas eles tomam ações diretas caso necessário.
Ambiente: Os senhores dos crânios operam em segredo, criando covis para si abaixo de ossuários antigos, tendo residência em cemitérios ou criando lares nas profundezas escuras de catacumbas vazias. Locais que possuam um amplo suplemento de restos esqueléticos fazem um excelente local para um senhor dos crânios como sua base de operações.
Características Físicas: Humanóide na forma e possuindo três caveiras, o senhor dos crânios é imediatamente reconhecível. Cada armadura e manto do senhor dos crânios estão escritas com seus próprios motivos negros, assim, um senhor dos crânios é distinto um do outro. Essas criaturas medem cerca

de 1,80 m de altura, mas sua forma esquelética pesa apenas 25 kg.

Tendência: Os senhores dos crânios preferem planos complicados e precisos para entrar em ação. Apesar de nem todos os senhores dos crânios serem leais na tendência, todos eles são uniformemente malignos.

SOCIEDADE

Diferente de seu ciclo social de mortos vivos seguidores, os senhores dos crânios geralmente trabalham sozinhos. Cada um procura pelas regalias de Vrakmul e outros segredos arcanos necessários para trazer de volta seu senhor negro. Em raras ocasiões, os senhores dos crânios se encontram para discutir informações recentes e formular planos, particularmente se um de seu total foi recentemente destruído.

TESOURO TÍPICO

Os senhores dos crânios são criaturas vaidosas, eles têm uma apreciação pelos efeitos que sua aparência pode ter em impressionar os mortais. Eles usam aros e braceletes de ouro e prata, adornando suas mãos semelhantes a garras com anéis de jóias. Os senhores dos crânios também cobiçam itens mágicos, particularmente aqueles que posam ajudá-los em sua busca pelas regalias de Vrakmul e aqueles que possam ser usados em combate. Com suas especialização em Usar Instrumento Mágico, os senhores dos crânios conseguem ler pergaminhos e utilizar itens mágicos com facilidade. Eles possuem o dobro do tesouro padrão disponível para o seu Nível de Desafio em qualidade e em itens mágicos. O senhor dos crânios apresentado aqui possui 2.275 po gastos em pergaminhos antes do combate (pergaminho de *esculpir som,* pergaminho de *infligir ferimentos graves,* pergaminho de *invisibilidade,* pergaminho de *mesclar-se às rochas,* pergaminho de *muralha de fogo,* pergaminho de *torcer madeira*), portanto ele pode ainda ter o tesouro padrão gerado por ele.

SENHORES DOS CRÂNIOS EM EBERRON

Pela sua aparência solitária, os senhores dos crânios são assumidos geralmente como agentes de Vol, a Rainha lich. De fato, os senhores dos crânios são alguns dos mais potentes adversários de Vol, procurando vingança contra a auto-denominada Rainha dos Mortos por permitir que o poder da além vida seja controlado por seus servos mortais. Os senhores dos crânios operam independentes através de Khorvaire, se engajando em esquemas para ascender Vrakmul, assim como se opondo aos cultos da Ordem da Garra Esmeralda e do Sangue de Vol.

SENHORES DO CRÂNIOS EM FAERÛN

A Batalha dos Ossos é uma destinação popular para os necromantes de Faerûn, e é dito que os primeiros senhores dos crânios foram criados naquele local amaldiçoado. Hoje, necromantes que criam aguilhões de ossos e serpentirs são atraídos para os ossos à deriva expostos desses campos sem vida. Os fiéis de Velsharoon são ditos que criaram grandes forces de serpentirs no local para seus próprios propósitos negros.

Os senhores dos crânios tendem a manter suas reuniões infreqüentes na Batalha dos Ossos, Geralmente no inverno profundo. Semanas antes dessas assembléias profanes, cavaleiros espectrais são vistos deste da Floresta Alta até o Poço dos Dragões, e todos temem sua passagem. Os propósitos dos senhores dos crânios são inescrutáveis, embora que, seus encontros sejam curtos.

VRAKMUL

As informações do histórico dos senhores dos crânios fazem referência ao necromante Vrakmul, estabelecendo essas criaturas com um número limitado delas e possuindo um objetivo específico. Você pode pegar essa idéia e aproveitá-la, inventando a história de Vrakmul e decidindo qual propósito os doze senhores dos crânios possuem em sua campanha. Por outro lado, os senhores dos crânios podem ser simplesmente um poderoso novo tipo de morto vivo sem histórico específico ou número. Os senhores dos crânios podem ser o resultado ou falha de tentativas de realizar a transformação em lich, os traços remanescentes mortos vivos de uma raça de seres de três cabeças ou apenas uma criatura formada através de amalgama mágica de três corpos.

CONHECIMENTO SOBRE SENHORES DOS CRÂNIOS

Personagens que possuam graduações em Conhecimento (religião) podem aprender mais sobre os senhores dos crânios. Quando um personagem realiza um teste bem sucedido na perícia, o seguinte conhecimento é revelado, incluindo as informações das CDs inferiores.

Conhecimento (religião)

CD	Resultado
17	Esta criatura é um senhor dos crânios, um morto vivo sinistro com poderes superiores às criaturas mortas vivas inferiores. Os senhores dos crânios são capazes de criar mortos vivos esqueléticos para seus comandos malignos.
22	Os senhores dos crânios empunham cajados de ossos e cospem fragmentos de ossos à distância. Ambos os ataques causam dano por frio, e o senhor dos crânios é imune a ataques baseados em frio.
27	Os senhores dos crânios conseguem arrancar fragmentos de ossos do corpo de uma criatura, então logo após isso, cospe-os de volta na mesma criatura com uma mira apurada.
32	Quando o senhor dos crânios sofre dano o suficiente, ele perderá um de seus crânios e os poderes especiais fornecidos por aquele crânio. Sua habilidade de criar mortos vivos desaparece primeiro, seguido pelo seu crânio cuspidor. Destruindo os crânios também permite expulsar o senhor dos crânios e seus lacaios com mais facilidade.

SENMURV

Besta Mágica (Grande)

Dado de Vida: 3d10+12 (28 pvs)

Iniciativa: +4

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 12 m (bom)

Classe de Armadura: 15 (+3 Des, +2 natural), toque 13, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +3/+13

Ataque: Corpo a corpo: mordida +8 (1d8+9) ou garra +8 (1d6+6)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +8 (1d8+9) ou 2 garras +8 (1d6+6)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: Destruir o mal, dilacerar 2d6+6, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: Faro, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +6, Von +2
Habilidades: For 22, Des 16, Con 19, Int 9, Sab 13, Car 16
Perícias: Esconder-se +0, Furtividade +4, Observar +2, Ouvir +2, Sentir Motivação +2
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea
Ambiente: Qualquer terreno e floresta
Organização: Solitário, revoada (2–5) ou bando (11–20)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre leal e bom
Progressão: 4–6 DVs (Grande); 7–9 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Os senmurvs são criaturas inteligentes que são defensores ferozes do bem. Normalmente eles atuam como montarias, batedores e guardiões de humanóides não malignos como os elfos, anões e gnomos.
Os senmuvs possuem a cabeça, corpo e patas traseiras de um cachorro, com duas asas emplumadas no lugar das patas dianteiras do cachorro. Eles são vibrantemente coloridos e nenhuma das cores possui o mesmo padrão. Os olhos do senmuv possuem cores de gemas, geralmente azul safira, vermelho rubi ou verde esmeralda, e não possui pupilas.
Os senmuvs são bem conhecidos por prestar ajuda a humanóides nos desastres, especialmente aquelas sob ataque de criaturas malignas. Capazes de sentir tanto o bem como o mal, os senmuvs são muito particulares sobre aqueles que ele auxilia, e se tornam enfurecidos caso descubram duplicidade ou traição entre aqueles que são ajudados.
Os senmuvs falam o idioma Silvestre e conseguem entender, mas não falar, o idioma Comum.

COMBATE
Os senmuvs são experientes ao mergulhar em combate para desferir ataques mortais antes de se retirarem a salvo. Geralmente eles bombardeiam o oponente algumas poucas vezes antes de se aproximarem para um combate corporal. Quando o fazem, eles atacam com ambas as garras para dilacerar, provocando um terrível dano.



O senmuv consegue carregar uma pessoa e equipamentos que não pesem mais de 100 quilos. Os senmuvs não toleram muito selas, assim a pessoa que for o montar deve aprender a fazê-lo sem uma.
Destruir o Mal (Sob): Uma vez ao dia, o senmuv consegue desferir um ataque regular e provocar um dano adicional igual ao seu DV (máximo de +20 de dano) contra um oponente maligno
Dilacerar (Ext): Caso o senmuv atinja um oponente com ambas as garras, ele rasgará a carne do oponente. Este ataque causa 2d6+6 pontos de dano;
Faro: O senmuv consegue detectar a aproximação de inimigos, farejar oponentes escondidos e rastrear através do olfato.
Habilidades Similares a Magia: Sem limites—*detectar o bem, detectar o mal*.

SENTINELA SAGRADO

Imortal (Médio – Humanóide Avançado)
Dado de Vida: 5d12 (32 pvs)
Iniciativa: +5
Deslocamento: Vôo 9 m (perfeito) (6 quadrados)
Classe de Armadura: 12 (+1 Des, +1 deflexão), toque 12, surpreendido 11; ou 21 (+1 Des, +8 armadura de batalha, +2 escudo grande), toque 11, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar: +5/+8
Ataque: Corpo a corpo: toque incorpóreo +6 (1d6 e energia positiva) ou espada bastarda obra-prima +10 (1d10+4/19–20) ou à distância: arco curto obra prima +7 (1d6/x3)
Ataque Total: Corpo a corpo: toque incorpóreo +6 (1d6 e energia positiva) ou espada bastarda obra-prima +10 (1d10+4/19–20) ou à distância: arco curto obra prima +7 (1d6/x3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: Manifestação, toque de energia positiva
Qualidades Especiais: Imortal, incorpóreo, local da morte, restauração, +4 resistência à expulsão
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +2, Von +2
Habilidades: For 16, Des 13, Con —, Int 10, Sab 12, Car 12
Perícias: Cavalgar +9, Escalar +11, Esconder-se +9, Observar +11, Ouvir +11, Procurar +8
Talentos: Ataque Poderosoв, Foco em Arma (espada bastarda), Iniciativa Aprimoradaв, Lutar às Cegasв, Trespassar, Usar Arma Exótica (espada bastarda)
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, gangue (2–4) ou multidão (7–12)
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Nenhum
Tendência: Qualquer bom
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +5

Quando um personagem de grande virtude morre enquanto outra pessoa está sob seus cuidados, ele algumas vezes apega-se a uma forma de vida como um sentinela sagrado. Não um morto vivo, mas um imortal, o sentinela sagrado é muito similar a um fantasma. Ao invés de assombrar o local de sua morte ou atormentar os vivos, o sentinela sagrado continua a vigiar o local de sua morte até que outra pessoa possa assumir sua responsabilidade.
Normalmente, o sentinela sagrado existe no Plano Etéreo, onde ele ainda pode vigiar o local de sua morte, porém

permanecendo o máximo fora de visibilidade. Quando precisam surgir, ele pode se manifestar parcialmente no Plano Material, o suficiente para realizar algum efeito ao seu redor enquanto permanece incorpóreo. No Plano Etéreo, o sentinela sagrado se parece muito com o que era em vida, exceto que ele está envolvido por uma nuvem suave de luz brilhante prateada. Quando se manifesta, ele parece não substancial e translúcido, como se fosse inteiramente formado de sua radiação prateada.

Este exemplo utiliza um humano guerreiro de 5o nível como criatura base— se fato, um guerreiro muito similar é usado como exemplo no modelo fantasma no *Livro dos Monstros.*



CRIANDO UM SENTINELA SAGRADO

"Sentinela sagrado" é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer aberração, animal, besta mágica, dragão, gigante, humanóide, humanóide monstruoso ou planta de tendência boa (daqui por diante denominada "criatura base").

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para "imortal" (veja abaixo). O tamanho não se altera.

Dado de Vida: Todos os dados de vida atuais e futuros tornam-se d12s.

Deslocamento: Sentinelas sagrados possuem o deslocamento de vôo de 9 m com capacidade de manobra perfeita, a menos que a criatura base tenha um deslocamento de vôo maior.

Classe de Armadura: A armadura natural é a mesma da criatura base, mas só funciona contra oponentes etéreos. Quando o sentinela sagrado se manifesta (veja abaixo), seu bônus de armadura natural é +0, Mas ele recebe um bônus de deflexão igual ao seu modificador de Carisma ou +1 o que for maior.

Ataques: O sentinela sagrado conserva todos os ataques da criatura base, mas caso estes requeiram contato físico, afetarão somente as criaturas etéreas.

Ataque Total: O sentinela sagrado conserva todos os ataques da criatura base, mas caso estes requeiram contato físico, afetarão somente as criaturas etéreas.

Dano: Contra criaturas etéreas, o sentinela sagrado utiliza a mesma quantidade de dano da criatura base. Contra criaturas corpóreas, o sentinela sagrado geralmente não causa dano físico mas pode usar seus ataques especiais, se houver, quando ele se manifesta (veja abaixo).

Ataques Especiais: O sentinela sagrado conserva todos os ataques especiais da criatura base, mas caso estes requeiram contato físico, afetarão somente as criaturas etéreas. O sentinela sagrado também adquire a habilidade de manifestação mais 1 dos 3 ataques especiais descritos abaixo. As CDs dos testes de resistência são de 10 + ½ dos DVs do sentinela sagrado + o modificador de Carisma do sentinela sagrado, a menos que seja descrito o contrário.

Manifestação (Sob): Todo sentinela sagrado possui esta habilidade. Um sentinela sagrado 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 sentinela sagrado nesta situação só pode ser afetado por outros seres incorpóreos, armas mágicas +1 ou melhores ou magias, com 50% de chance de ignorar qualquer dano de origem material. Um sentinela sagrado manifestado consegue atravessar objetos sólidos conforme desejar; seus golpes ignoram as armaduras. Um sentinela sagrado manifestado sempre se desloca em silêncio.

Um sentinela sagrado manifestado pode atacar com seu toque ou com uma arma de toque espectral. Caso ele possua uma arma mágica +1 ou superior, ele será capaz de afetar criaturas materiais quando ele se manifesta, mas esse 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 sentinela sagrado). Um sentinela sagrado manifestado 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 oponentes do Plano Etéreo.

Quando um sentinela sagrado 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 sentinelas sagrados manifestados não afetam alvos corpóreos

O sentinela sagrado possui dois planos natais, o Plano material e o Plano Etéreo, e não é considerado um planar em nenhum deles.

Toque de Energia Positiva (Sob): O sentinela sagrado pode desferir um ataque de toque incorpóreo para infundir o alvo com energia positiva. Adversários mortos vivos (mesmos os incorpóreos) sofrem 2d8+5 pontos de dano adicionais. O sentinela sagrado também consegue canalizar esta energia positiva em criaturas vivas, curando até 2d8+5 pontos de dano. O sentinela sagrado consegue controlar esta energia positiva o suficiente para evitar curar adversários vivos (causando apenas o dano básico). Este poder pode ser usado até cinco vezes por dia.

Qualidades Especiais: O sentinela sagrado possui todas as qualidades especiais da criatura base e as listadas abaixo, além de receber o tipo imortal.

Local da Morte (Sob): O sentinela sagrado está constantemente atento na localização precisa do local de sua morte e em seu estado: toda vez que ele ficar desarmado, ferido, incapacitado, abalado, inconsciente, morrendo, morto e assim por diante, ele conseguirá deslocar-se instantaneamente para o local de sua morte como de usasse *teletransporte maior,* exceto pelo que esta habilidade permite que ele cruze as fronteiras planares. Ele poderá teletransportar-se além de mais 25 kg de equipamento etéreo. Ele também poderá observar o local de sua morte sem limites de uso (como se tivesse conjurador a magia *vidência*), com nenhum teste de resistência permitido e com sucesso garantido.
Resistência à Expulsão (Ext): O sentinela sagrado possui +4 de resistência à expulsão.
Restauração (Sob): Na maioria dos casos, é muito difícil destruir um sentinela sagrado através de um simples combate: O espírito "destruído" freqüentemente se restaura em 2d4 dias. Mesmo as magias poderosas são apenas soluções temporárias. Qualquer sentinela sagrado prestes a ser destruído retornará para sua missão caso obtenha sucesso num teste especial de nível (1d20 + o nível ou os DVs do sentinela sagrado) contra CD16. Via de regra, o único meio de realmente se livrar de um sentinela sagrado é descobrir a verdadeira razão de sua existência.
Habilidades: Mesmo da criatura base, exceto que o sentinela sagrado não possui valor de Constituição, e seu Carisma aumenta +4
Perícias: O sentinela sagrado recebe +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Observar, Ouvir e Procurar. Os demais são idênticos ao da criatura base
Organização: Solitário
Nível de Desafio: Mesmo da criatura base +2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Qualquer bom
Ajuste de Nível: Mesmo da criatura base +5

SEPULTADO

Morto-Vivo (Grande – Frio)
Dado de Vida: 16d12 (104 pvs)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escavar 12 m (somente gelo)
Classe de Armadura: 24 (–1 tamanho +15 natural), toque 9, surpresa 24
Ataque Base/Agarrar: +8/+20
Ataque: Corpo a corpo: pancada +15 (2d6+8 mais 2d6 por frio)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +15 (2d6+8 mais 2d6 por frio)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: Agarrar aprimorado, cria, congelar, prender, toque gelado
Qualidades Especiais: Características de morto-vivo, deslizar no gelo, imunidade ao frio, sentidos sísmicos 18 m, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +5, Von +12
Habilidades: For 27, Des 10, Con —, Int 11, Sab 14, Car 12
Perícias: Esconder-se +15, Furtividade +19, Observar +21, Ouvir +21
Talentos: Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Fortitude Maior, Golpe Avassalador, Separar Aprimorado, Trespassar
Ambiente: Montanhas frias
Organização: Solitário ou dupla
Nível de Desafio: 10
Tesouro: Padrão
Tendência: Freqüentemente leal e mau
Progressão: 17–32 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: —

Uma densa casca de gelo verde transparente envolve completamente um corpo humano dessecado, seus dentes amarelados revelam um ricto de morte. A gigantesca proteção exterior de armadura de gelo faz de sua medonha aparição o tamanho de um ogro.

Os sepultados são mortos-vivos preservados dentro de uma camada de gelo – mas ainda aptos para mover e matar.
Sepultados são humanos ou humanóides mortos-vivos inteiramente congelados dentro de um revestimento de gelo que concedem a estatura de um ogro. A face de uma destas criaturas é normalmente congelada em um ricto de medo ou sofrimento – sua carne, seu cabelo e seus olhos são sempre muito bem preservados, apesar da pele ocasionalmente ser de um tom esbranquiçado de gelo.
Sepultados não falam, mas são aptos para ouvir outros apesar de sua cobertura de gelo. Eles entendem o idioma Comum.

COMBATE
Sepultados conhecem sua habilidade para deslizar através do gelo, como em geleiras e montanhas de gelo. Famosos por surpreender inimigos, um sepultado freqüentemente sai silenciosamente do seu esconderijo indo para cima de seus inimigos conforme eles levantam acampamento sobre o gelo. Às vezes sepultados atacam de dentro de um lago coberto de gelo; eles freqüentemente conseguem atacar alvos na superfície por dentro do gelo, enquanto ficam protegidos pelo gelo acima deles.
Uma vez realizado o ataque surpresa, um sepultado na mesma hora tentar arrastar sua vitima para baixo do gelo.
Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, um sepultado precisa acertar um oponente grande ou pequeno com seu ataque de pancada. Na mesma hora ele pode tentar iniciar o agarrar como ação livre sem provocar ataques de oportunidade. Se ele vencer o teste de agarrar, e o estabelecer preso, causará dano com o toque gelado, e imediatamente usará sua habilidade de congelar. Na rodada subseqüente ele continuara a causar dano com seu toque gelado e poderá congelar de novo, ou tentar usar sua habilidade de prender.
Cria (Sob): Qualquer humanóide morto por um sepultado torna-se um sepultado em 1d4 rodadas, desde que ele se envolva dentro do gelo (olhar Prender, abaixo). Crias são sujeitas aos comandos do sepultado que as criou e ficam escravizadas até as suas mortes. Elas não possuem qualquer habilidade que tinham em vida.
Congelar (Sob): Um sepultado pode drenar o calor de uma criatura viva. Sob um sucesso no teste de agarrar, o sepultado causa 2d4 pontos de dano na Destreza no inimigo agarrado (teste de Fortitude CD 19 – metade do dano). Esse é um efeito sobrenatural do frio. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.
Deslizar no Gelo (Ext): Um sepultado pode deslizar facilmente através de gelo, neve, ou neve derretida como um peixe nada



através da água. Ele deixa seu esconderijo atrás sem túnel ou buraco, e sua passagem não criar qualquer agitação ou outros sinais de sua presença.

Um sepultado freqüentemente luta sobre uma cobertura de placa de gelo ou campo de neve do mesmo modo que uma criatura incorpórea pode usar uma muralha ou chão para se proteger. Um sepultado ataca uma criatura além do gelo ou neve o qual ele estiver escondido ganhando o benefício da cobertura.

Prender (Sob): Como uma ação padrão, um sepultado que iniciar seu turno segurando um oponente pode tentar puxar a criatura agarrada para debaixo do gelo, armando a armadilha em uma camada de gelo e conseqüentemente criando outra do mesmo tipo. O sepultado precisa vencer um teste de agarrar; se bem sucedido, ele pode mover metade do deslocamento, puxando o inimigo agarrado consigo mesmo. Se tiver prendido seu inimigo, o sepultado recebe um bônus de +4 no teste.

Se o sepultado for bem sucedido em puxar o inimigo para dentro de um gelo sólido, a vitima é imediatamente imobilizada e não pode se mover ou fazer qualquer ação que não seja exclusivamente mental. Ele pode estar sujeito a afogamento (embora ele possa segurar sua respiração antes de entrar no gelo). Como uma ação de rodada completa, uma vitima do sepultado a até 1,5 m da superfície de gelo pode tentar um teste de Força CD 23 para fugir. Se ele estiver a mais de 1,5 m de profundidade dentro do gelo, um teste bem sucedido não o deixa livre, mas ganha espaço suficiente para fazer ações físicas que ele consiga enquanto estiver agarrado, tal como tentar sacar uma arma leve, conjurar uma magia, ou atacar o gelo com a arma leve e tentar cavar sua saída.

Um sepultado freqüentemente escolhe continuar atacando sua vitima presa ao gelo, desde que o gelo não impeça seus próprios movimentos ou ataques.

Sentido Sísmico (Ext): Um sepultado pode automaticamente sentir a localização de qualquer coisa até 18 m se ela tiver em contato com o terreno (ou gelo ou neve no topo do terreno).

Toque Gelado (Sob): Um sepultado causa 2d6 pontos de dano de frio adicionais a cada ataque de pancada bem sucedido. No seu turno, ele causa 2d6 pontos de dano de frio por rodada para qualquer criatura agarrada por ele.

Características de Morto Vivo: O sepultado é imune a efeitos de ação mental, veneno, efeitos de sono, paralisia, atordoamento, doença, efeitos de morte, e qualquer efeito que exija um teste de Fortitude a menos que também funcione sobre objetos ou que seja inofensiva. Ele é imune ao dano adicional de sucessos decisivos, dano por contusão, danos de habilidades físicas, dreno de habilidades, dreno de energias, fatiga, exaustão ou morte por dano massivo. Ele não pode ser aumentado, e ressurreição funciona somente se ele concordar. Ele tem visão no escuro de 18 m.

SERPENTE DESLOCADORA

Besta Mágica (Médio)
Dado de Vida: 2d10+8 (19 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), escalar 3 m, nadando 3 m
Classe de Armadura: 13 (+1 Des, +2 natural), toque 11, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +2/+5
Ataque: Corpo a corpo: mordida +5 (1d6+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +5 (1d6+4)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: —
Qualidades Especiais: deslocamento, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +4, Von +3
Habilidades: For 17, Des 12, Con 19, Int 5, Sab 12, Car 2
Perícias: Escalar +11, Natação +11, Ouvir +6
Talentos: Vontade de Ferro
Ambiente: Florestas quentes
Organização: Solitário, casal, ninhada (2–7 mais 0, 1 ou 2 líderes com 4 DVs)
Nível de Desafio: 2
Tesouro: 50% das moedas, triplo dos bens, 50% dos itens
Tendência: Geralmente caótico e mau
Progressão: 3–5 DVs (Médio); 6 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: —

Esta cobra possui luxuosas escamas azuis escuras, exceto por duas faixas de cor violeta que parecem quase pairar sobre o corpo da criatura. Ela nunca aparenta estar localizada onde ela deveria estar.

A serpente deslocadora é um carnívoro furtivo e voraz que lembra uma cobra. Ela possui olhos verdes brilhantes, e duas vibrantes faixas de vibração violetas brilhante que descem pelo seu corpo.

Serpentes deslocadoras possuem pequenas presas, mas elas não são desprezadas após as maiores refeições. Qualquer outra criatura viva é uma refeição, assim, a serpente deslocadora vive em um mundo de abundância sem fim.

Serpente deslocadora possui 2,40 m de comprimento e pesa 100 kg.

Serpentes deslocadoras falam o idioma Dracônico, porém muito ruim.



COMBATE
Serpentes deslocadoras são excepcionais em suas táticas saltando para cima de suas vítimas quando estão famintas ou entediadas, e fogem rastejando rapidamente são feridas ou assustadas.
Deslocamento (Sob): Uma sensação de distorção óptica envolve a serpente 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 serpente por outros meios distintos da visão. Um efeito de *visão da verdade* permite ao conjurador definir a posição da serpente, mas *ver o invisível* não afeta esta habilidade sobrenatural.
Perícias: A serpente deslocadora possui +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode escolher 10 nos testes de Escalar, mesmo se estiver com pressa ou sendo ameaçada. Ela também possui +8 de bônus racial em qualquer teste de Natação para realizar alguma ação especial ou para evitar ameaças. Ela sempre pode escolher 10 em um teste de Natação, mesmo se estiverem distraídas ou ameaçadas. Também pode usar uma ação de corrida enquanto estiver nadando, desde que se desloque em linha reta.

SERPENTIR

Morto-Vivo (Grande)
Dado de Vida: 8d12 (52 pvs)
Iniciativa: +9
Deslocamento: 15 m (10 quadrados), escalar 6 m
Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, +5 Des, +1 natural), toque 14, surpresa 10
Ataque Base/Agarrar: +4/+11
Ataque: Corpo a corpo: garra +6 (1d6+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: 4 garras +6 (1d6+3)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataque Especial: Ação dupla, agarrar aprimorado, costelas prisão
Qualidades Especiais: Características de morto-vivo, estabilidade, imune ao frio, RD 5/concussão, sentir emoções 18 m, visão 360°, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +7, Von +9
Habilidades: For 17, Des 14, Con —, Int 4, Sab 17, Car 19
Perícias: Escalar +10, Esconder-se +12, Furtividade +15, Observar +10, Ouvir +10, Procurar +1, Saltar +10
Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade
Ambiente: Qualquer subterrâneo
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre caótico e mau
Progressão: 9–12 DVs (Grande); 13–18 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Uma abominação de ossos semelhante a uma serpente rasteja furtivamente em sua direção, ambas as extremidades terminam em um crânio com olhos flamejantes. A criatura parece ser composta por uma série de torsos ligados que possuem costelas que a permite se mover. Dois pares de braços esqueléticos com garras alcançam você com ataques monstruosos.

Serpentirs são predadores incomuns, preferindo aproximar-se de seus adversários pelas sombras ao invés de encará-los em uma luta aberta. Seu talento para a furtividade e seu deslocamento torna favoráveis ataques rápidos e táticas de bater e correr.
Serpentirs não falam, mas entendem as ordens de seu criador.

COMBATE
Ação Dupla (Ext): As duas cabeças independentes do serpentir o permite realizar duas rodadas de ações em apenas uma rodada, como se ela fosse das criaturas. Assim, o serpentir consegue realizar duas ações padrão e duas ações de movimenta, duas ações de rodada completa e dois passos de ajuste de 1,5 m, ou qualquer outra combinação.
Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar esta habilidade, o serpentir precisa atingir um oponente de tamanho Médio ou menor com dois ou mais ataques de garra. Ele poderá então iniciar uma manobra de agarrar como uma ação livre sem provocar ataques de oportunidade. O oponente sendo agarrado pode ficar preso pelas costelas prisão do serpentir como uma ação livre.
Costelas Prisão (Ext): O torso alongado do serpentir de costelas preênsil pode mastigar criaturas aos pedaços. Oponentes de tamanho Médio ou inferior agarrados com



sucesso pelo serpentir podem ser puxados para suas costelas prisão como uma ação livre. Quando isto ocorre, o serpentir não estará mais considerado que está agarrando e consegue agir e se movimentar normalmente, levando a criatura com ele para onde for. Os oponentes nas suas costelas prisão permanecem agarrados até que obtenham sucesso em um teste resistido de agarrar contra o serpentir, permitindo assim que se libertem. Criaturas dentro das costelas prisão sofrem 2d6 pontos de dano por perfuração no começo de cada turno do serpentir.

Estabilidade (Ext): O serpentir possui melhor estabilidade. Ele recebe +4 de bônus nos testes de habilidade realizados para resistir a encontrões ou a imobilização quando estiver em chão firme (mas não quando estiver escalando, voando ou qualquer outra situação sem contato direto e firme com o solo).

Sentir Emoções (Sob): Esta habilidade funcionar de modo similar a percepção às segas, exceto pelo fato que o serpentir consegue detector apenas a presença e posição de criaturas vivas.

Visão 360° (Ext): As duas cabeças do serpentir o permite enxergar em todas as direções, fornecendo +4 de bônus racial nos testes de Observar e Procurar. Os oponentes não recebem benefícios quando flanqueiam o serpentir.

Perícias: Serpentirs possuem +4 de bônus racial nos testes de Ouvir e +8 de bônus racial nos testes de Escalar, Esconder-se e Furtividade. O serpentir pode escolher 10 nos testes de Escalar, mesmo se estiver com presa ou sendo ameaçado. Os serpentirs utilizam seus modificadores de Força ou Destreza nos testes de Escalar, o que for mais alto.

ESTRATÉGIAS E TÁTICAS

O serpentir se camufla de seus adversários sempre que possível, seguindo-os durante horas observando suas habilidades e aprendendo seus hábitos. Ele tem grande deleite em atacar sem aviso, utilizando-se de paredes, tetos e terreno difícil para obter vantagem. O serpentir tenta agarrar a criatura de aparência mais fraca, prendendo aquele adversário em suas costelas prisão para então se retirar. Caso tenha tempo de preparar, ele toma uma rota de fuga pré-planejada que seja difícil para seus adversários segui-lo, como um corredor vertical escavado ou um corredor cheio de escombros. Caso esta tática se demonstre útil, o serpentir continuará a aproximar-se do grupo. Atacando da mesma maneira na próxima oportunidade.

Caso seja cercado ou forçado a lutar, o serpentir não se esquiva da batalha. Ele de desloca rapidamente como uma ação de movimento, então desfere cinco ataques com suas garras contra alvos individuais, utilizando suas ações padrão e ação total restantes. Um serpentir certado por apenas uma única criatura sempre tentaram agarrá-la e prendê-la em suas costelas prisão.

EXEMPLOS DE ENCONTRO

Os serpentirs são criados para servir aos mestres que os criaram. Eles algumas vezes escapam, contudo, matam indiscriminadamente quando estão livres. Eles raramente são encontrados em grandes números.

Assassino da Mina (NE 4): Trabalhadores de uma mina de ferro local recentemente escavaram uma série de catacumbas antigas, porém desde a descoberta, os mineiros começaram a desaparecer. As catacumbas era o solo de espreita de um serpentir que ficou aprisionado num desmoronamento séculos atrás. Agora liberto, ele aproxima-se de Qualquer um tolo o bastante para entrar nas profundezas escuras da mina. O serpentir utiliza as colunas da mina para se deslocar e para aproximar-se de todos que explorem seu lar.

Os Animais de Estimação do Vampiro (NE 10): Um nobre transformado em vampiro (*Livro dos Monstros* página 249) chamado Dramethius Kobal descobriu dois serpentirs em uma câmara abaixo da propriedade de sua família. O novo passatempo do vampiro humano guerreiro de 5º nível é convidar estranhos que viajam pela região para repousar em sua mansão. Ele então solta seus serpentis e aproveita o espetáculo na sua forma de morcegos e em sua forma gasosa. Os serpentirs começam a caçar os personagens jogadores assim que os servos dominados de Kobal mostraram ao personagens suas câmaras. Caso seus serpentirs sejam derrotados, Dramethius e suas três crias vampíricas atacarão.

ECOLOGIA

O serpentir é nascido com uma fome na qual nunca pode satisfazer. Compelido a devorar presas vivas, essas criaturas são então forçadas a observar refeições mutiladas caírem através de suas costelas vazias, deixando-os eternamente esfomeados.

Os senhores dos crânios criaram os serpentirs, porém sua incontrolável urgência por matança permitiu a essas criaturas de escapar de sua servidão. Necromantes desde então aprenderam a arte de criar essas ameaças, e cabalas de necromantes caóticos criam esses predadores perigosos como implementos de terror sem mente.

Ambiente: Os serpentirs preferem ambientes subterrâneos, e eles cão criados com o entendimento inato do mundo subterrâneo. Sua urgência para alimentar-se dos vivos motiva um grande número de serpentirs livres a procurarem solos de caçada próximos a assentamentos humanos. Minas são o habitat favorito, assim como túneis de esgotos abaixo de cidades humanas. Cemitérios permeados com catacumbas, favelas construídas em torno de passagens estreitas entrelaçadas e castelos abandonados fazem bons covis aos serpentirs.

Características Físicas: O serpentir consiste de um número de torsos esqueléticos ligados de espinha a espinha, formando uma massa similar a uma serpente de costelas entrelaçadas e vértebras com 4,5 m de comprimento e pesando 150 kg. Em cada extremidade, a criatura possui um crânio e dois braços longos com garras em suas mãos. As costelas preênseis do serpentir estalam suavemente conforme ele ondula, se alternando como a grande quantidade de patas de uma centopéia. Pedaços de carne decadente e farrapos de roupas sujas estão presas nos ossos entalhados da criatura, são reminiscências de suas refeições insatisfeitas anteriores.

Tendência: Apesar de terem sidos criados para serem servos, os serpentirs são movidos por uma quase loucura de sua fome insaciável. Mesmo quando dentro das ordens de um senhor do crânio ou de um conjurador, eles são uniformemente caóticos e malignos.

TESOURO TÍPICO

Os serpentirs não se importam com riquezas materiais. Portanto, eles ignoram os pertences de suas refeições desfiadas, jóias e armas ocasionalmente ficam presas entre as costelas da criatura. Outros tesouros deixados para trás pelas vítimas do serpentir geralmente estão espalhados pelos seus

solos de caçada. Eles possuem o tesouro padrão para o seu Nível de Desafio, espalhados pela área.

PARA OS PERSONAGENS JOGADORES
Um conjurador de 10º nível ou maior pode criar um serpentir usando a magia *criar mortos-vivos*. Criar um serpentir exige os restos esqueléticos equivalente a seis criaturas Médias.

CONHECIMENTO SOBRE OS SERPENTIRS
Personagens que possuam graduações em Conhecimento (religião) podem aprender mais sobre os serpentirs. Quando um personagem realiza um teste bem sucedido na perícia, o seguinte conhecimento é revelado, incluindo as informações das CDs inferiores.

Conhecimento (religião)

CD	Resultado
14	Serpentirs são horríveis mortos vivos semelhantes a serpentes formados por diversos esqueletos. Este resultado revela todas suas características de morto vivo.
19	Serpentirs são caçadores mortais que conseguem sentir a presença de seres vivos. Eles espreitam suas vítimas antes de atacar, agarrando seus adversários e os prende para serem devorados na escuridão.
24	As costelas do serpentir atuam como patas preênseis, que o permite se movimentar com grande velocidade. Essas costelas formam um estômago prisão que pode aprisionar criaturas dentro dele.

SOLAMITH

Extra-planar (Grande – Caótico, Mal, Planar, Tanar´ri)
Dado de Vida: 11d8+66 (115 pvs)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 21 (–1 tamanho, +3 Des, +9 natural), toque 12, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +11/+19
Ataque: Corpo a corpo: pancada +14 (1d8+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +14 (1d8+4)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: Fogo de alma, fogo de alma revidante
Qualidades Especiais: Características de extra-planar, cura acelerada 5, imunidade a eletricidade, fogo e veneno, *invocar tanar´ri*, RD 5/mágica ou bem, resistência a ácido 10, frio 10, RM 16, telepatia 30 m, visão no escuro 18 m, vulnerabilidade ao frio
Testes de Resistência: Fort +1, Ref +10, Von +8
Habilidades: For 19, Des 16, Con 23, Int 4, Sab 13, Car 8
Perícias: Equilíbrio +17, Escalar +18, Intimidar +13, Observar +15, Ouvir +15, Saltar +8
Talentos: Arma Natural Aprimorada (pancada), Ataque Poderoso, Foco em Habilidade (fogo de alma), Trespassar
Ambiente: As Camadas Infinitas do Abismo
Organização: Veja texto
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Nenhum, veja texto
Tendência: Sempre caótico e mau
Progressão: 12–22 DVs (Grande); 23–33 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Uma monstruosidade corpulenta de no mínimo 3 m de altura avança com dificuldade com suas pernas semelhante a tábuas. Anéis de carne flácida rodeiam sua cabeça chifrada. Pressionando para fora contra suas veias verdes e pele pálida de seu grande intestino estão faces gritando.

O solamith é uma manifestação da glutonaria depravada e da fome ardente, extraindo energia dos espíritos que ele devora. Este poder abastece sua carne com fogo espiritual na qual ele utiliza contra seus inimigos rasgando e arremessando pedaços de seu próprio corpo.
O solamith fala os idiomas Abissal, Celestial e Dracônico, mas pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura a 30 m que possua um idioma.
As armas naturais do solamith, bem como qualquer arma que utilize, são consideradas armas mágicas, profanas e anárquicas para vencer a redução de dano.

COMBATE
Fogo de Alma (Sob): Como uma ação padrão que provoca ataques de oportunidade, o solamith consegue causar 5 pontos de dano em si mesmo rasgando a carne de seu corpo e a arremessando até 30 m com precisão perfeita. Quando ela aterrissa, a carne explode em uma explosão de 6 m de raio, provocando 4d6 pontos de dano, sendo metade dano por fogo (Reflexos CD 23 para reduzir o dano à metade). Os solamiths são imunes ao fogo de alma. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.
Provocando 5 pontos de dano adicionais em si mesmo, o solamith consegue estender a explosão para 12 m de raio. Provocando 10 pontos de dano adicionais em si mesmo, o solamith consegue fazer com que a explosão cause dano máximo. O solamith consegue utilizar ambas as habilidades no mesmo ataque de fogo de alma, mas sofrerá o dano de cada uma.
Fogo de Alma Revidante (Sob): Sempre que o solamith sofrer dano de um ataque corpo a corpo de um oponente, ele conseguirá soltar um cone de 4,5 m de fogo de alma como uma ação rápida (veja abaixo) em seu próximo turno. O cone causa dano como o fogo de alma descrito acima (Reflexos CD 21 para reduzir o dano à metade). A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.



Invocar Tanar'ri (SM): 40% de chance de invocar 1d2 solamiths; 1/dia; 11° nível de conjurador. Esta habilidade é equivalente a uma magia de 4° nível.

ESTRATÉGIA E TÁTICAS

Os solamiths não se importam em se aproximar dos inimigos, em vez disso arremessam fogos de almas no início do combate. Apesar de serem estúpidos, eles possuem uma aguçada consciência do espaço e um senso intuitivo de como melhor utilizar sua habilidade. O solamith inicia com um ataque de fogo de alma que provoca dano máximo e ele aumenta a área de sua explosão de fogo de alma sempre que se ao fazê-lo, possa apanhar mais inimigos na explosão. Caso consiga, ele continuará utilizando seu fogo de alma sempre que possível. Um solamith que perca mais da metade de seus pontos de vida realiza o mínimo possível de ataques de fogo de alma que consiga.

Ao ser forçado a entrar em um combate corpo a corpo, o solamith ainda poderá utilizar o fogo de alma, mas ele também poderá utilizar suas pancadas formidáveis. Ele utilizará seu cone de fogo de alma sempre que puder, mas primeiro irá manobrar para apanhar outros adversários na rajada.

EXEMPLO DE ENCONTRO

Os solamiths andam sozinhos ou em pares, mas eles normalmente são encontrados entre as tropas de demônios mais poderosos.

Guardas da Portaria de Quinix (NE 10): Quinix o glabrezu vive em uma cidade arruinada onde gnolls e demônios menores o servem. Acima dos portões arruinados da cidadela central da cidade onde Quinix mantém sua residência, dois solamiths ficam de vigia. Um pouco zelosos demais, o solamiths algumas vezes atacam os gnolls e outros servos de Quinix.

ECOLOGIA

Os solamiths espreitam o Abismo na procura de demônios menores e peticionários para devorar, mesmo que não precisem se alimentar. Os solamiths rasgam suas vítimas em pedaços, mas quando se tornam devoradores gulosos, eles mastigam devagar apreciando a efervescência espiritual de cada pedaço. Uma vez que a refeição acaba, uma nova face aparece dentro de sua pele no estômago do solamith, silenciosamente implorando por libertação.

Ambiente: Os solamiths podem ser encontrados por todas as Camadas Infinitas do Abismo, perambulando como caçadores ferazes pelo cenário arruinado. Grandes números de solamiths, escravizados por demônios mais poderosos, servem como artilheiros em exércitos ou como sentinelas.

Características Físicas: O solamith é um demônio obeso que mede 3 m de altura e pesa uma tonelada. Sua cabeça chifrada possui olhos ardentes e lotada de dentes lisos, que parecem flutuar em uma pilha de pele caída. Sua pele é pálida com veias verdes brilhantes.

Tendência: Os solamiths são animalescos e selvagens, exceto quando comem. Nascidos no Abismo, eles são sempre caóticos e maus.

SOCIEDADE

Os solamiths não possuem egos fortes. Eles são satisfeitos por espreitarem o Abismo, devorando outras criaturas instintivamente e não se importando com o sofrimento que causam. Quando na presença de um demônio mais poderoso ou entidade maligna, o solamith o bajula e choraminga, esperando ser pego como um animal de estimação ou como um soldado apreciado.

TESOURO TÍPICO

Os solamiths não coletam tesouros. Eles não possuem a necessidade por essas bugigangas cobiçada pelos outros. Contudo, o comandante ou mestre do solamith Geralmente possui mais tesouros devido ao sucesso interposto por possuírem um soldado solamith.

PARA OS PERSONAGENS JOGADORES

Um conjurador maligno consegue invocar um solamith utilizando *invocar criaturas VIII* ou uma magia de *invocar criaturas* de nível mais alto. Considere o solamith como se ele estivesse na lista de 8° nível na tabela de Invocar Criaturas (*LdJ* 250).

SOLAMITHS EM EBERRON

O campo de batalha de Shavarath, os solamiths formam os esquadrões desordenados para derrubar os celestiais—especificadamente os arcontes. Dentro da orientação dos comandantes hezrou, eles têm grande sucesso como artilharia móvel. Unidades que possuam sucessos particulares tatuam suas mortes em seus intestinos.

SOLAMITHS EM FAERÛN

Os solamiths são raros no Abismo, com pouco a oferecer aos exércitos da Guerra Sangrenta. Os poucos solamiths que são encontrados estão geralmente a serviço de balores, e são utilizados para cuidar de prisioneiros encrenqueiros e repelir os ataques de ameaças planares.

CONHECIMENTO SOBRE OS SOLAMITHS

Personagens que possuam graduações em Conhecimento (planos) podem aprender mais sobre os solamiths. Quando um personagem realiza um teste bem sucedido na perícia, o seguinte conhecimento é revelado, incluindo as informações das CDs inferiores.

Conhecimento (planos)

CD	Resultado
18	Este é um solamith, um demônio das Camadas Infinitas do Abismo. Estúpidos mais durões, os solamiths são, diferentes de outros tanar´ri, imunes ao fogo. Eles são suscetíveis ao frio, Apesar de serem resistentes a pequenas quantidades de dano por frio.
23	O solamith pode combater seus adversários com pancadas, mas ele normalmente ataca rasgando pedaços grossos de seu corpo e os arremessando. Estes pedaços de carne explode em chamas que podem ferir mesmo aqueles que são imunes ao fogo.
28	Os ferimentos do solamith se fecham com uma velocidade notável. Armas mágicas ou armas sagradas funcionam melhor contra um solamith, porém sempre que for ferido em combate corpo a corpo, ele consegue emitir um cone de seu fogo corrupto.

SOLDADO DO TERROR

Constructo (Médio)
Dado de Vida: 5d10+20 (47 pvs)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 6 m (4 quadrados) (não pode correr)
Classe de Armadura: 17 (+6 loriga segmentada obra prima, +1 broquel obra prima), toque 10, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +3/+6
Ataque: Corpo a corpo: espada longa +6 (1d8+3/19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: espada longa +6 (1d8+3/19–20)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: –
Qualidades Especiais: Características de constructo, resistência ao fogo 10, resistência ao frio 10, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +1, Ref +1, Von +2
Habilidades: For 17, Des 11, Con —, Int 6, Sab 13, Car 2
Perícias: Observar +9
Talentos: Ataque Poderoso, Trespassar
Ambiente: Qualquer terreno e subterrâneo
Organização: Solitário, dupla ou companhia (3–5)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro
Progressão: 6–10 DVs (Médio); 11–15 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: —

O soldado do terror se parece com um morto vivo armadurado, ainda portando as armas e escudos que possuía em vida. De fato, ele é uma armadura animada, pouco diferente de um golem. Aqueles que criam os soldados do terror freqüentemente o fazem para obter guardiões para suas fortalezas—guardiões que nunca podem ser subornados e raramente enganados.
Soldados do terror obedecem a comandos simples de seu criador, mas estes são limitados a uma ou duas concepções rudimentares. Ordens típicas incluem “Fique neste quarto e ataque qualquer um exceto a mim que entrar”, e “mate qualquer pessoa que abrir este baú até que eu lhe ordene outra coisa”.
O soldado do terror nunca fala, mas ele entende comandos nos idiomas de seu criador.



COMBATE
Soldados do terror atacam negligentemente com suas armas. Eles são desabilidosos e diretos nos combates.

CONSTRUÇÃO
O soldado do terror pode ser construído de qualquer conjunto de armadura pesada obra prima e de tamanho Médio que possa empunhar armas comuns de tamanho Médio. Um soldado do terror Grande pode empunhar qualquer arma comum de tamanho Grande.
O custo de criação de um soldado do terror é de 40.000 po. Esta quantidade inclui o custo de um conjunto de armadura pesada obra prima e, se desejar, de um escudo obra prima. Sua construção exige uma arma comum, mas ela não precisa ser uma arma obra prima. A montagem do corpo exige um sucesso bem sucedido de Ofícios (armoraria) CD 25.
Nível de Conjurador: 5º; Pré Requisitos: Fabricar Constructo, *compor, tarefa/missão;* Preço de Mercado: 5.000 po; Custo para Criar: 3.059 po (incluído loriga segmentada obra prima e broquel de aço obra prima) + 178 XP.

SUSSURRO

Aberração (Grande)
Dado de Vida: 8d8+24 (60 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escalar 6 m
Classe de Armadura: 19 (–1 tamanho, +1 Des, +9 natural), toque 10, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +6/+15
Ataque: Corpo a corpo: garra +10 (1d8+5)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +10 (1d8+5)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: Agarrar aprimorado, canção zunida, toque espectral
Qualidades Especiais: Defesa farpada, detectar mortos-vivos, sentido cego 18 m, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +3, Von +6
Habilidades: For 21, Des 12, Con 16, Int 7, Sab 11, Car 16
Perícias: Atuação (canto) +9, Escalar +13, Ouvir +5
Talentos: Arma Natura Aprimorada (garra), Ataque Poderoso, Trespassar
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário ou dupla
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro
Progressão: 9–16 DVs (Grande); 17–24 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Este humanóide sem cabeça perece estar coberto por fragmentos de vidro que circundam alguns espaços ocos que possuem em várias partes de seu corpo. Seus ruídos surdos se emitem de todos seus quarto membros, e o leve som áspero de suas escamas que raspam o chão que é quase disfarçado por um som agudo que vêm de seu corpo.

O sussurro é uma criatura pacífica que destrói os mortos vivos à vista. Ele se desloca através de passagens subterrâneas, tirando o ar que o sustenta. Este ato cria um som zunido sussurrado, som parecido com um vento suave através das árvores, que possui um curioso efeito estupefato em mortos

vivos. Dessa maneira, um morto-vivo inteligente tentará matar um sussurro se possível.
O sussurro mede 2,10 m de altura e largura. Um sussurro normalmente pesa 250 kg. Seu exoesqueleto é perfurado com pequenos dutos e passagens através da criatura na qual ela suga o ar que a sustenta. A canção zunida da criatura ecoa através dos corredores da masmorra e podem ser ouvidos até 40 m de distância.
O sussurro fala seu próprio idioma soado pelas suas aberturas, na qual a maioria das outras criaturas não possui a capacidade vocal de reproduzir. O sussurro vive por diversos séculos, acasalando apenas raramente.

COMBATE
O sussurro ataca qualquer um que carregue uma tocha, segure alguma chama, ou outra coisa que acabe com o ar que a criatura precisa para sobreviver. Ela também ataca mortos-vivos à vista. Por outro lado a criatura apenas fica na dela. Ainda assim, caso seja provocada, ela ataca prontamente e brutalmente, retalhando seus adversários até que eles não possam mais usar seu ar precioso.
Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o sussurro precisa acertar um oponente com um ataque de garra. Ele poderá então iniciar uma manobra de agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Se ele vencer o teste de agarrar, ele estabiliza e prender o oponente e consegue empalar seus oponentes com seu corpo farpado, causando 1d4+6 pontos de dano perfurante e cortante a cada rodada.
Canção Zunida (Sob): A canção zunida do sussurro não faz efeito em criaturas vivas, mas ela acalma mortos-vivos em um estado de torpor. Esta habilidade funcionar como uma tentativa de fascinar mortos vivos de um clérigo maligno de nível igual aos Dados de Vida do sussurro. Um morto vivo que seria fascinado ou comandado, ao invés disso é colocado em um estado similar do efeito da magia *imobilizar mortos-vivos*—ele não poderá mover-se e não irá querer fazê-lo. Este efeito dura por 10 rodadas.
Defesa Farpada (Ext): Criaturas que ataquem o sussurro com uma arma empunhada pela mão ou por uma arma natural sofrem 1d4+6 pontos de dano perfurante e cortante das farpas do sussurro. Armas de longo alcance como lanças longas não colocam em perigo seus usuários desta maneira.
Criaturas agarrando um sussurro também sofrem este dano a cada rodada.



Detectar Mortos-Vivos (Sob): O sussurro pode usar detectar mortos-vivos, assim como a magia, sem limites de uso. Este efeito está sempre ativo.
Sentido Cego (Ext): O sussurro "enxergar" ouvindo o movimenta do ar e sentindo zonas mortas ocupadas por objetos. O sussurro no meio de uma magia *névoa* ou efeitos de magia similares ficará cega (névoas normais não afetam o sussurro).
Toque Espectral (Sob): O sussurro causa dano normalmente em criaturas incorpóreas. Seu bônus de armadura natural se torna um bônus de deflexão contra oponentes incorpóreos.
Perícias: O sussurro possui +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode escolher 10 nos testes de Escalar mesmo se estiver com pressa ou sendo ameaçado.

TEMPESTADE DE FRAGMENTOS

Construto (Minúsculo – Exame)
Dado de Vida: 14d10 (77 pvs)
Iniciativa: +6
Deslocamento: Vôo 28 m (perfeito) (18 quadrados)
Classe de Armadura: 24 (+8 tamanho, +6 Des), toque 24, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +10/–
Ataque: Enxame (3d6 mais 2d6 por eletricidade)
Ataque Total: Enxame (3d6 mais 2d6 por eletricidade)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Distração, perfuração, *relâmpago*
Qualidades Especiais: Características de constructo, características de enxame , imunidade a eletricidade, visão na penumbra, visão no escuro 18m
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +10, Von +4
Habilidades: For 6, Des 22, Con –, Int –, Sab 11, Car 10
Perícias: —
Talentos: —
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou divisão (2–5)
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Uma escura nuvem espiral formada por fragmentos de metal gira no ar a toda velocidade enquanto se aproxima em sua direção, acompanhada por um chiado agudo. No interior do enxame metálico relâmpagos piscam furiosamente.

Uma tempestade de fragmentos é um enxame de milhares de discos afiados que crepitam com eletricidade. Cada disco é uma folha cortada de adamantina animada magicamente, do tamanho aproximado de uma shuriken, que gira a uma incrível velocidade. O ingrediente mágico de sua criação lhes permite voar, une a todos estes discos em uma criatura harmoniosa que pode receber ordens de seu criador.
As tempestades de fragmentos são construtos desenhados para serrem utilizados no campo de batalha rompendo as fortificações inimigas e estripar seus defensores. Os comandantes lhes colocam para rasgar muralhas e abrirem caminho para as tropas aliadas ou simplesmente pra que percorram um castelo e comecem a exterminar aos defensores atrás das linhas.

Cada disco individual que forma uma tempestade de fragmentos tem um diâmetro de 10 cm e pesam 56g.
As tempestades de fragmentos não falam.

COMBATE
Uma tempestade de fragmentos segue as ordens de seu criador caso este se encontre a menos de 36 m; na falta ordens, segue a última ordem que recebeu da melhor maneira que puder. Seu criador pode dar-lhe instruções simples para que obedeça durante sua ausência, como por exemplo, "entre na fortaleza e ataque qualquer um que esteja lá dentro".
Devido a sua natureza mortal e a sua aura elétrica, uma tempestade de fragmentos inflige 3d6 pontos de dano mais 2d6 pontos de dano por eletricidade a qualquer criatura que ocupe o espaço final do seu movimento.
Distração (Ext): Qualquer criatura viva vulnerável ao dano de uma tempestade de fragmentos, que comece seu turno com uma tempestade de fragmentos em seu espaço ocupado ficará enjoado durante 1 rodada, um sucesso em um teste de resistência de Fortitude CD 17 anula este efeito. Mesmo depois de um teste de resistência bem sucedido, lançar uma magia ou concentrar-se em uma magia dentro da área do uma tempestade de fragmentos requer um teste de Concentração (CD 20 + nível da magia). Utilizar habilidades que requeiram paciência e concentração exigirá um teste de Concentração CD 20. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.
Perfuração (Ext): O ataque de enxame de uma tempestade de fragmentos é considerado uma arma mágica de adamante para superar efeitos de redução de dano, e atinge as criaturas incorpóreas como faria uma arma mágica. Quando acerta um objeto, a tempestade de fragmentos ignora qualquer dureza inferior a 20.
Relâmpago (Sob): Uma tempestade de fragmentos pode descarregar parte de sua aura elétrica em uma explosão elétrica que funciona igual a um *relâmpago* lançado por um conjurador de 14º nível (Reflexos CD 17 reduz o dano pela metade). Uma tempestade de fragmentos necessita de 2d6 horas para que seus níveis elétricos voltem a seu nível máximo; durante este tempo, só inflige 1d6 pontos de dano elétrico aos seus inimigos que ocupem o mesmo espaço. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.



CONSTRUÇÃO
Criar o "corpo" de uma tempestade de fragmentos custa 15.000 po pelas folhas de adamante. E requer um teste de Ofício (armeiro) CD 25 para forjar as folhas do metal bruto.
13° nível de conjurador; *fabricar construto*, *arma mágica maior*, *desejo restrito*, *tarefa/missão*, *relâmpago*, *vôo*, o nível de conjurador deve ser pelo menos 13°; Preço 85.000 po; Custo 50.000 po + 2.800 XP.

TERROR SILVANTE

TERROR DE CINCO CABEÇAS
Aberração (Médio – Planar)
Dado de Vida: 15d8+30 (97 pvs)
Iniciativa: +8
Deslocamento: Vôo 12 m (bom) (8 quadrados)
Classe de Armadura: 21 (+4 Des, +7 natural), toque 14, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +11/+12
Ataque: Corpo a corpo: 5 mordidas +16 (1d6+1 mais veneno)
Ataque Total: Corpo a corpo: 5 mordidas +16 (1d6+1 mais veneno)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: Beijo, bote, silvo, veneno
Qualidades Especiais: Cura acelerada 5, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +11, Von +12
Habilidades: For 13, Des 18, Con 15, Int 5, Sab 12, Car 8
Perícias: Esconder-se +7, Furtividade +6, Observar +14, Ouvir +5
Talentos: Acuidade com Arma, Foco em Arma (mordida), Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate[B], Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro
Ambiente: Profundezas Tártaras de Carceri
Organização: Solitário, grupo (2–5) ou enxame (6–11)
Nível de Desafio: 10
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro e mau
Progressão: 16–19 DVs (Médio); 20–30 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: —

TERROR DE DEZ CABEÇAS
Aberração (Grande – Planar)
Dado de Vida: 20d8+80 (170 pvs)
Iniciativa: +7
Deslocamento: Vôo 12 m (bom) (8 quadrados)
Classe de Armadura: 24 (–1 tamanho, +3 Des, +12 natural), toque 12, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar: +15/+24
Ataque: Corpo a corpo: 10 mordidas +20 (2d6+5 mais veneno)
Ataque Total: Corpo a corpo: 10 mordidas +20 (2d6+5 mais veneno)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataque Especial: Beijo, bote, silvo, veneno
Qualidades Especiais: Cura acelerada 10, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +12, Ref +11, Von +15
Habilidades: For 21, Des 16, Con 19, Int 5, Sab 12, Car 8
Perícias: Esconder-se +2, Furtividade +5, Observar +21, Ouvir +7
Talentos: Arma Natural Aprimorada (mordida), Foco em Arma (mordida), Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos de Combate[B], Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro
Ambiente: Profundezas Tártaras de Carceri

Organização: Solitário
Nível de Desafio: 13
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro e mau
Progressão: 21–30 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: —

Esta criatura se parece com uma aterrorizante estrela-do-mar voadora. Cinco pescoços crescem de um ponto central coberto por asas. No final de cada pescoço está uma horrenda cabeça distorcida semelhante a uma humana com a pele escamosa. Os olhos dessas cabeças queimam com uma ameaçadora chama verde.

Os terrores silvantes são originários de mutações mágicas de vargouilles híbridos com hidras. Esses horrores possuem os piores aspectos de cada criatura original, tornando-os genuínos terrores de múltiplas cabeças equipados com os ataques especiais dos vargouilles. Criados para a guerra e para a destruição, esses monstros atacam vigorosamente a maioria das criaturas não nativas do Carceri. Eles são conhecidos por atuar como tropas avançadas para os demônios em alguns dos muitos conflitos no Carceri.
Alguns vargouilles vêem estas criaturas pervertidas como abominações repugnantes e as atacam impiedosamente dada a oportunidade. Outros as veneram, quase ao ponto da adoração.
Cada uma das cabeças do terror silvante é levemente maior do que a cabeça de um humano, cerca de, 45 cm. As feições do monstro sugere uma herança reptiliana. As asas centrais medem aproximadamente 2,40 m. O terror silvante pesa cerca de 100 kg.
Os terrores silvantes falam o idioma Infernal.

COMBATE
O terror silvante geralmente inicia o combate utilizando sua habilidade Silvo. Então ele escolhe um adversário paralisado como sua primeira vítima, e uma ou duas cabeças o beijam enquanto as outras três ou quatro atacam os adversários ainda ativos que se aproximarem, ou utiliza sua habilidade Silvo defensivamente.



O terror silvante pode ser morto ao decepar todas suas cabeças ou eliminando o seu corpo. Para decepar uma cabeça, o oponente deve realizar uma tentativa de Separar com uma arma cortante (o jogador deveria declarar onde o ataque será desferido, seja no corpo ou em uma cabeça antes de realizar a jogada de ataque). O oponente consegue atingir as cabeças do terror silvante de qualquer posição em que poderia atingir o corpo do terror silvante, uma vez que as cabeças do monstro se retorcem e se debatem a partir dele durante o combate. O oponente pode preparar uma ação para tentar Separar uma cabeça do terror silvante quando a criatura o morder.
Cada uma das cabeças do terror silvante possui pontos de vida igual aos pontos de vida totais da criatura divididos por 10. Por exemplo, caso o terror silvante possua 97 pontos de vida, 9 ou mais pontos de dano decapitarão a cabeça (97 ÷ 10 = 9.7, arredondado para baixo, 9). Perder uma cabeça provoca dano ao corpo igual aos pontos de vida totais da cabeça. Após uma cabeça ser decepada, um reflexo natural selará o pescoço para prevenir a perda de mais sangue. O terror silvante não poderá mais atacar com a cabeça decepada porém não receberá mais nenhuma penalidade.
Sempre que uma cabeça for decepada, duas novas cabeças nascerão no seu lugar em 1d4 rodadas. O terror silvante nunca conseguirá possuir mais que o dobro de cabeças que originalmente possuía de uma só vez, e quaisquer cabeças adicionais que ele receber além do seu número original apodrecerão e morrerão dentro de um dia. Para prevenir que nasçam duas novas cabeças, ao menos 5 pontos de dano por ácido ou fogo devem ser provocados no local (exigindo um ataque de toque para atingir) antes que as duas novas cabeças apareçam. Uma arma flamejante (ou efeito semelhante) provoca seu dano de energia no local ao mesmo tempo em que a cabeça é decepada. Dano por ácido ou fogo de um efeito de área (como na magia *bola de fogo* ou sopro de um dragão) podem queimar diversos locais além do dano provocado no corpo do terror silvante. O terror silvante não morrerá por perder suas cabeças até que todas as cabeças sejam decepadas e seus respectivos ferimentos sejam selados por fogo ou ácido.
O corpo do terror silvante pode ser destruído assim como qualquer outra criatura, porém o terror silvante possui Cura Acelerada e são difíceis de derrotar desta maneira. Ataques que não são (ou que não podem ser) uma tentativa de Separar uma cabeça, afetam o corpo. Por exemplo, efeitos de área provocam dano normal ao corpo do terror silvante, não em suas cabeças. Efeitos mágicos mirados não conseguem decepar as cabeças do terror silvante (e assim devem ser direcionais ao corpo) a menos que causem dano cortante e possam ser utilizados para realizar tentativas de Separar.
Beijo (Sob): Cada cabeça do terror silvante pode beijar um alvo paralisado com um ataque de toque corpo-a-corpo bem sucedido (+15 de bônus de ataque). Um oponente afetado de obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude CD 23 ou começará a sofrer uma terrível transformação que o transformará em um vargouille dentro de 24 horas (ou muito antes; jogue 1d6 separadamente para cada fase da transformação). Primeiro, dentro de um período de 1d6 horas, todo o cabelo da vítima cairá. Dentro de outras 1d6 horas após, as orelhas de transformarão em asas de couro,

tentáculos crescerão no queixo e no couro cabeludo, e os dentes se tornarão presas longas e afiadas. Durante as próximas 1d6 horas, a vítima sofrerá 1 ponto de dreno de Inteligência e 1 ponto de dreno de Carisma por hora (até o valor mínimo de 3 em cada habilidade).
A transformação Estará completa 1d6 horas depois, quando a cabeça se desprenderá do corpo (que morrerá imediatamente) e se tornará um vargouille. Esta transformação é interrompida pela luz do sol, mesmo uma magia *luz do dia* conseguirá retardar a morte, mas para reverter a transformação, é necessário a magia *remover doença* ou efeito semelhante. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +4 de bônus racial.
Bote (Ext): Caso o terror silvante se desloque ou realize uma Investida em um oponente em uma rodada, ele ainda conseguirá desferir um ataque total com todas suas cabeças sem sofrer nenhuma penalidade.
Silvo (Sob): Como uma ação de rodada completa, o terror silvante pode abrir suas bocas distendidas e emitir um som terrível. Aqueles num raio de 18 m (exceto outros terrores silvantes e vargouilles) que escutarem seu silvo e que possam ver claramente a criatura devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude CD 24 ou ficarão paralisados de medo durante 2d4 rodadas ou até que o monstro ataque o alvo, se desloque para fora do alcance ou que a linha de visão do alvo até ele seja bloqueada. Uma criatura paralisada está vulnerável ao beijo do terror silvante (veja acima). Uma criatura que passe em seu teste de resistência não poderá ser afetada novamente pelo silvo do mesmo terror durante 24 horas. O silvo é um efeito de ação mental e de medo. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição e inclui +1 de bônus racial para cada um de suas cabeças (caso o terror silvante receba ou perca cabeças, a CD do teste de resistência mudará de acordo).
Veneno (Ext): Ferimento, Fortitude CD 19 ou será incapaz de curar o dano da mordida de forma natural ou mágica. As magias *neutralizar veneno* ou *cura completa* removerão o efeito, enquanto *retardar envenenamento* permite a cura mágica. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.
Perícias: O terror silvante possui +2 de bônus racial nos testes de Observar e Ouvir, graças à suas diversas cabeças (este bônus some caso a criatura seja reduzida para apenas uma cabeça).

TERROR DE DEZ CABEÇAS
Felizmente extremamentes raro, terrores silvantes de dez cabeças solitários têm sido reportados por viajantes planares. O terror de dez cabeças possui a envergadura da asa de 4,80 m e pesa 800 kg.

COMBATE
O terror silvante de dez cabeças possui uma particular série horrível de ataques de mordida, mas suas táticas de combate são idênticas aos dos terrores de cinco cabeças.
Beijo (Sob): A CD de teste de resistência contra o ataque Beijo do terror de dez cabeças é 28.
Silvo (Sob): A CD de teste de resistência contra o Silvo do terror de dez cabeças é 34, incluindo o +1 de bônus racial para cada uma de suas dez cabeças.
Veneno (Ext): A CD do teste de resistência contra o veneno do terror de dez cabeças é 24.

TERRORES SILVANTES EM EBERRON
Para criar esses horrores indescritíveis, devoradores de mentes magos capturaram vargouilles e hidras de Eberron e os deformaram em uma única espécie em seu plano natal de Xoriat. Os terrores silvantes foram então levados de volta para a ecologia de Eberron. Os terrores silvantes são encontrados nas cavernas escuras de Khyber, Geralmente acompanhados por enxames de vargouilles bajuladores desejando serem submetidos a uma transformação semelhante.

TRANSMORFO

Transmorfo, Guerreiro de 1° Nível
Humanóide Médio (Metamorfo)
Dado de Vida: 1d8+1 (5 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 14 (+1 Des, +3 armadura de couro batido) toque 11, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +1/+0
Ataques: Corpo a corpo: rapier +2 (1d6–1/18–20) ou à distância besta leve +2 (1d8/19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: rapier +2 (1d6–1/18–20) ou à distância besta leve +2 (1d8/19–20)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: –
Qualidades Especiais: Características de metamorfo, mudar forma menor
Testes de Resistência Fort +3, Ref +1, Von –1
Habilidade: For 8, Des 13, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 11
Perícias: Blefar +2, Disfarces +0*, Intimidar +2, Observar+1, Saltar +0, Sentir Motivação +2
Talentos: Acuidade com Arma
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, Gangue (2–4 mais um líder de 3º nível), ou clã (10–60 mais 30% de não-combatentes mais um chefe de 3º nível por cada 10 adultos, 2 anciões de 5º nível mais 1 cabeça do clã de 7º nível)
Nível de Desafio: 1/2
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +0

Transmorfo Espião, Ladino de 3° Nível
Humanóide Médio (Metamorfo)
Dado de Vida: 3d6 (14 pvs)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (+2 Des, +5 camisão de cota de malha +1) toque 12, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +2/+1
Ataques: Corpo a corpo: rapier obra prima +5 (1d6–1/18–20) ou à distância besta leve +4 (1d8/19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: rapier obra prima +5 (1d6–1/18–20) ou à distância besta leve +4 (1d8/19–20)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Ataque Furtivo +2d6
Qualidades Especiais: Características de metamorfo, encontrar armadilhas, evasão, mudar forma, sentir armadilhas +1
Testes de Resistência Fort +1, Ref +5, Von +2

Habilidade: For 8, Des 14, Con 10, Int 13, Sab 12, Car 15
Perícias: Acrobacia +7, Blefar +10, Diplomacia +6, Disfarces +8 (+10 atuando), Equilíbrio +3, Esconder-se +7, Furtividade +7, Intimidar +6, Observar+1, Obter Informações +8, Operar Mecanismos +7, Procurar +7, Saltar +0, Sentir Motivação +10
Talentos: Acuidade com Arma, Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, Gangue (1 mais 2–4 transmorfos combatentes).
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Padrão (incluindo uma rapier obra prima e um camisão de cota de malha +1)
Tendência: Geralmente neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +0

Este humanóide peculiar possui a pele pálida cinzenta cabelo fino, e olhos vazios brancos. Você vê sinais de um nariz e de uma boca, mas sua face não demonstra nenhuma expressão. Seus membros são fracos e desajeitados, desproporcionados, apesar de seus movimentos graciosos.

Transmorfos são sutis metamorfos capazes de disfarçarem sua aparência. Eles estavam ligados ao resultado da união de doppelgangers e humanos, eventualmente se tornaram uma raça separada distinta de sua linhagem ancestral. Transmorfos não possuem a total capacidade de mudança de forma dos doppelgangers, porém eles podem criar disfarces efetivos à vontade. Esta habilidade os ajuda a se tornarem espiões e criminosos, e muitos transmorfos vivem desse potencial.
Em geral, transmorfos são prudentes e cautelosos, preferindo assumir riscos somente quando sentem que suas chances são boas ou favoráveis a eles. Eles apreciam as coisas simples da vida e tiram grandes prazeres dos confortos de um estilo de vida saudável que eles possam obter. Eles evitam confronto direto, preferindo ataques furtivos e retiradas rápidas sempre que possível. Nas conversas, eles possuem fala-leve, porém possuem um dom para fornecer mais informações que qualquer outro grupo geralmente planeja revelar.
Transmorfos mais fortes lembram sua linhagem doppelganger, com somente uma pequena lembrança de sua hereditariedade humanóide. Todos os transmorfos são mais baixos que o limites do tamanho Médio, geralmente medindo entre 1,50 m e 1,90 m de altura. Diferente dos verdadeiros doppelgangers, transmorfos possuem um gênero sexual em suas formas naturais, contudo eles podem adotar qualquer forma que desejarem. Eles falam o Comum, mas muitos transmorfos se dispõem a aprender outros idiomas para expandir seu repertório de disfarces e identidades.
Humanos e elfos aceitam os transmorfos com suspeitas. Muitos, contudo, tem motivos para fazerem negócios com eles. Anões tem pouca paciência com suas enganações e maneiras sutis. Gnomos e halflings, por outro lado, gostam de competir habilidades com os transmorfos, apesar de eles serem muitas vezes rivais em certas atividades do submundo.



COMBATE
Transmorfos são guerreiros relutantes, preferindo intimidar ou blefar seus oponentes. Quando forçados a lutar eles combatem defensivamente enquanto calculam suas chances de vencer a batalha. Transmorfos não relutam em fugir quando se encontram em ma situação perdida.

TRANSMORFO ESPIÃO
Transmorfos espiões possuem uma inclinação para procedimentos não muito nobres. A maioria deles são ladinos de nível baixo ou médio que trabalham como espiões secretos para guiadas locais ou bem feitores secretos. Transmorfos espiões confiam em disfarces, Furtividade e palavras melíferas para ocultar suas atividades e verdadeiras intenções.

COMBATE
Transmorfos espiões fornecem informações e evitam combates a menos que eles tenham aliados para dá-los suporte. Alguns transmorfos espiões utilizam seu carisma natural para liderar pequenas gangues de transmorfos combatentes, confiando em seus subordinados para criar oportunidades de flanquear uma vitima para realizar seus ataques furtivos.
Ataque Furtivo (Ext): Um transmorfo pode desferir um ataque furtivo semelhante a um ladino, causando um dano extra de 2d6 pontos de dano sempre que um inimigo perder seu bônus de Destreza ou quando o transmorfo estiver flanqueando.

SOCIEDADE DOS TRANSMORFOS
Transmorfos não constroem cidades para eles, porém eles vivem entre humanos, goblinóides, ou outras raças, misturando-se entre eles e vivendo em suas sombras. Eles são geralmente mais encontrados em grandes cidades, onde eles formam a espinha dorsal de submundos criminosos, apesar de muitos encontrarem trabalhos mais respeitáveis como entretedimentadores, agentes governamentais, e algumas vezes, como aventureiros. Mesmo em grandes cidades, eles não se juntam a grupos extremamentes grandes. Um "clã" transmorfo é na verdade uma associação voluntária de transmorfos agrupados juntos para proteção mútua de relações sanguíneas. Cabeças do clã governam com o consentimento do clã, e sua posição tende a mudar de cabeça freqüentemente.
Chefes mantêm a ordem e ajuda a organizar o clã para objetivos comuns. Um clã transmorfo inclui 30% de não combatentes, principalmente crianças e os mais velhos, que são geralmente o primeiro motivo da existência do clã.

Transmorfos sem dependentes geralmente encontram poucos motivos para associar-se a um clã e operar sozinho ou em pequenas gangues organizadas por um líder carismático.
Muitos transmorfos reverenciam a divindade conhecida como o Andarilho. Muitos outros seguem uma filosofia pessoal da forma perfeita, em que transformações físicas é uma pratica espiritual simbolizando purificação. Esta filosofia é curiosamente amoral, e seus praticantes incluem ambos assassinos e devotos religiosos.

TRANSMORFOS COMO PERSONAGENS
Personagens transmorfos possuem as seguintes características raciais.
—Tamanho Médio.
—O deslocamento base do transmorfo é de 9 m.
— +2 de bônus racial nos testes de resistência sono e efeitos de encantamento.
— +2 de bônus racial nos testes de Blefar, Intimidar e Sentir Motivação.
—Lingüista Natural: Transmorfos adicionam Falar Idioma a sua lista de perícias de classe para qualquer classe que adotem.
—Idioma Automático: Comum. Idiomas Adicionais: Anão, Auran, Élfico, Gigante, Gnomo, Halfling e Terran.
—Classe Favorecida: Ladino.
Mudar de Forma Menor (Sob): Transmorfos possuem a habilidade sobrenatural de alterarem sua aparência como se eles estivessem utilizando a magia *transformação momentânea* que afeta seu corpo mais não seus item. Isto é um efeito ilusório, mas uma pequena alteração física das características faciais do transmorfo, cor da pele, textura e tamanho, sem os limites descritos na magia. Um transmorfo pode utilizar essa habilidade sem limites de uso, e a alteração dura até que ele se altere novamente. Um transmorfo se reverte a sua forma natural quando for morto. A magia *visão da verdade* revela sua forma natural. Usar esta habilidade requer uma ação de rodada completa.
Perícias: *Quando utilize sua habilidade Mudar de Forma Menor, o transmorfo recebe +10 de bônus de circunstância nos testes de Disfarce.

TRILLOCH
Extra-planar (Pequeno – Caótico, Incorpóreo, Planar)
Dado de Vida: 8d8+24 (60 pvs)
Iniciativa: +8
Deslocamento: Vôo 12 m (perfeito) (8 quadrados)
Classe de Armadura: 19 (+1 tamanho, +4 Des, +4 deflexão), toque 19, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +8/—
Ataque: —
Ataque Total: —
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Controlar fúria, *drenar força vital*
Qualidades Especiais: Características de extra-planar, características de incorpóreo, imunidade à magia, invisibilidade natural, RD 15/leal, visão no escuro 18 m, sentido cego 18m
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +10, Von +10
Habilidades: For —, Des 19, Con 17, Int 11, Sab 18, Car 18
Perícias: Concentração +14, Esconder-se +15, Intimidar +15, Observar +15, Ouvir +15, Procurar +11, Sentir Motivação +15, Sobrevivência +15 (+17 seguindo rastros)
Talentos: Foco em Habilidade (controlar fúria), Acelerar Habilidade Similar à Magia (*drenar força vital*), Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Plano de Energia Negativa
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre caótico neutro
Progressão: 9–24 DV (Pequeno)
Ajuste de Nível: —

Não a nada para ser visto aqui.

Um trilloch é um parasita do Plano de Energia Negativa. Causa discórdia e imprudência nas criaturas ao seu redor e sobrevive alimentando-se da essência daqueles que caem no meio do caos que incita. Sempre está ao redor de uma criatura violenta até que a criatura seja destruída e então segue a criatura que lhe tenha destruído.
Um trilloch é invisível de modo natural. Mesmo que sua presença seja detectada, magias como *ver o invisível* revelam somente uma pulsação de energia amorfa. Somente através da magia *visão da verdade* ou uma adivinhação igualmente poderosa é possível ver a verdadeira forma de um trilloch; um estranho cruzamento entre um fungo com asas, um crinóide e um crustáceo. Um trilloch totalmente estendido pode medir uns 90 cm de comprimento com uma envergadura similar. Os trillochs não pesam nada.
Os trillochs não podem falar, porém entendem todos os idiomas falados.

COMBATE
Um trilloch não pode lutar por si só, por isso não possui ataques. Controla a fúria de cada criatura a qual possa afetar, provavelmente prevenindo-se de lançamento de magias. Quando as criaturas chegam a pontos de vida negativos, utiliza sua habilidade de *toque da morte* para alimentar-se da morte prematura. Se for ferido, um trilloch se desvanece em um muro próximo.
As armas naturais de um trilloch, assim como qualquer arma empunhada por estes são consideradas anárquicas para efeitos de superar a RD.
Controlar Fúria (Sob): Um trilloch pode inspirar fúria (como a magia *fúria*, porém permite um teste de resistência de Vontade CD 18 para anular o efeito) sem limites diários sobre todas as criaturas vivas que se encontrem a menos de 54 m. Cada criatura ganha um bônus de moral +4 na Força e Constituição, um bônus de moral +2 nos testes de resistência de Vontade e uma penalidade de –4 na CA. No demais, este efeito é idêntico a habilidade de fúria do bárbaro, exceto pelos



alvos não ficarem fatigados no final da fúria. Se uma criatura tem a habilidade e quando está em fúria seus modificadores são maiores que os apresentados aqui, pode escolher seus outros bônus. A CD do teste de resistência se baseia em Carisma. Este é um efeito de ação mental e de compulsão.
Uma criatura afetada pode interromper a fúria realizando um teste de resistência de Vontade CD 19. O trilloch pode cancelar o estado de fúria sobre qualquer número de criaturas antes do tempo, sem afetar as outras criaturas furiosas. Também pode cessar a fúria causada por qualquer outro efeito, como a habilidade fúria e neste caso, o bárbaro ficaria fatigado. Um trilloch sempre cancela a fúria quando percebe que uma criatura tenha perdido mais que seus pontos de vida normais e se encontre somente com os pontos adicionais concedidos pela fúria; matando a criatura desta forma.
Este efeito dura enquanto um trilloch se concentrar, mais 1 rodada por DV da criatura.
Imunidade a Magia (Ext): Um trilloch é imune a maioria das magias ou habilidades similares à magia que permitam resistência à magia, exceto as seguintes: *detectar magia* e *visão da morte* revelam sua localização. *Proteção contra a Morte* protege contra as habilidades do trilloch *controlar fúria* e *drenar força vital*. Palavra sagrada e banimento devolvem o trilloch ao seu plano natal. É tratado como morto-vivo para efeitos de magias de cura e níveis negativos e positivos.
Invisibilidade Natural (Sob): Esta habilidade é inerente e não está sujeita a magia *purgar invisibilidade*.
Drenar Força Vital (SM): Um trilloch pode criar a vontade como uma ação acelerada, um afeito similar a *drenar força vital*, sobre todas as criaturas que se encontrem a menos de 54 m. Qualquer criatura viva dentro desta área que tenha –1 pontos de vida ou menos, deve realizar um teste de resistência de Fortitude CD 16 ou morrerá. O trilloch não recebe pontos de vida nem nenhum outro benefício devido a *drenar força vital*.

OS TRILLOCH EM EBERRON
No cenário de campanha de EBERRON, os trillochs são nativos do Plano de Mabar, a Noite Sem Fim.

TROLLS

TROLL CRISTALINO

Gigante (Grande)
Dado de Vida: 10d8+60 (105 pvs)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 18 (–1 tamanho, +2 Des, +7 natural), toque 11, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar +7/+17
Ataque: Corpo a corpo: garra +12 (1d6+6)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +12 (1d6+6) e mordida +7 (1d6+3)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: Dilacerar 2d6+9
Qualidades Especiais: Faro, imunidade ao ácido, regeneração 5, visão na penumbra, visão no escuro 18 m, vulnerabilidade ao som
Testes de Resistência: Fort +13, Ref +5, Von +4
Habilidades: For 23, Des 14, Con 23, Int 6, Sab 9, Car 8
Perícias: Observar +8, Ouvir +7
Talentos: Ataque Poderoso, Prontidão, Rastrear, Vontade de Ferro
Ambiente: Montanhas temperadas
Organização: Solitário ou gangue (2–5)
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente caótico e neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +5

Esta criatura grande e bípede é duas vezes a altura de um humano. Ela possui longos e desajeitados braços e pernas. Seu couro vislumbra fracamente, refletindo e refratando a luz.

Mais carismáticos que um troll comum, o troll cristalino é ainda um pouco menos selvagem. A pelo do troll cristalino é feita de materiais semelhantes a vidro, fazendo com que a criatura pareça um troll coberto de rochas cristalinas.
Trolls cristalinos pesam mais do que os trolls comuns. Um adulto possui 3,10 de altura e pesa 300 kg.
Trolls cristalinos falam o idioma Gigante.

COMBATE
Assim como o troll comum, o troll cristalino não possui medo da morte e entra em combate com vigor e prazer. Ele atacará o oponente mais próximo. Mesmo ao ser ferido por dano de som, o troll continuará seu ataque.
Dilacerar (Ext): Se o troll cristalino atingir um adversário com ambas as garras, rasgará a carne da vítima. Este ataque causa automaticamente um dano adicional de 2d6+9 pontos de dano.

Regeneração (Ext): O troll cristalino recebe dano normal por som. Caso o troll cristalino perca algum membro ou parte do corpo, a parte perdida crescerá em 3d6 minutos. A criatura pode recolocar o membro perdido instantaneamente pressionando-o contra o ferimento.

TROLLS CRISTALINOS COMO PERSONAGENS
Personagens trolls cristalinos possuem as seguintes características raciais.
— +12 Força, +4 Destreza, +12 Constituição, –4 Inteligência



(mínimo 3), –2 Sabedoria, –2 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 nos testes de agarrar, os limites de levantar e carregar objetos são o dobro dos limites de personagens Médios.
—Espaço/Alcance: 3 m/3 m.
—O deslocamento base do troll cristalino é de 9 m.
—Visão na penumbra e visão no escuro 18 m.
—Dado de Vida Racial: O troll cristalino possui dez níveis de gigante o que fornece 10d8 Dados de Vida, bônus base de Ataque +7 e bônus base dos testes de resistência de Fort +7, Ref +3, e Von +3.
—Perícias Raciais: Os níveis de gigante do troll cristalino fornecem pontos de perícia iguais à 13 × (2 + modificador de Int, sendo o mínimo 1). Suas perícias de classe são Observar e Ouvir.
—Talentos Raciais: Os níveis de gigante fornecem quatro talentos.
— +7 de bônus na armadura natural.
—Armas Naturais: 2 garras (1d6) e mordida (1d6).
—Ataque Especial (veja acima): Dilacerar, dano 2d6 + modificador de For × 1-1/2.
—Qualidades Especiais: Faro, imunidade ao ácido, regeneração 5, visão na penumbra, visão no escuro 18 m, vulnerabilidade ao som.
—Idioma Automático: Gigante. Idiomas Adicionais: Comum, Orc.
—Classe Favorecida: Guerreiro.
—Ajuste de Nível: +5.

TROLL CRISTALINOS EM EBERRON
Trolls cristalinos habitam as Montanhas Muralhas Marinhas e pilham as caravanas que cruzam as montanhas. Os gnomos de Zilargo fundaram excursões para dentro das montanhas para limpar os enclaves de trolls cristalinos, apesar de seus esforços obterem apenas um sucesso modesto. Alguns troll cristalinos foram capturados e escravizados pelos exércitos goblins de Darguun.

TROLL DA CAVERNA

Gigante (Grande)
Dado de Vida: 9d8+72 (112 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 21 (–1 tamanho, +11 natural, +1 Des), toque 10, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar: +6/+19
Ataque: Corpo a corpo: garra +11 (2d6+12)*
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +11 (2d6+12)* e mordida +6 (1d8+7)*
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, ataque pasmante, bote, dilacerar 4d6+13, rasgar
Qualidades Especiais: Cura acelerada 8, faro, visão na penumbra, visão no escuro 27 m
Testes de Resistência: Fort +14, Ref +4, Von +6
Habilidades: For 29, Des 13, Con 27, Int 3, Sab 13, Car 6
Perícias: Observar +6, Ouvir +6, Saltar +16, Sobrevivência +4**
Talentos: Ataque Poderoso, Prontidão, Vontade de Ferro, Rastrear
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário ou par
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente caótico e mau
Progressão: 10–14 DVs (Grande); 15–27 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: +6
*Incluindo ajustes pelo talento Ataque Poderoso.

Esta criatura poderosa é duas vezes e meia mais alta que um humano. Suas pernas terminam em pés de três dedos com garras, e seus antebraços musculosos terminam em extensas mãos poderosas com garras similares a foices. Seu couro é emborrachado e seu cabelo distorcido é grosso e pegajoso.

Solidão instintiva guia os poderosos carnívoros conhecidos como trolls da caverna. Assim como seus parentes mais inteligentes, essas criaturas não têm medo da morte e atacam incessantemente quando estão famintas.
Trolls da caverna podem viver praticamente em quase qualquer lugar, contudo eles preferem covis subterrâneos sempre que possível. Sempre que um grupo de trolls da caverna caçadores vagueia próximo de um estabelecimento civilizado, os trolls atacam incansavelmente, movidos pelo seu próximo apetite insaciável, até que eles sejam mortos ou o estabelecimento inteiro seja destruído.
Um troll da caverna mede 3 m de altura e pesa 400 kg.
Trolls da caverna entendem rudimentarmente o idioma Gigante.

COMBATE
Trolls da caverna são caçadores brutais e instintivos. Eles realizam investidas para entrarem em combate corpo a corpo, usando suas habilidades de bote e dilacerar nos alvos próximos.
O troll da caverna normalmente ataca usando seu talento Ataque Poderoso, sofrendo –3 de penalidade nas suas jogadas de ataque e recebendo +3 de bônus nas jogadas de dano.
Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar esta habilidade, o troll da caverna precisa acertar seu ataque de mordida. Ele então pode tentar iniciar uma manobra de agarra como uma ação livre sem Provocar Ataques de oportunidade.



Ataque Pasmante (Ext): A força do golpe de ambas as garras do troll da caverna pode ser arrasador. Caso o troll da caverna acertar o ataque com suas duas garras, o oponente deve obter um sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 22) ou ficará pasmo durante 1 rodada. A CD do teste de resistência é baseada na Constituição.
Bote (Ext): Se o troll da caverna realizar uma investida em um inimigo, ele pode realizar um ataque total, incluindo seus dois ataques de rasgar.
Rasgar (Ext): Bônus de ataque +11, dano 2d6+7. O troll da caverna que agarrar ou prender um adversário pode realizar dois ataques de rasgar com suas pernas, incluindo ajustes do talento Ataque Poderoso.
Dilacerar (Ext): Se o troll da caverna atingir um adversário com ambas as garras, rasgará a carne da vítima. Este ataque causa automaticamente um dano adicional de 4d6+13 pontos de dano.
Perícias: **O Troll da caverna recebe +4 de bônus racial nos testes de Sobrevivência quando está rastreando através do faro.

TROLLS DA CAVERNA EM EBERRON
Trolls da caverna freqüentemente servem a monstros mais inteligentes como os elfos negros de Xen'drik, os senhores da guerra robgoblins de Darguun, e as bruxas governantes de Droaam. Trolls da caverna habitam pequenos labirintos subterrâneos dentro das Colinas das Montanhas Byeshk separando as Fronteiras Eldeen e Droaam, os Picos Uivantes ao norte de Zilargo, as Montanhas Barreiras Marinhas entre Zilargo e Darguun, e as Montanhas Raiz de Ferro que compõe as Fortalezas Mror. Numerosos trolls da caverna de Tamanho Enorme povoam as montanhas no centro de Argonnessen.

TROLLS DA CAVERNA EM FAERÛN
Trolls da caverna podem ser encontrados em Qualquer lugar que existam cavernas, contudo eles são mais comuns de serem encontrados nas Montanhas Galena ao sul de Vaasa, nas Montanhas Esporão da Terra a oeste de Impiltur, e nas colinas das Montanhas Orsraun a oeste de Turmish. Eles também são encontrados no Subterrâneo, freqüentemente servindo criaturas mais inteligentes como beholders, duegares, derros, phaerimms, e dragões das profundezas.

TROLL DA FLORESTA

Gigante (Médio)
Dado de Vida: 5d8+25 (47 pvs)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 30 m (6 quadrados), escalando 6 m
Classe de Armadura: 18 (+3 Des, +5 natural), toque 13, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +3/+6
Ataque: Corpo a corpo: garra +6 (1d4+3 mais veneno) ou à distância: azagaia +6 (1d6+3 mais veneno)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +6 (1d4+3 mais veneno) e mordida +1 (1d4+1) ou à distância: azagaia +6 (1d6+3 mais veneno)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Veneno
Qualidades Especiais: Cura acelerada 5, faro, visão na penumbra, visão no escuro 27 m
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +4, Von +1
Habilidades: For 17, Des 16, Con 21, Int 11, Sab 11, Car 6
Perícias: Escalar +11, Esconder-se +6 (+8 em selvas ou florestas), Observar +5, Ouvir +5, Sobrevivência +5
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Rastrear
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário, gangue (2–8), ou bando de batalha (9–24)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente caótico e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +5

Esta criatura possui a postura similar aos macacos e pele verde borrachuda de um troll, mas seu tamanho é de um humano alto. Seu olhar e postura indicam que é mais inteligente do que um troll a primeira vista poderia sugerir.

Menores e mais espertos do que os outros trolls, os trolls da Floresta podem provar que são tão quase perigosos do que seus parentes maiores para aqueles que os subestimarem. Apesar da falta de tamanho e da força de seus primos maiores, sua inteligência os faz capaz de realizarem táticas sofisticadas que os outros trolls não são capazes.
Dotados de uma mente no mínimo tão adepta quanto à de um humano mais velho, o troll da floresta tira vantagem de seus incríveis poderes de recuperação em conjunto com suas técnicas de batalha bem treinadas. Um troll da Floresta adulto mede entre 1,80 m e 1,95 m de altura e pesa 125 kg..
Trolls da Floresta falam o idioma Gigante.

COMBATE
Caçadores espertos e organizados, os trolls da floresta preferem atacar de emboscada. Quando possível, eles atiram suas azagaias da segurança das árvores e então caem em sua presa mais fraca. Eles utilizam táticas sofisticadas para tirar proveito de sua habilidade cura acelerada, dividindo o bando de batalha em ondas de caçadores. A primeira onda deve encontrar inimigos perigosos, então aqueles caçadores recuam para curar seus ferimentos enquanto a segunda e subseqüente onde avança para atacar. Usando essa tática, um bando de batalha raramente perde um caçador em combate.
Veneno (Ext): Ferida, Fortitude CD 17, dano inicial e secundário 1d6 de Con. Trolls da Floresta criam seus próprios venenos Especiais feitos de sua saliva e pelo de seus javalis e garras. A CD do teste de resistência é baseada na Constituição.



Perícias: O troll da Floresta possui +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre podem escolher 10 nos testes de Escalar, mesmo se estiverem com pressa ou ameaçados.
A pele de um troll da Floresta muda de cor de algum modo, permitindo-o misturar-se ao ambiente ao seu redor e fornecendo +2 de bônus racial nos testes de Esconder-se. Nas florestas, este bônus melhora para +4.

TROLLS DA FLORESTA EM EBERRON
Trolls da Floresta são uma ameaça comum em toda Khorvaire, habitam as florestas de Zilargo, Darguun, Valenar, Q'barra, Karrnath, e Breland. Eles são mais prevalentes nas selvas de Xen'drik. Apesar deles serem caçados até próximo da extinção em Aerenal pelos elfos que lá vivem, alguns continuam a povoar as selvas mais profundas da ilha continente.

TROLLS DA FLORESTA EM FAERÛN
Trolls da Floresta habitam muitas das terras florestais de Faerûn. Os trolls da Floresta Chondal são conhecidos como "verrugas de almíscas" por causa que eles possuem verrugas pústulas cobrindo sua pele. Essas pústulas expelem uma terrível almísca que queima os olhos. Todas as criaturas vivas (exceto os trolls da floresta) a 3 m do troll da floresta verruga almísca precisa ter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 17) ou ficarão cegas durante 2d4 rodadas. Criaturas que tenham sucesso no teste de resistência não podem ser afetados pelo mesmo troll da floresta durante 24 horas. A CD do teste de resistência é baseada na Constituição.

TROLL DA GUERRA

Humanóide Monstruoso (Grande)
Dado de Vida: 12d8+108 (162 pvs)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 9 m peitoral de aço (6 quadrados); deslocamento base 12 m
Classe de Armadura: 31 (–1 tamanho, +14 natural, +5 peitoral de aço, +3 Des), toque 12, surpresa 28
Ataque Base/Agarrar: +12/+22
Ataque: Corpo a corpo: espada larga obra-prima +23 (3d6+15/19–20) ou mordida +21 (1d8+10) ou à distância arco longo composto obra-prima (+10 bônus de For) +15 (2d6+10/×3)
Ataque Total: Corpo a corpo: espada larga obra-prima +23/+18/+13 (3d6+15/19–20) e mordida +19 (1d6+5); ou 2 garras +21 (1d8+10) e mordida +19 (1d6+5); ou arco longo composto obra-prima (+10 bônus de For) +15/+10/+5 (2d6+10/×3)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: Pancada pasmante
Qualidades Especiais: Faro, regeneração 9, redução de dano 5/adamante, resistência à magia 20, visão na penumbra, visão no escuro 27 m
Resistência à Magia: Fort +13, Ref +11, Von +12
Habilidades: For 31, Des 16, Con 29, Int 8, Sab 15, Car 10
Perícias: Observar +12, Ouvir +11
Talentos: Ataques Múltiplos, Foco em Arma (espada larga), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Vontade de Ferro
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, dupla, ou gangue (3–9)
Nível de Desafio: 12
Tesouro: Padrão (incluindo uma espada larga obra prima e um arco longo composto obra prima [+10 bônus de For])
Tendência: Geralmente leal e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +6

Esta criatura bruta possui a postura ereta. Apesar de suas características ferais de um troll, sua pele verde emborrachada possui uma coloração metálica negra e ela está trajando uma resistente armadura. A criatura empunha uma espada larga com naturalidade e é claramente um guerreiro treinado.

Essas criaturas inteligentes e perigosas são treinadas especificamente para a guerra. Nunca encontrados sem suas amas e armaduras, trolls da guerra não conhecem nada sobre a paz, apenas o caos da batalha constante. Eles geralmente viajam de batalha em batalha em grupos mercenários. Assim como os trolls da floresta, eles são capazes de realizar táticas de batalha sofisticadas que a maioria dos outros trolls não são capazes de realizar.
Apesar de agora eles serem uma variedade separada de trolls, os troll da guerra foram uma vez trolls normais possuindo força e inteligência incomuns. Encontrados por uma poderosa cabala de conjuradores arcanos, esses trolls foram magicamente mudados e melhorados. Eles então foram educados para produzir soldados de poder incrível.
Trolls da guerra possuem grande amor por armas e armaduras mágicas, e eles prontamente procuram por esses equipamentos próprios para seu tamanho e medida. O troll da guerra típico mede 2,70 m de altura e pesa em trone de 350 kg.
Trolls da Guerra falam o idioma Gigante.

COMBATE
Diferente se outros trolls, trolls da guerra são precisos e metodológicos em combate. Eles confiam em sua habilidade regenerativa para conseguirem batalhar até mesmo contra os mais poderosos guerreiros, então ele concentram sua atenção nos conjuradores no início de qualquer batalha.
Pancada Pasmante (Ext): A força dos ataques do troll da guerra podem ser devastadores. Se o troll da guerra atingir um adversário com uma arma ou através de seu ataque de garra,



o oponente precisa obter um sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 25) ou ficará pasmo durante 1 rodada. A CD do teste de resistência é baseada na Constituição.
Regeneração (Ext): Diferente de sues primos menores, ácido (não fogo) causa dano normal aos troll da guerra. Caso um troll da guerra perca algum membro ou parte do corpo, a parte perdida crescerá em 2d4 minutos. A criatura pode recolocar o membro perdido instantaneamente pressionando-o contra o ferimento.

TROLLS DA GUERRA EM EBERRON
Trolls da guerra normalmente reforçam as unidades de infantaria Darguul e Droaamite. Trolls da guerra mercenários também foram vistos em batalha durante a Última Guerra, lutando lado a lado dos exércitos de Breland e Cyre contra o exército de Thrane e Karrnath, respectivamente.

TROLLS DA GUERRA MERCENÁRIOS
Trolls da guerra freqüentemente são encontrados juntos de guildas mercenárias. Apesar de sua natureza teimosa e poderes abruptos fazerem destes mercenários serem difíceis de controlar, poucos exércitos podem contra eles, e eles exigem preços especiais. Um soldado mercenário (um troll da Guerra comum) não vai sair por menos do que 30 po por dia, e um troll da Guerra sargento (guerreiro de 4° nível) requer 75 po por dia.

TROLL DA LÂMINA FURIOSA

Gigante (Grande)
Dado de Vida: 6d8+54 (81 pvs)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 25 (–1 tamanho, +3 Des, +5 natural, +8 placas de aço), toque 12, surpresa 22
Ataque Base/Agarrar: +4/+17
Ataque: Corpo a corpo: garra +12 (2d6+9)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +12 (2d6+9) e mordida +10 (2d6+4)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: Bote, dilacerar 4d6+13, espasmos de morte
Qualidades Especiais: Faro, imunidade a magias de efeito mental e habilidades, mente torturada, regeneração 5, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +14, Ref +7, Von +4
Habilidades: For 28, Des 16, Con 28, Int 6, Sab 14, Car 9
Perícias: Observar +7, Ouvir +6
Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Reflexos Rápidos
Ambiente: Veja texto
Organização: Veja texto
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre caótico e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +5

Um gigante musculoso e rosnador caminha com dificuldade adiante, placas de aço estão embutidas em sua pele verde borrachuda. Uma tampa de aço está rebitada em sua cabeça e garras de aço foram fixadas em suas mãos. Limos de sangue estão a redor de suas placas e abaixo de suas garras. Os olhos selvagens da criatura revelam uma agonia inimaginável.

O troll da lâmina furiosa fala o idioma Gigante.

COMBATE
Bote (Ext): Se o troll da lâmina furiosa realizar uma investida em um inimigo, ele pode realizar um ataque total.
Dilacerar (Ext): Se o troll da lâmina furiosa atingir um adversário com ambas as garras, rasgará a carne da vítima. Este ataque causa automaticamente um dano adicional de 4d4+13 pontos de dano.
Espasmos de Morte (Ex) O troll da lâmina furiosa é designado para ser uma bomba pelos seus mestres sinistros. Quando o troll da lâmina furiosa morrer, ele explodirá, propelindo estilhaços em uma explosão de 9 m de raio. Aqueles atingidos dentro da área sofrem 5d6 pontos de dano por perfuração (Reflexos CD 22 para reduzir o dano à metade). A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.
Mente Torturada (Ext) A mente do troll da lâmina furiosa foi rasgada em retalhos pela dor constante de sua armadura implantada. Alguém que faça contato direto com a mente torturada do troll da lâmina furiosa (como por exemplo, usando uma magia *detectar pensamentos*) sofre 1d4 pontos na Sabedoria.
Regeneração (Ext): O troll da lâmina furiosa recebe dano normal por fogo e ácido. Caso um troll da lâmina furiosa perca algum membro ou parte do corpo, a parte perdida crescerá em 5 minutos. A criatura pode recolocar o membro perdido instantaneamente pressionando-o contra o ferimento.

ESTRATÉGIA E TÁTICAS
Os trolls da lâmina furiosa imediatamente realizam investidas em qualquer adversário que enxergarem, desferindo ataques de bote e dilacerando-os em pedaços. Seus mestres geralmente utilizam essas criaturas cruéis como tropas de choque e esquadrões suicidas.

EXEMPLOS DE ENCONTROS
Os trolls da lâmina furiosa são criados, não nascidos, assim, eles geralmente são encontrados com seus mestres. Uma vez que são criaturas militares, eles podem ser encontrados em esquadrões de dois a dez deles ao seu serviço. Quando não estão dentro do controle de um mestre, os trolls da lâmina furiosa são incapazes de conviver na companhia de outros sem o objetivo de aliviar sua agonia, assim eles são encontrados como criaturas solitárias.
Renegado (NE 8): Após escapar de seus gigantes do fogo treinadores, um troll da lâmina furiosa fugiu para a superfície alimentando-se de gado e fazendeiros nos limites de uma vila fronteiriça. A selvageria de seus ataques é extrema mesmo para um troll. Apesar de seus ataques não deixarem sobreviventes, aqueles que vieram lidar com a ameaça podem rapidamente determinar que eles estão lidando com algo parecido com um troll porém muito pior. Rastros nos locais dos ataques mais recentes sugerem que o gigante é pesado porém não maior que o normal, e os ferimentos nas vítimas são muito parecidos que aqueles causados por armas leves do que por garras. O mais estranho ainda, é que o troll não levou nada de valor dos locais de seus ataques, apesar da presença que algumas riquezas.



Esquadrão de Assalto (NE 13): Uma giganta do fogo (*Livro dos Monstros* página 137) com quarto trolls da lâmina furiosa recém treinados desceu as montanhas para testar o vigor de seus novos escravos. Eles começaram com vilas próximas das montanhas e então se deslocaram ainda mais longe para dentro de território civilizado. Ela não deseja conquistar. Ao invés disso, ela deseja provar a eficácia dos trolls aos seus superiores. Ela mantém anotações da atuação do esquadrão, assim a sua derrota e a captura dessas informações poderia leva a negociações com os gigantes do fogo e sua nova tecnologia militar—os trolls da lâmina furiosa.

ECOLOGIA

Candidatos a lâminas furiosas são selecionados dentre as mais severas espécimes de trolls. Estes infortunados gigantes são esfolados vivos com aços rebitados em seus ossos e magicamente melhorados para interagir com a fisiologia dos trolls. Garras são então montadas em seus antebraços, e enormes mandíbulas de aço são parafusadas em seus crânios.

Ambiente: Os trolls da lâmina furiosa geralmente são mais encontrados próximos de onde os trolls vivem e se reproduzem, normalmente nas proximidades de cordilheiras em climas frios. Após sua melhoria, os trolls da lâmina furiosa vão até onde seus mestres ordenam. Um troll da lâmina furiosa independente caminha sem destino, desse modo, ele pode ser encontrado longe de onde os trolls geralmente ficam.

Características Físicas: Os trolls da lâmina furiosa lembram poderosos trolls que possuem placas de armadura cobrindo grandes regiões de seu corpo, assim como garras e dentes de aço. Eles são reconhecidos pelo o que são, mas seus externos são horríveis e sangrentos. A pele parece ter sido fervida e restituiu-se em volta da armadura pela habilidade de regeneração do troll, e sangue algumas vezes escapam próximo às extremidades das placas do troll. Um típico troll da lâmina furiosa é um pouco mais alto e largo que um troll comum, e a grande quantidade de metal inserida e seu corpo faz com que pese cerca de 325 kg.

Tendência: Os trolls são caçadores destemidos e impiedosos que não conhecem misericórdia, e os lâminas furiosas adicionam insalubres doses de insanidade e brutalidade a seu comportamento traiçoeiro. Os trolls da lâmina furiosa são sempre caóticos e maus.

TESOURO TÍPICO

As mentes torturadas dos trolls da lâmina furiosa não compreendem mais nada além da dor, matança desenfreada e necessidade de alimentar-se. Eles não carregam tesouros. Os mestres dos trolls podem ser mais ricos que o normal após coletar as posses dos que foram mortos pelos trolls da lamina furiosa.

TROLLS DA LÂMINA FURIOSA COM NÍVEIS EM CLASSES

Por estarem em constante agonia, os trolls da lâmina furiosa possuem pouca habilidade para compreender perícias complexas. Eles recebem níveis como guerreiros ou bárbaros, ambas são classes associadas para estas criaturas.

Ajuste de Nível: +5.

TROLLS DA LÂMINA FURIOSA EM EBERRON

Os lâminas furiosas eram a tropa de linha de frente no exército de Xen'drik, mas a prática de fornecer trolls com armaduras e armas implantadas desapareceu com a queda da civilização gigante. No alcance sul da terra devastada, uma tribo de gigantes das nuvens recentemente descobriu uma câmara armorial onde aprenderam sobre o processo dos lâminas furiosas. Os gigantes das nuvens começaram a escravizar trolls e a transformá-los em lâminas furiosas, esperando assim que essas monstruosidades perigosas possam virar a balança em uma guerra com diversos clãs drows próximos.

TROLLS DA LÂMINA FURIOSA EM FAERÛN

Os trolls da lâmina furiosa foram primeiramente introduzidos em Faerûn nos exércitos do Forte Zhentil, mas após sua destruição, eles foram soltos pelo mundo. Um bom número desses lâminas furiosas renegados andam pela região do Mar da Lua, causando grandes estragos por onde aparecem. Uma tribo de ogros em Thar capturou um troll da lâmina furiosa e o utilizou como um golpe avançado durante as batalhas.

CONHECIMENTO SOBRE OS TROLLS DA LÂMINA FURIOSA

Personagens que possuam graduações em Conhecimento (natureza) podem aprender mais sobre os trolls da lâmina furiosa. Quando um personagem realiza um teste bem sucedido na perícia, o seguinte conhecimento é revelado, incluindo as informações das CDs inferiores.

Conhecimento (natureza)

CD	Resultado
15	Este é alguma espécie de troll, mas parece que foram implantadas um armadura e armas nele.
18	Este é um troll da lâmina furiosa, um gigante que foi alterado por outros. Os trolls da lâmina furiosa tiveram placas de aço e garras implantadas em seu corpo. Esta melhoria inflige constante agonia nos trolls e os torna mais perigosos que as espécimes convencionais. Eles conseguem atacar com suas garras implantadas mesmo após realizarem uma manobra de Investida.
23	A dor sofrida pelos trolls da lâmina furiosa confundem suas mentes. Magias e habilidades de efeito mental não conseguem manipulá-los e aqueles que entram em contato com a mente do troll da lâmina furiosa sofrem uma porção da insanidade do troll.

TROLL DA MONTANHA

Gigante (Enorme)

Dado de Vida: 15d8+150 (217 pvs)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 (6 quadrados)

Classe de Armadura: 22 (–2 tamanho, +13 natural, +1 Des), toque 9, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar: +11/+31
Ataque: Corpo a corpo: clava grande +16 (3d8+28)*
Ataque Total: Corpo a corpo: clava grande +16/+11/+6 (3d8+28)* e mordida +11 (1d8+11); ou 2 garras +16 (1d8+17) e mordida +11 (1d8+11)*
Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais: Nocautear
Qualidades Especiais: Cura acelerada 9, faro, estabilidade, visão na penumbra, visão no escuro 27 m
Testes de Resistência: Fort +19, Ref +6, Von +7
Habilidades: For 35, Des 12, Con 31, Int 6, Sab 11, Car 6
Perícias: Esconder-se –7 (+1 nas montanhas), Observar +11, Ouvir +11
Talentos: Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador, Prontidão, Vontade de Ferro
Ambiente: Qualquer montanha
Organização: Solitário ou par
Nível de Desafio: 10
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente caótico e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +5
*Incluindo ajustes pelo talento Ataque Poderoso.

Esta criatura bruta possui a pele grossa cinzenta e as características brutas dos trolls. Sua postura encurvada similar a dos macacos enfatiza sua enorme massa e sugere o poder de seus punhos enormes.

Os musculosos trolls da montanha são os maiores membros da família dos trolls. Eles habitam perto de picos montanhosos e saem se seus lares apenas para encontrar comida. Assim como os outros trolls, os trolls da montanha possuem apetites vorazes.
Trolls da montanha raramente são encontrados sozinhos. Brutos e provocadores, eles de vez em quando importunam gigantes, ogros e trolls menores. Apesar dos gigantes e ogros melhor reunirem asseclas relutantes, o pensamento lento dos trolls da montanha simplesmente pensa em devorar qualquer criatura que falhe em obedecer suas ordens simples.
Um troll da montanha típico mede 5,10 m de altura e pesa 2 toneladas.
Trolls da montanha falam o idioma Gigante.



COMBATE
Trolls da montanha não tem conceitos de medo ou perigo. Quando eles vêem algo que queiram (Geralmente algo que queiram comer), eles o pegam. Se qualquer coisa ou alguém entrar em seu caminho, eles os esmagam.
O troll da montanha ataca normalmente usando seu talento Ataque Poderoso, sofrendo –5 de penalidade em suas jogadas de ataque e recebendo +5 de bônus nas jogadas de dano (+10 se estiverem usando uma clava grande).
Nocautear (Ext): O troll da montanha que atinja o seu oponente com uma arma ou pelo seu Ataque de garra pode tentar imobilizar o oponente como uma ação livre sem precisar realizar um ataque de toque e também sem provocar ataques de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode reagir à imobilização do troll da montanha.
Estabilidade (Ext): O Troll da montanha é excepcionalmente estável. O troll da montanha recebe +4 de bônus em testes de habilidade realizados para resistir a um encontrão ou imobilização quando estiver em pé sobre o chão firme (mas não quando estiver escalando, voando, cavalgando ou qualquer outra situação sem contato direto e firme com o solo).
Perícias: Trolls da montanha podem se misturar com o seu arredor montanhoso, providenciando +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando estiver em montanhas.

TROLLS DA MONTANHA EM EBERRON
Trolls da montanha habitam as montanhas Byeshk que separar Droaam e a Fronteira Eldeen, e os penhascos Sombrios na margem da Fronteira Eldeen e a Vastidão Demoníaca. Os mais antigos tentam ter mais contato com a natureza, freqüentemente pegando níveis de ranger ou druida. Os mais jovens são mais ferozes, algumas vezes pegando níveis de bárbaro.

TROLLS DA MONTANHA EM FAERÛN
Troll da montanha brutais habitam das montanhas que cercam Halruaa e, em menor escala, outras montanhas que cruzam Faerûn. Trolls das montanhas Halruaanas possuem o talento Arma Natural Aprimorada (mordida) ao invés do talento Vontade de Ferro, e suas mordidas causam 2d6+6 pontos de dano ao invés de 1d8+6 pontos de dano. Esses trolls da montanha podem ser reconhecidos pelas suas presas enormes.

TROLL DA VASTIDÃO

Gigante (Grande)
Dado de Vida: 8d8+56 (92 pvs)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (–1 tamanho, +8 natural), toque 9, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +6/+17
Ataque: Corpo a corpo: garra +13 (1d6+7) ou clava grande +12 (2d8+10)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +13 (1d6+7) e mordida +8 (1d8+3) ou clava grande +12/+7 (2d8+10) e mordida +8 (1d8+3)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: Dilacerar 2d6+10
Qualidades Especiais: Faro, regeneração 5, sensibilidade à luz, visão na penumbra, visão no escuro 27 m
Testes de Resistência: Fort +14, Ref +4, Von +4
Habilidades: For 25, Des 11, Con 24, Int 5, Sab 10, Car 8
Perícias: Observar +7, Ouvir +8
Talentos: Foco em Arma (garra), Prontidão, Vontade de Ferro
Ambiente: Colinas e montanhas quentes
Organização: Solitário ou tumba (2–4)
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente caótico e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +5

Surgindo das sombras está uma musculosa criatura tão negra quanto a noite e mais alto que um humano com longos e grossos braços e pernas. Seus pés terminam em três grandes "dedos", seus braços largos possuem poderosas mãos com garras afiadas. O couro da criatura parece ser tão duro quanto pedra e ela não possui cabelos.

Uma versão maior e mais poderosa que os trolls comuns, os trolls da vastidão espreitam as montanhas e os terrenos arenosos do deserto. O destruidor de caravanas e nômades, eles atacam destemidamente tudo que seja comestível.
Os trolls da vastidão diferem dos trolls comuns principalmente na luz do sol na qual ofusca seus olhos e os torna lentos.
Por outro lado, eles são tão vorazes e brutais como as outras variedades. Sempre que possível, eles fazem seus covis próximos a estabelecimentos onde eles atacam seus habitantes noite após noite até que tenham devorado cada criatura viva. Uma vez que caçam cobertos pela noite, suas presas não têm consciência da natureza da ameaça até que seja tarde demais.
Diferentes dos trolls comuns, os trolls da vastidão não são ágeis, porém eles compensam esse defeito com sua imensa força. Eles caminham eretos mas seus braços balançam muito—freqüentemente segurando suas clavas grandes as arrastando pelo chão atrás deles.
Um troll da vastidão comum mede cerca de 3 m de altura e pesam 300 kg. As fêmeas são virtualmente indistinguíveis dos machos.
Os trolls da vastidão falam o idioma Gigante.

COMBATE
Os trolls da vastidão não são mais ardilosos em combate que seus primos mais comuns. Eles realizam investidas em seus oponentes sem se importarem com suas próprias seguranças—ou, nesse assunto, táticas de combate. Apesar de serem vulneráveis a fogo, eles simplesmente procuram evitá-lo e continuam atacando
Dilacerar (Ext): Se o troll da vastidão atingir um adversário com ambas as garras, rasgará a carne da vítima. Este ataque causa automaticamente um dano adicional de 2d6+9 pontos de dano.
Regeneração (Ext): O troll da vastidão recebe dano normal por fogo e ácido. Caso o troll da vastidão perca algum membro ou



parte do corpo, a parte perdida crescerá em 3d6 minutos. A criatura pode recolocar o membro perdido instantaneamente pressionando-o contra o ferimento.
Sensibilidade à Luz (Ext): O troll da vastidão fica ofuscado pela luminosidade da luz do sol ou pelo clarão da magia *luz do dia*. Além disso, um troll da vastidão exposto à luz do sol ou equivalente será considerado como se tivesse sido alvo da magia *lentidão*: Ele consegue realizar apenas uma simples ação de movimento ou ação padrão a cada turno, mas não ambos (e não consegue realizar uma ação de rodada completa). Ele também sofre –1 de penalidade nas jogadas de ataque, CA e testes de resistência e consegue se deslocar apenas metade de seu deslocamento normal.

TROLL DO GELO

Gigante (Grande – Frio)
Dado de Vida: 5d8+25 (47 pvs)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 6 m com a brunea (4 quadrados); deslocamento base 9 m
Classe de Armadura: 23 (–1 tamanho, +2 Des, +6 natural, +4 brunea, +2 escudo grande), toque 11, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar: +3/+13
Ataque: Corpo a corpo: martelo de guerra +8 (1d10+9) ou garra +8 (1d6+6)
Ataque Total: Corpo a corpo: martelo de guerra +8 (1d10+9) ou 2 garras +9 (1d6+6) e mordida +3 (1d6+3) ou toque à distância: saliva +4 (1d4 por frio)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: Saliva congelante
Qualidades Especiais: Faro, regeneração 4, subtipo frio, visão no escuro 27 m
Resistência à Magia: Fort +9, Ref +3, Von +3
Habilidades: For 22, Des 15, Con 21, Int 9, Sab 10, Car 8
Perícias: Observar +4, Ouvir +4
Talentos: Rastrear, Vontade de Ferro
Ambiente: Colinas e montanhas geladas
Organização: Solitário ou bando de guerra (3–12)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre caótico e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +5

Habitantes de ambientes congelados, os trolls do gelo são espertos e maliciosos. Assim como os outros trolls, eles devoram humanos, anões e outros humanóides. Diferente dos outros mais tolos de sua espécie, os trolls do gelo são armeiros e ferreiros habilidosos que forjam armas grandes e mortais para usarem em combate.
Um troll do gelo mede 2,40 m de altura e pesa por volta de 200 kg. Sua pele gélida é pálida, branca translúcida e sangue pálido pode ser visto circulando em suas veias abaixo de sua superfície. Ele possui as costas inclinadas para frente e braços longos que terminam em garras congeladas. Trolls do gelo preferem armaduras feitas de escamas de remorhazes e dragões brancos.
Trolls do gelo falam o idioma Gigante.

COMBATE
Trolls do gelo freqüentemente iniciam o combate com um cuspe de sua saliva congelante antes de começar a esmagar seus inimigos com uma grande arma de corpo a corpo. A qualquer momento, o troll do gelo pode jogar fora sua arma e escudo para fincar suas garras geladas em presas de sangue quente.
Faro (Ext): O troll do gelo pode detectar inimigos próximos, farejar inimigos escondidos, e seguir rastros pelo faro.
Regeneração (Ext): Trolls do gelo recebem dano normal por fogo e ácido. Caso o troll do gelo perca algum membro ou parte do corpo, a parte perdida crescerá em 3d6 minutos. A criatura pode recolocar o membro perdido instantaneamente pressionando-o contra o ferimento.
Saliva Congelante (Ext): Três vezes por dia o troll do gelo pode cuspir um nojento globo de saliva gelada até 6 m. O troll precisa realizar um ataque de toque à distância para acertar. O alvo sofre 1d4 pontos de dano por frio e precisa ter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 17) ou ficará nauseado durante 1 rodada. A CD do teste de resistência é baseada na Constituição. O troll do gelo algumas vezes usa sua saliva congelante para apagar alguma chama carregada pelos seus inimigos, como uma lanterna ou uma tocha. Nesse caso a saliva não causa nenhum dano ao alvo e o condutor da chama pode tentar evitar o efeito se obtiver sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 17).
Subtipo Frio (Ext): O troll do gelo é imune a dano por frio. Trolls do gelo sofrem 1,5 vezes o dano (+50%) causado por fogo, independente do resultado (ou da possibilidade) de um teste de resistência.



TROLL FEROZ
Gigante (Enorme)
Dado de Vida: 16d8+112 (184 pvs)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 12 m (8 quadrado)
Classe de Armadura: 19 (–2 tamanho, +11 natural), toque 8, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar: +12/+31
Ataque: Corpo a corpo: garra +21 (2d4+11)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +21 (2d4+11) e 2 mordidas +19 (2d6+5)
Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataque Especial: Dilacerar 4d4+16
Qualidades Especiais: Faro, mente dupla, regeneração 10, visão no escuro 27 m
Resistência à Magia: Fort +17, Ref +5, Von +7
Habilidades: For 32, Des 11, Con 24, Int 7, Sab 11, Car 8
Perícias: Observar +12, Ouvir +11, Procurar 12
Talentos: Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Prontidão, Rastrear, Trespassar, Vontade de Ferro
Ambiente: Qualquer terreno frio
Organização: Solitário ou gangue (2–4)
Nível de Desafio: 14
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre caótico e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: —

Medindo mais que um gigante da colina, o troll feroz de duas cabeças é um dos mais altos de sua espécie repugnante. Assim como qualquer outro troll, é a sua voracidade para devorar carne que o delicia para presas humanas. Mas ele irá devorar qualquer coisa que se mova se não houver humanos por perto.
O troll feroz mede mais de 4,5 m e pesa entre 2.500 kg. Seu couro é grosso e emborrachado, manchado com um verde-musgo com calombos salientes, especialmente sobre os ombros e costas. Seus finos cabelos carnudos são retorcidos e sua boca é cheia de longas presas afiadas. Assim como seus parentes menores o troll feroz possui ombros caídos e postura desajeitada, com longos braços que algumas vezes se arrastam no chão quando ele caminha.
Trolls ferozes falam o idioma Gigante.

COMBATE
A tática do troll feroz é simples, ele parte para cima de uma alma infeliz e faz o seu melhor que é rasgar sua vítima membro por membro.
Dilacerar (Ext): Se o troll feroz atingir um adversário com ambas as garras, rasgará a carne da vítima. Este ataque causa



automaticamente um dano adicional de 4d4+16 pontos de dano.

Faro (Ext): O troll feroz pode detectar inimigos próximos, farejar inimigos escondidos, e seguir rastros pelo faro.

Mente Dupla (Ext): Por ter duas cabeças, os troll terríveis são difíceis de *dominar, confundir* ou qualquer outro descritor mágico. O troll feroz realiza dos testes de resistência contra qualquer efeito ou magia que permita um teste de resistência de Vontade e ele utiliza o melhor resultado.

Regeneração (Ext): O troll feroz recebe dano normal por fogo e ácido. Caso um troll feroz perca algum membro ou parte do corpo, a parte perdida crescerá em 2d4 minutos. A criatura pode recolocar o membro perdido instantaneamente pressionando-o contra o ferimento.

Perícias: As duas cabeças do troll feroz o fornecem +2 de bônus racial nos testes de Observar, ouvir e Procurar.

URSKAN

Besta Mágica (Grande – Frio)
Dado de Vida: 5d10+25 (52 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 9 m com meia-armadura (6 quadrados), nadando 9 m; deslocamento base 12 m, nadando 12 m
Classe de Armadura: 21 (–1 tamanho, +5 natural, +7 meia armadura), toque 9, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar: +5/+16
Ataque: Corpo a corpo: garra de aço +11 (1d12+7) ou garra +11 (1d8+7)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras de aço +11 (1d12+7) e mordida +6 (2d6+3) ou 2 garras +11 (1d8+7) e mordida +6 (2d6+3)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataque Especial: Dilacerar, investida poderosa
Qualidades Especiais: Andar confiante, faro, imunidade ao frio, visão na penumbra, visão no escuro 18 m, vulnerabilidade ao fogo
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +5, Von +2
Habilidades: For 25, Des 12, Con 21, Int 12, Sab 12, Car 12
Perícias: Equilíbrio –6 (–2 no gelo ou neve), Escalar +4, Esconder-se –10*, Intimidar +5, Natação +1, Ofícios (armoraria) +5, Observar +5, Ouvir +5, Sobrevivência +5
Talentos: Ataque Poderoso, Atropelar Aprimorado
Ambiente: Montanhas frias
Organização: Solitário ou patrulha (2–8)
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Padrão mais meia armadura
Tendência: Freqüentemente neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +4

Esta criatura branca musculosa semelhante a um urso veste uma peada meia armadura. Nas pontas de suas garras formidáveis estão laminas de aço mortais, e seus olhos azuis brilham de inteligência. Ele aparenta se mover igualmente bem sob duas patas ou sob as quatro.

Os urskans são uma raça de criaturas inteligentes semelhante aos ursos que controlam grandes áreas de tundras e florestas boreais apesar de estarem em número relativamente pequeno. Individualmente, eles são temidos. Reunidos em um exército, eles são quase incontroláveis.

Urskans são freqüentemente referidos como ursos em armaduras devido a sua paixão por armaduras pesadas de aço quanto lutam e defendem seu território. Seus músculos enormes e sua "garra polegar" (falsa, porém utilizável, lembra a de um panda gigante) os permitem segurar martelos e trabalhos de ferro, sua inteligência e trabalho cuidadoso de armoraria são refletidos em suas peças de armaduras flexíveis com peitorais de aço de até 1 polegada de espessura. A armadura completa pode pesar até 250 kg.

Urskans falam os idiomas Comum e Urskan.

COMBATE

Urskans são carnívoros que dependem de uma dieta de focas, morsas e peixes para mantê-los durante os longos invernos. Como resultado, eles são predadores espantosos, e são especialmente perigosos em ambientes gelados, onde sua habilidade de natação e adaptação ao gelo são bastante notáveis. Em terra firme, eles freqüentemente forjam



armaduras pesadas de aço para batalhar por seu território, além de adicionarem pontas de aço em suas garras já mortais. Urskans sabem usar armas comuns, suas garras de aço mortais e todos os tipos de armaduras, mas não escudos.

Andar Confiante (Ext): Urskans ignoram todas as penalidades de movimento associados à neve no chão. Eles também recebem +4 de bônus racial nos testes de Equilíbrio quando caminham no gelo ou na neve.

Dilacerar (Ext): Caso o urskan atinja um oponente com ambas as garras, rasgará a carne da vítima. Este ataque causa automaticamente um dano adicional de 2d8+10 pontos de dano.

Faro (Ext): O urskan consegue detectar oponentes a 9 m. A localização exata não é revelada a menos que a criatura esteja a 1,5 m.

Investida Poderosa (Ext): O urskan freqüentemente inicia uma batalha realizando uma investida em um oponente, jogando seu corpo poderoso neste inimigo. Além dos benefícios e malefícios da investida, o urskan pode desferir um ataque simples com +11 de bônus de ataque que causa 2d8+10 pontos de dano.

Perícias *O pêlo branco do urskan o fornece +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando estão sem armadura na neve ou em terreno congelado (assim, um urskan sem armadura possui um modificador de Esconder-se de +5 em terrenos adequados). O urskan recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para realizar uma ação especial ou evitar algum perigo. Ele sempre poderá escolher 10 no teste de Natação, mesmo de estiver distraído ou em perigo. Ele poderá utilizar uma ação de corrida enquanto nada, desde que se desloque em linha reta.

VERME ABISSAL

Besta Mágica (Imenso)
Dado de Vida: 24d10++216 (348 pvs)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 18m (12 quadrados), escavar 18m
Classe de Armadura: 27 (–4 Tam, +1 Des, +20 Natural), toque 7, surpresa 26
Bônus Base/Agarrar: +24/+49
Ataque: Mordida +33 (2d8+19)
Ataque Total: Mordida +33 (2d8+19)
Espaço/Alcance: 6m/3m
Ataques Especiais: Implosão mortal, vômito demoníaco, agarrar aprimorado, engolir
Qualidades Especiais: Pele acida, imunidade a acido, visão no escuro 18m, redução de dano 15/–, visão na penumbra, portal, sentido sismico
Testes de Resistência: Fort +23, Ref +15, Von +10
Habilidades: For 36, Des 13, Con 29, Int 7, Sab 14, Car 8
Perícias: Observar +11, Ouvir +12, Sobrevivência +9
Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Prontidão
Ambiente: Qualquer deserto, planícies e subterrâneo
Organização: Solitário ou tropa (1 mais 2–8 dretches, quasits ou vrocks)
Nível de Desafio: 28
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre caótico e mau
Progressão: 25–72DV (Colossal)
Obs.: Para uma melhor utilização desse monstro na versão 3.5, veja a errata não-oficial a partir da página 289.

Um verme abissal é o resultado de uma magia demoníaca aplicada a um simples verme terrestre. Esse monstros é atormentado constantemente por dores inimagináveis devido ao portal planar cravado no seu estômago. Comer alivia a dor da criatura por um curto tempo, então, ela tenta engolir qualquer criatura que encontra. Sua existência tortuosa a mantém em constante caça.

Um verme abissal é uma criatura serpentina com 18 metros de comprimento com uma pele cinza pálida e rosa. Sua enorme mandíbula é cheia de longas presas como as de serpente. A criatura nunca descança; sua dor intensa faz com que ela se debata e se contorça constantemente.

Os vermes abissais sofrem de uma agonia terrível que os torna incapazes de se comunicar.

COMBATE

Um verme abissal imediatamente investe para morder e engolir qualquer criatura viva que ele tiver chance. Se ele se sentir em desvantagem, ele usará sua habilidade vômito demoníaco para invocar ajuda. Um verme abissal não parará de atacar ate que esteja morto.

Implosão Mortal (sob): Ao morrer, o portal do verme abissal implode. todas as criaturas a 6m do verme abissal que falharem num teste de Reflexos (CD 31) serão sugados para o portal em colapso e transportados para o Abismo. A implosão destroi o corpo do verme abissal junto com o portal. Então, todas as criaturas transportadas para o Abismo por meio da implosão mortal devem achar outra maneira de retornar para seus planos de origem. A CD é baseada em Constituição.

Vômito Demoníaco (sob): Três vezes por dia, um verme abissal pode usar sua conecção com o Abismo para trazer 1d4 demônios para ajuda-lo. Ele expele essas criaturas da sua boca com um sonoro arroto. Os demônios aparecem intactos, mas a dor do verme abissal fará com que ele ataque-os depois disso, se ele ver que eles são presas mais fáceis ou que não há nenhuma outra criatura para que ele devore. Role o d% para determinar o tipo de demônio que aparece: 01-50 dretches, 51-75 quasits, 76-100 vrocks. Esses demonios não podem usar sua habilidade de invocação por uma hora depois de serem sugados para fora do Abismo. Depois que um verme abissal usa essa habilidade, ele deve esperar 1d4 rodadas antes de usa-la novamente.



Agarrar Aprimorado (ext): Se um verme abissal atingir um oponente que seja ate uma categoria menor que ele com seu ataque de mordida, ele causa dano normalmente e pode começar uma tentativa de agarrar com uma ação livre sem provocar ataques de oportunidade. Se ele conseguir prender o alvo, ele podera tentar engolir o oponente na proxima rodada. Alternativamente, o verme abissal tem a opção de conduzir o agarrar normalmente, ou simplesmente usar sua mandibula para perder o oponente (–20 de penalidade no teste de agarrar, mas o verme abissal não sera considerado agarrado). Em ambos os casos, cada teste de agarrar bem sucedido realizado durante rodadas consecutivas causa o dano de mordida automaticamente.
Engolir (ext): Um verme abissal pode engolir um oponente agarrado que seja ate uma categoria menor que ele com um teste de agarrar bem sucedido. Quando estiver dentro do verme abissal, o oponente sofre 2d8+13 de dano de esmagamento e 1d8 de dano de acido por rodada devido ao sistema digestivo da criatura. Um teste bem sucedido de agarrar permite que a criatura engolida escale para fora do estomago e retorne a boca do verme abissal, quando outro teste de agarrar bem sucedido é necessario para se libertar. Alternativamente, uma criatura engolida pode tentar abrir seu caminho usando garras ou armas leves perfurantes ou cortantes. Causando 25 pontos de dano ao estômago (CA 20) dessa maneira criara uma abertura grande suficiente para que a criatura escape. Depois que uma unica criatura engolida saia, reações musculares fecharam o buraco; então, outras criaturas engolidas deverão abrir sua propria saida. O estômago de um verme abissal imenso pode comportar 2 criaturas enormes, 8 grandes, 32 medias ou 128 pequenas ou menores.
Pele Ácida (ext): Um verme abissal produz um muco extremamente acido que cobre seu corpo todo. Tocar essa pele causa 3d6 de dano de acido a criaturas ou objetos orgânicos, 5d8 de dano de acido a criaturas ou objetos metálicos ou 1d10 pontos de dano a criaturas ou objetos de pedra. Cem ou mais litros de água são necessarios para lavar esse muco.
Portal (sob): A parte mais baixa do estômago do verme abissal é um portal para o Abismo que é ativado pela presença de criaturas vivas. Um criatura engolida deve realizar um teste de Reflexos (CD 31) a cada rodada para evitar ser sugado para dentro do portal. O lado do Abismo do portal é fixo, mas o outro lado se move com o verme abissal. Se o portal for fechado permanentemente, o verme abissal morre istantaneamente mas não implode. A CD é baseada em Constituição.
Sentido Sismico (ext): Um verme abissal pode sentir automaticamente a localização de qualquer coisa a 36m dele que esteja em contato com o solo.

WYRM DO FOGO INFERNAL

Dragão (Enorme – Fogo)
Dado de Vida: 23d12+184 (333 pvs)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 18 m (12 quadrados), escavar 9 m, vôo (75 m) (desajeitado)
Classe de Armadura: 36 (–1 tamanho, +28 natural), toque 8, surpresa 36
Ataque Base/Agarrar: +23/+40
Ataque: Corpo a corpo: mordida +30 (2d8+9) ou garra +25 (2d6+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +30 (2d8+9) e 2 garras +25 (2d6+4)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataque Especial: Esmagar 2d8+13, habilidades similares à magia, presença aterradora, sopro
Qualidades Especiais: Alterar forma, aura infernal, imunidades, *invocar baatezu*, redução de dano 15/épica, resistência à magia 27, sentidos aguçados, subtipo fogo
Testes de Resistência: Fort +21, Ref +13, Von +21
Habilidades: For 29, Des 10, Con 27, Int 23, Sab 26, Car 28
Perícias: Blefar +35, Conhecimento (arcano) +32, Conhecimento (história) +32, Conhecimento (os Planos) +32, Conhecimento (religião) +32, Diplomacia +37, Identificar Magia +34, Intimidar +37, Observar +34, Ouvir +34, Procurar +32, Saltar +47
Talentos: Acelerar Habilidade Similar à Magia, Arrebatar, Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Trespassar
Ambiente: Qualquer terreno e subterrâneo
Organização: Solitário, casal ou ninhada (3–5)
Nível de Desafio: 26
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Sempre leal e mau
Progressão: 24–46 DVs (Imenso)
Ajuste de Nível: —
Obs.: Para uma melhor utilização desse monstro na versão 3.5, veja a errata não-oficial a partir da página 289.

Wyrms do fogo infernal são agentes dracônicos dos Nove Infernos de Baator que vivem entre as raças humanóides no Plano Material. Eles são corretores arbitrários do poder, manipulando pessoas e eventos de formas sutis. Wyrms do fogo infernal conseguem orientar governantes a batalharem em guerras injustas ou auxiliar alianças profanas, ou mesmo a cometer atos tirânicos contra seu povo.
O wyrm do fogo infernal é um diabólico dragão alado com cruéis pontas ossudas salientando de sua cabeça e ombros. Fumaça ascende continuamente de suas escamas e seus olhos queimam em um amarelo intenso. As escamas do monstro alteram de cor para dar a aparência de lava derretida fluente, e ele fede a enxofre.
Wyrms do fogo infernal infiltram-se em políticas regionais



utilizando seu conhecimento, riquezas e habilidades persuasivas para forçar diretamente seus planos infames. O típico wyrm não limita suas ações a qualquer reino, e ele freqüentemente possui uma identidade diferente para cada reino que ele visita. Ele faz um grande esforço para esconder sua forma dracônica, geralmente assumindo a forma de um tiefling carismático quando negocia com humanóides e assassina aqueles que descobrem sua verdadeira identidade. Wyrms do fogo infernal refugiam-se em covis secretos quando não estão esquematizando ativamente.

O wyrm do fogo infernal fala os idiomas Comum, Dracônico e Infernal, assim como os idiomas de quaisquer raças humanóides próximas.

COMBATE

Completamente destemido e quase incontrolável em batalha, o wyrm do fogo infernal é um tático experiente. Ele se mantém no ar, arremessando magias de efeito mental e usando seu sopro destruidor em seus inimigos.

Alterar Forma (Sob): O wyrm do fogo infernal pode assumir a forma de um tiefling Médio, Grande ou Enorme ou de um extraplanar com o subtipo baatezu.

Aura Infernal (Sob): Criaturas a 1,5 m do wyrm do fogo infernal sofrem automaticamente 5d4 pontos de dano por fogo por rodada. Ele pode anular esta aura como uma ação livre.

Esmagar (Ext): O wyrm do fogo infernal pode pousar em oponentes três categorias de tamanho menor que ele como uma ação padrão, aplicando todo o seu peso de forma a esmagá-los. O esmagamento afetará todas as criaturas na área ocupada pelo corpo do wyrm. Todas as criaturas nesta área devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 29) ou ficarão imobilizadas, sofrendo imediatamente 2d8+13 pontos de dano por esmagamento. Após isso, caso o wyrm decida manter a imobilização, considere-a como uma manobra de agarrar regular (bônus de agarrar +40). Imobilizados, os oponentes sofrem dano por esmagamento a cada rodada.

Habilidades Similares à Magia: Sem limites – *aura profana, blasfêmia, confundir detecção, conspurcar, dissipar magia maior, ditado, enfeitiçar pessoas, enviar mensagem, imobilizar pessoa, invisibilidade maior, muralha de fogo, ordem, pirotecnia, profanar, sugestão, teletransporte maior, tempestade de fogo, visão da verdade* (versão divina). 20º nível de conjurador. CD 19 + nível da magia.

Imunidades: O wyrm do fogo infernal é imune a efeitos de sono e paralisia.

***Invocar Baatezu* (SM):** Uma vez por dia, o wyrm do fogo infernal pode invocar um diabo barbado, diabo de chifres ou um diabo do gelo com 100% de chances de sucesso. Esta habilidade funciona como a magia *invocar criaturas* de nível apropriado. Um diabo invocado retorna automaticamente de onde veio após 1 hora. Um baatezu que tenha sido invocado não poderá utilizar de sua habilidade de invocar durante 1 hora.

Presença Aterradora (Ext): Quando o wyrm do fogo infernal realiza uma investida, ataca ou sobrevoa os adversários ele inspira terror em todas as criaturas a 72 m que possua Dados de Via ou níveis inferiores aos dele. Qualquer criatura potencialmente afetada precisa obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD30). Caso falhe, uma criatura com 4 DVs ou menos ficará apavorada por 4d6 rodadas, uma com 5 DVs ou mais ficará abalada por 4d6 rodadas. Caso obtenha sucesso, a criatura ficará imune a presença aterradora do wyrm do fogo infernal por 24 horas. Dragões ignoram o efeito da presença aterradora do wyrm do fogo infernal.

Sentidos Aguçados (Ext): O wyrm do fogo infernal consegue enxergar quatro vezes mais que um humano em condições de penumbra e duas vezes mais na luminosidade normal. Ele também possui visão no escuro com alcance de 36 m.

Sopro (Sob): O wyrm do fogo infernal consegue soprar um cone de 15 m de chamas infernais que causam 14d10 pontos de dano. Criaturas dentro da área podem tentar um teste de resistência de Reflexos (CD 29) para sofrerem metade do dano. Metade do dano deste ataque deriva do poder infernal e por essa razão não pode ser reduzido por magia de proteção elemental. Uma vez que o wyrm utiliza seu sopro, ele precisa esperar 1d4 rodadas antes de utilizá-lo novamente.

Subtipo Fogo (Ext): O wyrm do fogo infernal é imune a fogo e vulnerável ao frio, o que significa que sofre 1,5 vezes o dano (+50%) causado por frio, independente do resultado (e da possibilidade) de um teste de resistência.

Talentos: Uma criatura arremessada pelo wyrm do fogo infernal após ter sido arrebatado, viaja 30 m e sofre 10d6 pontos de dano. Caso o wyrm do fogo infernal esteja voando, a criatura sofrerá este dano ou o dano apropriado da queda, o que for maior.

YETI

Humanóide Monstruoso (Grande – Frio)
Dado de Vida: 4d8+11 (29 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escalando 6 m
Classe de Armadura: 14 (–1 tamanho, +1 Des, +4 natural), toque 10, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +4/+12
Ataque: Corpo a corpo: garra +7 (1d6+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garra +7 (1d6+4)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, constrição
Qualidades Especiais: Imunidade ao frio, percepção na neve, vulnerabilidade ao fogo
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +5, Von +5
Habilidades: For 18, Des 13, Con 14, Int 9, Sab 12, Car 11
Perícias: Escalar +12, Esconder-se –1*, Furtividade +2, Observar +2, Sobrevivência +2
Talentos: Esquiva, Vitalidade
Ambiente: Montanhas frias
Organização: Solitário ou clã (3–10)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente neutro
Progressão: 5–9 DVs (Grande), 10–12 (Enorme)
Ajuste de Nível: +3

Yetis são humanóides grandes de pêlo branco que habitam montanhas árticas à procura de presas. Sua habilidade de camuflar-se na neve, em conjunto com seu uivo sinistro algumas vezes podendo se escutados ecoando através das montanhas, os deram a reputação de serem sinistras criaturas sobrenaturais, porém eles são um pouco maiores que macacos carnívoros.



Yetis medem 2,40 m de altura e pesa 200 kg ou mais. Seus corpos poderosos são cobertos por longos pêlos brancos. Suas mãos e pés são largos e planos, contribuindo para dispersar o seu peso em traiçoeiros campos nevados. Eles se deslocam sob todas as quatro patas, assim como os gorilas, mas eles lutam muito confortavelmente na posição ereta. Seus olhos são azul-gelo ou incolores, enquanto suas garras e carne são branco-marfim. Ao invés de depender de uma espessa camada de gordura corporal para esquentá-lo, o yeti possui um pêlo grosso que absorve o calor para manter a criatura aquecida. Uma pálpebra adicional transparente permite que o yeti veja claramente em ventanias de neve.
Yetis falam o idioma Gigante.

COMBATE
O yeti aproxima-se de sua presa e realiza emboscadas para pegar suas vítimas de surpresa. Uma vez que a batalha tenha se iniciado, eles lutam furiosamente com suas garras.
Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar esta habilidade, o yeti precisa atingir uma criatura Média ou menor com um ataque de garra. Caso ela prenda o adversário, ela poderá usar a constrição.
Constrição (Ext): O yeti causa 1d6+4 pontos de dano em um teste de agarrar bem sucedido, mais um adicional de 2d6 pontos de dano po frio pelo efeito de absorção de calor do corpo da criatura.
Percepção na Neve (Ext): O yeti pode enxergar na neve de modo semelhante à magia *percepção na neve* (veja abaixo).
Perícias: *O pêlo branco do yeti o fornece +12 de bônus racial nos testes de Esconder-se na neve.

YETI ABOMINÁVEL
Humanóide Monstruoso (Enorme – Frio)
Dado de Vida: 10d8+60 (105 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escalando 6 m
Classe de Armadura: 18 (–2 tamanho, +2 Des, +8 natural), toque 10, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +10/+27
Ataque: Corpo a corpo: garra +17 (1d8+9)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garra +17 (1d8+9)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, constrição
Qualidades Especiais: Imunidade ao frio, percepção na neve, vulnerabilidade ao fogo
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +8, Von +9
Habilidades: For 29, Des 15, Con 22, Int 8, Sab 14, Car 8
Perícias: Escalar +17, Esconder-se –2*, Furtividade +5, Observar +4, Ouvir +4, Sobrevivência +4
Talentos: Armadura Natural Aprimorada, Ataque em Movimento, Ataque Giratório, Esquiva
Ambiente: Montanhas frias
Organização: Solitário ou clã (2–7)
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível: +5

Medindo mais que um gigante da colina, Esta besta musculosa similar a um macaco de pêlo branco caminha sob as duas pernas. Suas mãos enormes terminam em garras poderosas, e seus olhos azuis pálidos são frios e cheios de ódio.

Um yeti abominável é um exemplo excepcionalmente grande e mal humorado de sua espécie.

COMBATE
Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar esta habilidade, o yeti abominável precisa atingir uma criatura Grande ou menor com um ataque de garra. Caso ela prenda o adversário, ela poderá usar a constrição.
Constrição (Ext): O yeti abominável causa 1d8+9 pontos de dano em um teste de agarrar bem sucedido, mais um adicional de 2d6 pontos de dano po frio pelo efeito de absorção de calor do corpo da criatura.
Percepção na Neve (Ext): O yeti abominável pode enxergar na neve de modo semelhante à magia *percepção na neve* (veja abaixo).
Perícias: *O pêlo branco do yeti abominável o fornece +12 de bônus racial nos testes de Esconder-se na neve.

YOGOLOTH

Yugoloth, Subtipo: Possivelmente os mais gananciosos e egoístas seres dos Planos Exteriores, os yugoloths reinam supremamente entre os extraplanares da Geena.
Características: O yugoloth possui as seguintes características (e menos que seja especificado o contrário na descrição da criatura).
—Imunidade ao ácido e veneno.
—Resistência a eletricidade 10, fogo 10 e frio 10.
—Telepatia.

CANOLOTH

Extra-Planar (Médio – Mal, Planar, Yugoloth)
Dado de Vida: 6d8+24 (51 pvs)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura: 18 (+8 natural), toque 10, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +6/+10
Ataque: Corpo a corpo: língua +11 (1d4+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: língua +11 (1d4+4) e mordida +8 (2d6+2)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m (até 6 m com a língua)

Ataque Especial: Agarrar aprimorado, habilidades similares à magia, invocar yugoloth, paralisia
Qualidades Especiais: Características de yugoloth, imunidades, RD 5/bem, resistência a eletricidade 10, fogo 10 e frio 10, RM 18, percepção às cegas 12 m, telepatia 30 m
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +5, Von +8
Habilidades: For 19, Des 10, Con 19, Int 5, Sab 17, Car 12
Perícias: Esconder-se +5, Furtividade +4, Intimidar +10, Observar +12, Ouvir +12, Saltar +21
Talentos: Ataques Múltiplos, Foco em Arma (língua), Iniciativa Aprimorada, Rastrear[B]
Ambiente: Eternidade Gélida da Geena
Organização: Solitário ou bando, (3–8)
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro e mau
Progressão: 7–10 DVs (Médio); 11–15 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: +5

Este musculoso canino de armadura rosna e agita sua enorme língua farpada dentro de sua boca dupla cheia de dentes. Por não possui olhos, ele fareja e bufa como se alterar-se seu tamanho e aranha o solo com suas quatro patas providas de garras.

Os batedores e escaramuçadores dos exércitos yugoloth, os canoloths também servem como guardiões e guarda-costas para seus mestres sombrios. Seus sentidos aguçados analisam furtivamente os adversários, que então são apreendidos pela sua perversa língua farpada.
Um canoloth se parece um bulldog de armadura do tamanho de um humano, com dois conjuntos de presas: uma vertical dentro de uma horizontal. Ele não possui olhos, baseando-se totalmente na audição e faro para encontrar intrusos. Sua característica mais proeminente é uma língua farpada com diversos centímetros de espessura na qual ele consegue chicotear um alvo até 6 m de distância. Um canoloth mede cerca de 1,20 m de altura até os ombros, e cerca de 1,80 m de comprimento, ele pesa 200 kg.
Canoloths falam os idiomas Abissal, Dracônico e Infernal.

COMBATE
A estratégia de combate do canoloth é simples: Ele utiliza seu faro e sua audição para rastrear um oponente, então ele o agarra com sua língua, puxando-o para sua boca e mastiga-o até que se torna uma refeição e não mais um inimigo.

As armas naturais do canoloth, assim como qualquer arma que utilize, são consideradas armas profanas para vencer a redução de dano.
Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar esta habilidade, o canoloth precisa acertar um adversário com seu ataque de língua. Ele poderá puxar um oponente preso de tamanho Médio ou inferior para dentro de sua boca na mesma rodada e desferir um Ataque de mordida. O canoloth pode prender um adversário com um Ataque bem sucedido mesmo de a vítima não estiver paralisada (veja abaixo).
Habilidades Similares à Magia: Sem limites—*causar medo* (CD 12), *detectar o bem, detectar magia, profanar.* 5º Nível de Conjurador.
Imunidades (Ex): Canoloths são imunes a ataques visuais, efeitos visuais, ilusões baseados na visão (como *imagem silenciosa*) e demais formas de Ataque que necessitam da visão. Todos os yugoloths são imunes a ácido e a veneno.



Invocar Yugoloth (SM): Uma vez por dia, o canoloth pode tentar Invocar um mezzoloth ou 1d3 canoloths com 40% de chance de sucesso.
Paralisia (Ext): Aqueles atingidos pela língua do canoloth precisam ser bem sucedidos em um teste de resistência de Fortitude CD 17 ou ficará paralisado durante 1d6+2 minutos. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.
Percepção às Cegas (Ext): Canoloths consegue saber a localização de inimigos a 12 m da mesma forma que uma criatura que enxerga poderia. Além dessa distância, todos os alvos possuem camuflagem total para ele. Canoloths são vulneráveis a ataques baseados em som e faro, e são afetados normalmente por barulhos altos e magias baseadas em som (*som fantasma, silêncio*) e odores nocivos (como *névoa fétida, névoa mortal,* ou ar incessantemente pesado). Anular o sentido de faro ou audição do canoloth reduz esta habilidade a um Lutar às Cegas (como o talento) regular. Se ambos os sentidos forem anulados, o canoloth estará efetivamente cego.
Telepatia (Sob): Canoloths conseguem se comunicar telepaticamente com Qualquer criatura a 30 m que possua um idioma.

MEZZOLOTH

Extra-planar (Médio – Mal, Planar, Yugoloth)
Dado de Vida: 10d8+50 (95 pvs)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 21 (+1 Des, +8 natural, +2 escudo grande de metal), toque 11, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar: +10/+13
Ataques: Corpo a corpo: garra +13 (1d4+3) ou *tridente +1* +15 (1d8+4/19–20)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +13 (1d4+3) ou *tridente +1* +15/+10 (1d8+4/19–20) ou à distância: *tridente +1* +13 (1d8+4/19–20)
Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Habilidades similares à magia, invocar yugoloth
Qualidades Especiais: Imunidade ao ácido e veneno, redução de dano 10/bem, resistência à eletricidade 10, fogo 10, frio 10, resistência à magia 22 telepatia 30 m
Testes de Resistência: Fort +12, Ref +8, Von +7
Habilidades: For 16, Des 12, Con 21, Int 7, Sab 10, Car 14
Perícias: Conhecimento (os planos) +11, Esconder-se +12, Furtividade +12, Intimidar +15, Observar +13, Ouvir +13
Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (tridente), Iniciativa Aprimorada, Sucesso Decisivo Aprimorado (tridente)
Ambiente: Eternidade Gélida da Geena
Organização: Solitário, esquadra (3–8) ou pelotão (10–18 mais 1 ultroloth)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Padrão mais *tridente +1*
Tendência: Sempre neutro e mau
Progressão: 11–18 DVs (Médio), 19–24 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: +5

Este insetóide de seis membros os encara sem piscar através de seus olhos vermelhos brilhantes. Ele segura um longo tridente em suas garras.

Mezzoloths são os mais comuns soldados de infantaria nos exércitos yugoloths. Eles entendem pouca coisa além do combate, mas sua perícia em batalha é espantosa. Quando não estão batalhando, eles ficam imaginando novas maneiras de ferir seus inimigos e praticar suas perícias marciais.
Um mezzoloth se parece com um inseto do Tamanho de um humano com uma pesada quitina e quatro membros com afiadas garras em suas extremidades. Seus grandes olhos selvagens brilham vermelhamente quando estão zangados (ou seja, quase sempre).
Quando chamados para a batalha, mezzoloths empunham tridentes e carregam escudos. Um mezzoloth mede 2,10 m de altura e pesa 125 kg.
Mezzoloths falam os idiomas Abissal, Dracônico e Infernal.



COMBATE
Quando direcionados para atacar um oponente, mezzoloths primeiramente tentam enfraquecê-los com *névoa mortal,* para então se aproximarem e atacar com seus tridentes. Caso algum inimigo goste de utilizar magias de aprimoramento como *força do touro* ou *pele rochosa,* uns poucos mezzoloths utilizam *dissipar magia* em uma área antes do combate se iniciar. Caso a batalha esteja sendo difícil, os mezzoloths usam *escuridão* e *teletransporte maior* para bater em retirada.
Sua tática é similar em grandes exércitos de batalha. Esquadras de mezzoloths empunhando tridentes são a espinha das forças yugoloth. Eles se teletransportam para a batalha, lançado *névoa mortal* no inimigo, então investem com seus tridentes.
As armas naturais do mezzoloth, bem como qualquer arma que utilize, é considerada uma arma profana para vencer a redução de dano.
Habilidades Similares à Magia: Sem limites—*causar medo* (CD 13), *criar chamas, escuridão, profanar, ver o invisível;* 2/dia—*dissipar magia, névoa mortal* (CD 17). 10º nível de conjurador.
Duas vezes por dia, o mezzoloth pode usar *teletransporte maior* (Pessoal mais 25 kg de equipamento), como uma magia conjurada por um feiticeiro de 14º nível.
Invocar Yugoloth (Ext): Uma vez por dia, o mezzoloth pode tentar invocar outro mezzoloth com 40% de chance de sucesso.
Imunidades (Ext): Mezzoloths são imunes ao ácido e venenos.
Telepatia (Sob): Mezzoloths conseguem se comunicar telepaticamente com qualquer criatura a 30 m que possua um idioma.

NYCALOTH

NYCALOTH
Extra-planar (Grande – Mal, Planar, Yugoloth)
Dado de Vida: 14d8+98 (161 pvs)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), vôo 27 m (bom)
Classe de Armadura: 23 (–1 tamanho, +2 Des, +12 natural), toque 11, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar: +14/+23
Ataques: Corpo a corpo: garra +15 (1d6+8 mais ferimento sanguinário)* ou *machado grande +2* +18 (3d6+15/x3)*
Ataque Total: Corpo a corpo: *machado grande +2* +18/+13/+8 (3d6+15/x3)* e 2 garras +10 (1d6+5 mais ferimento sanguinário)* ou 4 garras +15 (1d8+8 mais ferimento sanguinário)*
Face/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, decolagem, ferimento sanguinário, habilidades similares à magia, invocar yugoloth, rasgar +15 (1d6+5)*
Qualidades Especiais: Imunidade ao ácido e veneno, redução de dano 10/bem, resistência à eletricidade 10, fogo 10, frio 10, resistência à magia 24 telepatia 30 m
Testes de Resistência: Fort +16, Ref +11, Von +11
Habilidades: For 20, Des 14, Con 25, Int 13, Sab 10, Car 16
Perícias: Blefar +13, Concentração +17, Conhecimento (arcano) +11, Conhecimento (os planos) +11, Diplomacia +13, Esconder-se +8, Furtividade +12, Identificar Magia +11, Intimidar +24, Observar +19, Ouvir +19, Procurar +11, Saltar +19, Sentir Motivação +10
Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (machado grande), Investida Aérea, Mobilidadeв, Prontidão, Vontade de Ferro

Ambiente: Eternidade Gélida da Geena
Organização: Solitário, ou esquadra (4–8)
Nível de Desafio: 10
Tesouro: Metade das moedas, metade dos bens, dobro dos itens mais *machado grande +2*
Tendência: Sempre neutro e mau
Progressão: 15–24 DVs (Grande), 25–33 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: +5
*Inclui ajustes do talento Ataque Poderoso.

NYCALOTH COMANDANTE
Extra-planar (Enorme – Mal, Planar, Yugoloth)
Dado de Vida: 25d8+250 (362 pvs)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados) com *peitoral de aço +2*, vôo 18 m (bom); deslocamento base 9 m, vôo base 27 m (bom)
Classe de Armadura: 33 (–2 tamanho, +2 Des, +7 peitoral de aço +2, +16 natural), toque 10, surpresa 31
Ataque Base/Agarrar: +25/+40
Ataques: Corpo a corpo: garra +27 (1d8+6 mais ferimento sanguinário)* ou *machado grande +2* +30 (4d6+18/19–20/x3)*
Ataque Total: Corpo a corpo: *machado grande +2* +30/+25/+20/+15 (4d6+18/19–20/x3)* e 2 garras +22 (1d8+6 mais ferimento sanguinário)* ou 4 garras +27 (1d8+10 mais ferimento sanguinário)*
Face/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, decolagem, ferimento sanguinário, habilidades similares à magia, invocar yugoloth, rasgar +27 (1d8+6)*
Qualidades Especiais: Imunidade ao ácido e veneno, redução de dano 10/bem, resistência à eletricidade 10, fogo 10, frio 10, resistência à magia 24 telepatia 30 m
Testes de Resistência: Fort +24, Ref +16, Von +17
Habilidades: For 24, Des 14, Con 30, Int 12, Sab 13, Car 18
Perícias: Blefar +20, Concentração +25, Conhecimento (arcano) +27, Conhecimento (os planos) +17, Diplomacia +20, Esconder-se +9, Furtividade +17, Identificar Magia +17, Intimidar +30, Observar +26, Ouvir +26, Procurar +17, Saltar +24, Sentir Motivação +17.
Talentos: Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (machado grande), Golpe Avassalador, Investida Aérea, Mobilidade$_B$, Prontidão, Sucesso Decisivo Aprimorado (machado grande), Trespassar, Vontade de Ferro
Ambiente: Eternidade Gélida da Geena
Organização: Solitário, ou esquadra (4–8)
Nível de Desafio: 17
Tesouro: Metade das moedas, metade dos bens, dobro dos itens mais *machado grande +2* e *peitoral de aço +2*
Tendência: Sempre neutro e mau
Progressão: 26–33 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: +5
*Inclui ajustes do talento Ataque Poderoso.

Embora seja grande e obviamente poderosa, esta criatura alada verde ainda desperta uma sensação de velocidade e agilidade. Sua cabeça em formato de cachorro vira rapidamente de um lado para o outro, quase parecido com a de um pássaro. As garras no final de seus poderosos dedos parecem poder ultrapassar qualquer coisa exceto as melhores armaduras.



Nycaloths atuam como a cavalaria de elite nos exércitos yugoths, mergulhando até flanquear o inimigo e atingi-los de modo inesperado. Eles têm orgulho de sua habilidade de atacar sem aviso, para então desaparecerem antes que o inimigo tenha tempo de revidar.
Um nycaloth se parece com uma grande gárgula com ponderosas asas de morcego e com uma grossa pele verde. Todos os seus quatro membros possuem garras afiadíssimas. Sua cabeça é vagamente canina, com pequenas orelhas e chifres. A maioria dos nycaloths carrega machados grandes nas batalhas. Um nycaloth normalmente mede 2,40 m de altura e pesa 400 kg.
Nycaloths falam os idiomas Abissal, Dracônico e Infernal.

COMBATE
A tática favorita do nycaloth é usar *invisibilidade* para se aproximar de um inimigo sob o solo, então mergulhar com suas garras estendidas. Caso o oponente sobreviva ao ataque, o nycaloth o agarra para levá-lo, e permanece agarrando o inimigo até que ele possa cair de uma grande altura.
As armas naturais do nycaloth, bem como qualquer arma que utilize, serão consideradas armas profanas para vencer a redução de dano.
O nycaloth normalmente ataca usando seu talento Ataque Poderoso, sofrendo –3 de penalidade em suas jogadas de ataque e recebendo +3 de bônus nas jogadas de dano (+6 de dano com o machado grande).
Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, o nycaloth precisa atingir com ambos os ataques de garra. Ele pode tentar iniciar uma ação de Agarrar como uma ação livre sem provocar ataques de oportunidade. Caso vença o teste resistido, ele prenderá o oponente e pode ainda tentar causar dano com suas garras, rasgar o oponente agarrado (veja abaixo), ou usar sua habilidade de decolagem (veja abaixo).
Decolagem (Ext): O nycaloth somente pode usar esta habilidade no ar. O nycaloth que agarre um oponente não voador de tamanho Médio ou menor pode ascender com a criatura agarrada. Quando carrega uma carga média (uma

criatura pesando entre 133,5 e 266 quilos), o deslocamento de vôo do nycaloth cai para 18 m e sofre –3 de penalidade nos testes de Esconder-se e Furtividade; essas penalidades pioram para –6 com uma carga pesada (uma criatura pesando entre 266,5 e 400 quilos). O nycaloth não pode carregar mais do que 400 quilos.

Ferimento Sanguinário (Ext): Um ferimento causado pelo ataque de garras do nycaloth continua a sangrar após o ferimento ter sido infligido. Cada ferimento sangra 1 ponto de dano a cada rodada. Se mais ferimentos forem causados de diversos ataques com as garras, o dano será acumulativo (dois ferimentos causarão 2 pontos de dano, e assim por diante). O ferimento pode ser interrompido somente por um teste bem sucedido de Cura (CD 15) ou através de uma magia de *cura*.

Habilidade Similares à Magia: Sem limites—*escuridão profunda, invisibilidade, medo* (CD 17), *profanar, reflexos, teletransporte maior* (pessoal mais 25 kg de equipamento), *ver o invisível.*

Imunidades (Ext): Nycaloths são imunes ao ácido e venenos.

Invocar Yugoloth (SM): Uma vez por dia, o nycaloth pode tentar invocar outro nycaloth ou 1d3 mezzoloths com 30% de chance de sucesso.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus base de ataque +15, dano 1d6+5. O nycaloth que agarre um oponente pode desferir dois ataques de rasgar com suas pernas. Este ataque inclui o uso do talento Ataque Poderoso sofrendo –3 de penalidade nas suas jogadas de ataque e recebendo +3 nas jogadas de dano.

Telepatia (Sob): Nycaloths conseguem se comunicar telepaticamente com qualquer criatura a 30 m que possua um idioma.

NYCALOTH COMANDANTES

Comandantes das forças nycaloth dos exércitos yugoloth alcançaram essa posição por serem maiores, mais fortes e vigorosos que seus semelhantes.

O nycaloth comandante apresentado aqui possuía os seguintes valores de habilidades antes dos ajustes raciais e aumentos de valores de habilidades e Dados de Vida: For 14, Des 8, Con 16, Int 10, Sab 13, Car 12.

COMBATE

O nycaloth comandante normalmente ataca usando seu talento Ataque Poderoso, sofrendo –3 de penalidade em suas jogadas de ataque e recebendo +3 de bônus nas jogadas de dano (+6 de dano com o machado grande).

Decolagem (Ext): O nycaloth comandante pode carregar oponentes Grandes ou menores. Uma carga média está entre 468 e 1.066 quilos, a carga pesada está entre 1.066,5 e 2.400 quilos). O nycaloth comandante não pode carregar mais do que 2.400 quilos.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus base de ataque +27, dano 1d6+6. O nycaloth comandante que agarre um oponente pode desferir dois ataques de rasgar com suas pernas. Este ataque inclui o uso do talento Ataque Poderoso sofrendo –3 de penalidade nas suas jogadas de ataque e recebendo +3 nas jogadas de dano.

Habilidade Similares à Magia: Sem limites—*escuridão profunda, invisibilidade, medo* (CD 18), *profanar, reflexos, teletransporte maior* (pessoal mais 25 kg de equipamento), *ver o invisível.*

PISCOLOTH

Extra-planar (Médio – Mal, Planar, Yugoloth)
Dado de Vida: 9d8+18 (58 pvs)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), natação 6 m
Classe de Armadura: 24 (+14 natural), toque 10, surpresa 24
Ataque Base/Agarrar: +9/+13
Ataques: Corpo a corpo: pinça +13 (2d6+4/19-20x3) ou tentáculo +13 (paralisia)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pinças +13 (2d6+4/19-20x3) e 8 tentáculos +11 (paralisia)
Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Critico aumentado, paralisia, habilidades similares à magia, *invocar yugoloth*
Qualidades Especiais: Visão 360°, RD 10/bem, características de extra-planar, RM 20, caracteristicas de yugoloth
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +6, Von +6
Habilidades: For 19, Des 11, Con 15, Int 6, Sab 10, Car 14
Perícias: Intimidar +15, Furtividade +12, Esconder-se +12, Observar +12, Ouvir +12, Procurar +10, Sentir Motivação +4, Natação +12
Talentos: Ataques Multiplos, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Perícia (Intimidar)
Ambiente: Eternidade Gélida da Geena
Organização: Solitário, ou esquadra (4–8) ou pelotão (10–18)
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre neutro e mau
Progressão: 10–18 DVs (Médio); 19–27 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: –
Obs.: Para uma melhor utilização desse monstro na versão 3.5, veja a errata não-oficial a partir da página 289.

Sargentos e feitores dos exércitos yugoloth, piscoloths possuem poder ditatorial em companhia de yugoloths menores.

O piscoloth tem um rabo de peixe, olhos chatos e um corpo de quitinoso de coloração avermelhada de uma lagosta, as garras de um pássaro e a cabeça de um verme da carniça. Os braços do piscoloth, parecem humanóides, mas terminam em um conjunto de pinças de carangueijo.



Cruéis e extremamente opressores, piscoloths mantem a ordem nos exércitos yugoloth – uma missão condizente com sua postura e comportamento tirânicos.

COMBATE
Piscoloths comandam as táticas diretas dos exércitos yugoloth. Eles avançam para a batalha usando suas habilidades de *névoa fétida* e suas incrivelmente afiadas pinças com grande resultado. Tipicamente em investida de yugoloths menores, piscoloths geralmente ordenam seus subordinados a investirem antes de entrarem em confronto eles mesmos.
Um piscoloth pode ser invocado através da magia *invocar criaturas VII.*
Critico Aumentado (Ext): Os ataques de pinça dos piscoloths têm uma margem de ameaça natural de 19–20. Em um critico com um ataque de pinça, ele causa o triplo do dano.
Paralisia (Ext): Aqueles que forem atingidos pelos ataques de tentáculo de um piscoloth devem realizar um teste de Fortitude (CD 16) ou serão paralisados por 2d6 minutos.
Habilidades Similares à Magia: Sem limite – *piscar, medo, detectar o bem, detectar magia, proteção contra o bem, amedrontar, ver o invisível*; 3/dia – *lama em pedra, assassino fantasmagórico, névoa fétida*. 9° Nível de conjurador; CD 12 + nível da magia.
Duas vezes por dia, um piscoloth pode usar *teletransporte maior* (apenas em si mesmo mais sua carga máxima em objetos) como se fosse conjurada por um feiticeiro de 9° nivel.
***Invocar Yugoloth (SM)*:** Três vezes por dia, um piscoloth pode tentar invocar 4 skeroloths com 60% de chance ou 1d3 mezzoloths com 30% de chance de sucesso.
Perícias: Piscoloths têm +8 de bônus racial em testes de natação para realizar qualquer ação especial ou para evitar perigos naturais e podem escolher 10 em testes de Natação, mesmo quando estiverem sendo ameaçados.

SKEROLOTH

Extra-planar (Pequeno – Mal, Planar, Yugoloth)
Dado de Vida: 4d8+4 (22 pvs)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escavar 6 m, escalar 6 m
Classe de Armadura: 20 (+1 tamanho, +3 Des, +6 natural), toque 14, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +4/+0
Ataques: Corpo a corpo: garra +8 (1d3)
Ataque Total: Corpo a corpo: 4 garras +8 (1d3)
Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Ataque furtivo +1d6, habilidades similares à magia, *invocar yugoloth*
Qualidades Especiais: Grito medonho, características de extra-planar, caracteristicas de yugoloth
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +7, Von +3
Habilidades: For 11, Des 16, Con 12, Int 5, Sab 8, Car 11
Perícias: Escalar +15, Furtividade +14, Esconder-se +18, Observar +6, Ouvir +6
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Acuidade com Arma
Ambiente: Eternidade Gélida da Geena
Organização: Solitário, ou esquadra (4–8) ou pelotão (10–18 mais 1 piscoloth)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre neutro e mau
Progressão: 5–10 DVs (Médio); 11–15 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: –
Obs.: Para uma melhor utilização desse monstro na versão 3.5, veja a errata não-oficial a partir da página 289.

Espiões, ladrões, infiltradores e infelizes miseráveis, os skeroloths são a escória dos exércitos yugoloth. Eles servem porque precisam, bajulando o yugoloth podroso mais próximo e traindo antigos mestres mesmo por um mero vislumbre de recompensas valiosas. Skeroloths são rápidos ao atacar aqueles que pensam devagar e mais rápidos ainda em pedir por misericórdia quando confronta oponentes mais fortes que eles.
O insetoide skeroloth tem seis pernas e se move muito bem tanto em duas, quanto em quatro, quanto usando seus seis membros. Sua pele de cor pálida e vermelho acinzentado clareia ate se esbranquiçar quando a criatura está assustada, o que acontece todo tempo.
Os outros yugoloth consideram os sketoroloths fracos e inúteis. Apesar disso, eles se mostram em batalha como formidáveis unidades de combate, ninguém imagina que esses infelizes são uma força de combate de verdade. Skeroloths são muito mais úteis como espiões e eles geralmente são enviados em missões de escolta.

COMBATE
Escondendo-se e emboscando é a forma que todos os skeroloths conhecem de combater. Geralmente comandados em combate por yugoloths mais poderosos, skeroloths são combatentes despreparados a menos que pareça que eles estão na parte superior da mão. Quando eles encontram criaturas mais fracas que eles, grupos de skeroloths investem sobre eles, derrubando oponentes maiores devido a vantagem numérica.
Um skeroloth pode ser invocado através da magia *invocar criaturas IV.*
Ataque Furtivo (Ext): A qualquer momento que o alvo de um skeroloth perca seu bônus de Destreza ou quando está sendo flanqueada pelo skeroloth, o skeroloth causa 1d6 pontos de dano adicionais em um ataque corpo a corpo bem sucedido.
Habilidades Similares à Magia: Sem limite – *pasmar, detectar o bem, salto*; 3/dia – *mãos flamejantes, recuo acelerado*. 4° Nível de conjurador; CD 10 + nível da magia.
Grito Medonho (SM): Com uma ação padrão, um skeroloth pode impor medo. Isso é um efeito de ação mental. Qualquer oponente que tentar atacar ou direcionar um ataque contra um skeroloth gritando, mesmo com uma magia de alvo, deve realizar um teste de Vontade (CD 12). Se passar, o oponente pode atacar o skeroloth normalmente e ficará imune ao efeito do grito desse skeroloth por uma dia. Se o teste fracassar, o oponente não poderá continuar o ataque, parte da ação do atacante será perdida e o atacante não poderá atacar o skeroloth diretamente enquanto ele continuar gritando. Caso o skeroloth pare de gritar e depois começar a gritar novamente, o oponente pode realizar um novo teste de Vontade para ataca-lo.
***Invocar Yugoloth (SM)*:** Três vezes por dia, um piscoloth pode tentar invocar 1 skeroloth com 40% de chance de sucesso.
Perícias: Skeroloths têm +4 de bônus racial em testes de esconder-se e furtividade. Skeroloths também têm +8 de bônus racial em testes de escalar para realizar qualquer ação

especial ou para evitar perigos naturais e podem escolher 10 em testes de Escalar, quando estiverem sendo ameaçados.

ULTROLOTH

Extra-planar (Médio – Mal, Planar, Yugoloth)
Dado de Vida: 18d8+90 (171 pvs)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 21 (+3 Des, +8 natural), toque 13, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +18/+19
Ataque: Corpo a corpo: *espada longa +3* +22 (1d8+4/19–20) ou toque à distância (como magia): raio +22
Ataque Total: Corpo a corpo: *espada longa +3* +22/+17/+12/+7 (1d8+4/19–30) ou toque à distância (como magia): raio +22
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataque Especial: Habilidades similares à magia, invocar yugoloth, olhar hipnótico
Qualidades Especiais: Características de yugoloth, imunidade a ácido e veneno, RD 15/bem, resistência a eletricidade 10, fogo 10 e frio 10, RM 25, telepatia 30 m
Testes de Resistência: Fort +16, Ref +14, Von +15
Habilidades: For 13, Des 16, Con 21, Int 16, Sab 15, Car 19
Perícias: Blefar +22, Concentração +26 (+30 conjurando defensivamente), Conhecimento (arcano) +24, Conhecimento (os Planos) +24, Diplomacia +23, Furtividade +21, Identificar Magia +26, Intimidar +27, Observar +22, Ouvir +20, Procurar +21, Sentir Motivação +21
Talentos: Acelerar Habilidade Similar a Magia (*raio ardente*), Foco em Arma (raio), Foco em Magia (encantamento), Magias em Combate, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Vontade de Ferro
Ambiente: Eternidade Gélida da Geena
Organização: Solitário ou dupla
Nível de Desafio: 13
Tesouro: Dobro do padrão mais *espada longa +3*
Tendência: Sempre neutro e maU
Progressão: 19–30 DVs (Médio); 31–39 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: +5



Com uma aparência alienígena de pele negra, esta figura magra é terrível de se olhar. Sua cabeça longa e seus olhos bulbosos dão a sua imponente face uma aparência maligna.

Os ultroloths são os oficiais de elite dos exércitos yugoloth, liderando tropas e rompendo com os planos dos inimigos. No ambiente competitivo da Geena, eles estão freqüentemente na garganta de outro, eles esquematizam incessantemente para aumentarem seu poder.
Os ultroloths possuem uma reputação bem merecida pela crueldade. Eles freqüentemente perdem tempo com adversários caídos, insultando-os e torturando-os ao invés de garantir-lhes uma morte rápida. Muitos utilizam diversos dedos de suas vítimas como colares terríveis.
Eles raramente se engajam em combates, deixando tal trabalho para seus lacaios. Um ultroloth é um humanóide trajando um robe com uma cabeça alongada que não possui feições além de seus dois grandes olhos que turbelênciam com cores. Sua pele cinza escuro manchado. Alto e franzino, o ultroloth mede 1,80 m de altura e pesa 80 kg.
Ultroloths falam os idiomas Abissal, Dracônico e Infernal.

COMBATE

Os ultroloths preferem trabalhar por trás das classes dos mezzoloths ou nycaloths, utilizando suas habilidades similares a magia para manter os adversários fora de equilíbrio. Um capitão ultroloth Geralmente coloca uma muralha *de fogo* para auxiliar a linha de frente das tropas. Caso a batalha trave na balança, ele utiliza *símbolo da morte* para romper os inimigos. Um ultroloth engajado em um combate corpo a corpo sério quase sempre entra em retirada, raciocinando que ele já perdeu a batalha naquele ponto.
Idealmente, ultroloths não lutam com tudo. Eles utilizam *invisibilidade* ou *transformação momentânea* para se aproximar de seus inimigos, então ele desvela seu olhar hipnótico. Uma vez que os oponentes estão fascinados, eles são uma presa fácil para as outras habilidades do ultroloth.
As armas naturais do ultroloth, bem como qualquer arma que utilize, serão consideradas armas profanas para vencer a redução de dano.
Habilidades Similares à Magia: Sem limites—*escuridão profunda, forma gasosa, invisibilidade, medo* (CD 18), *muralha de fogo, olhos observadores, profanar, raio ardente* (+22 toque à distância), *raio da exaustão* (+22 toque à distância), *raio do enfraquecimento* (+22 toque à distância), *sugestão* (CD 18), *transformação momentânea, ver o invisível, vidência;* 3/dia—*drenar temporário* (+22 toque à distância), *prisão* (CD 23), *sugestão em massa* (CD 21), *tarefa/missão* (CD 21); 1/dia—*símbolo da morte* (CD 22). 18º Nível de Conjurador.
O ultroloth pode usar *teletransporte maior* (pessoal mais 25 kg de equipamento) como uma magia conjurada por um feiticeiro de 18º nível, sem limites de uso.
Imunidades (Ext): Ultroloths são imunes a ácido e veneno.
Invocar Yugoloth (SM): Uma vez por dia, o ultroloth pode tentar Invocar 1d4 nycaloths, 1d6 mezzoloths ou outro ultroloth com 35% de chance de sucesso.
Olhar Hipnótico (Sob): *Padrão Hipnótico* como se fosse conjurador por um feiticeiro de 18º nível, sem limites de DVs, 9 m. Vontade CD 23 anula. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Telepatia (Sob): Ultroloths conseguem se comunicar telepaticamente com Qualquer criatura a 30 m que possua um idioma.

ZEZIR

Besta Mágica (Médio – Fogo)
Dado de Vida: 9d10+45 (94 pvs)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (+4 Des, +3 natural), toque 14, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +9/+13
Ataque: Corpo a corpo: mordida +8 (1d8+9)* ou ataque de toque à distância: rajada de faíscas +13 (2d6 por fogo)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +8 (1d8+9) e garras +3 (1d6+7)* ou ataque de toque à distância: rajada de faíscas +13 (2d6 por fogo)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Rajada de faíscas, rajada inflamável
Qualidades Especiais: Cura acelerada 6, imunidade ao fogo, visão na penumbra, visão no escuro 18 m, vulnerabilidade ao frio
Testes de Resistência: Fort +10, Ref +10, Von +6
Habilidades: For 18, Des 18, Con 19, Int 5, Sab 12, Car 13
Skills: Observar +7, Ouvir +7
Talentos: Ataque Poderoso, Corrida, Foco em Habilidade (rajada inflamável), Tolerância, Vontade de Ferro, Vitalidade Aprimorada
Ambiente: Desertos quentes
Organização: Solitário, dupla ou bando (3–8)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: 50% de moedas, 50% dos bens, 50% de itens
Tendência: Geralmente caótico e mau
Progressão: 10–14 DVs (Médio); 15–21 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: —
*Incluído ajuste do talento Ataque Poderoso.

Esta criatura de 1,5 m de altura fica apoiada em suas duas poderosas patas traseiras, enquanto nos dois finos, porém musculosos membros anteriores crescem três garras longas e curvadas em cada um. A feição da cabeça reptiliana da criatura possui uma imensa boca lotada de dentes afiados. Seu couro vermelho é áspero, com listras negras que cruzam suas costas, patas e sua grossa cauda.

O zezir é um cruel predador do deserto que ama a visão de uma chama incontrolável ao ar livre. Zezirs vivem para iniciar e propagar incêndios, deleitando-se na crepitação de suas queimadas. Bandos de zezirs são conhecidos por atacar caravanas de mercadores para posteriormente terem o prazer de vê-las serem consumidas pelo fogo inteiramente.

A criatura se alimenta de cinzas, e sua aparente obsessão pelo fogo providencia seu sustento. Contudo, seu amor pelo fogo também dá suporte à sua natureza caótica e o amor inato para a destruição.

Zezis machos e fêmeas participam igualmente de caçadas, e os bandos compartilham a responsabilidade de cuidar dos filhotes. Zezirs podem se comunicar por meios de uma seqüência de ganidos, rosnados e choros.

Zezirs não são répteis, apesar deles possuírem algum traços reptilianos. Eles estão mais relacionados às aves. Um zezir



típico mede entre 1,5 m e 1,65 m de altura e pesa cerca de 75 kg.

COMBATE

Zezirs são rápidos e ágeis, mas não são particularmente furtivos. Um zezir geralmente vigia próximo de um local onde uma possível emboscada possa acontecer, enquanto o resto das criaturas aguardam a vários metros de distância. Uma vez que uma possível presa seja avistada, o zezir batedor retorna para reportar o tamanho e a direção do alvo. O bando então corre para interceptá-lo. Uma vez que eles alcançam seu objetivo, os zezir começam a cercar o alvo. Os primeiros zezirs do bando atacam seus oponentes com suas rajadas inflamáveis, e os zezirs seguintes usam seus ataques de rajada de faíscas para encher o ar de fogo. Os zezirs então se retiram para uma distância segura para observar as chamas, repetindo essa tática se necessário.

O zezir normalmente atacar usando seu talento Ataque Poderoso, sofrendo –5 de penalidade em suas jogadas de Ataque e recebendo +5 de bônus nas jogadas de dano.

Rajada Inflamável (Ext): Usando uma ação padrão, o zezir pode expelir uma gosma superaquecida e pegajosa, altamente inflamável das glândulas em seu pescoço a cada 1d4 rodadas. A gosma é disparada em um cone de 9 m e causa 2d6 pontos de dano por fogo (Reflexos CD 20 reduz o dano à metade). A CD do teste de resistência é baseada na Constituição. Se qualquer fogo a céu aberto (como uma tocha ou uma espada flamejante) estiver presente dentro dessa área ou entrar na área na rodada seguinte, a área inteira pegará fogo durante 3 rodadas. O efeito causa 1d6 pontos de dano por fogo a cada rodada em todas as criaturas e objetos dentro da área (sem testes de resistência).

Rajada de Faíscas (Sob): Usando uma ação padrão, o zezir pode disparar uma rajada de faíscas de sua boca em um oponente como um ataque de toque à distância. A rajada de faíscas possui Alcance de 9 m e nenhum incremento de distância.

ZEZIRS EM EBERRON

No cenário de campanha de EBERRON, zezirs são nativos do plano ígneo de Fernia e possuem o subtipo Planar.

ZUMBI VODU

BUGBEAR ZUMBI VODU
Morto-Vivo (Médio)
Dado de Vida: 3d12+3 (22 pvs)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escalando 4,5 m
Classe de Armadura: 18 (+2 Des, +6 natural), toque 12, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar +2/+6
Ataque: Corpo a corpo: pancada +6 (1d6+6) ou maça estrela +7 (1d8+6) ou à distância: besta pesada +4 (1d10/19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +6 (1d6+6) ou maça estrela +7 (1d8+6) ou à distância: besta pesada +4 (1d10/19–20)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: —
Qualidades Especiais: Características de morto-vivo, faro, imunidades, redução de dano 5/cortante, resistência à expulsão +4
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +5, Von +1
Habilidades: For 19, Des 14, Con —, Int 6, Sab 10, Car 11
Perícias: Escalar +13, Esconder-se +5, Furtividade +7, Observar +4, Ouvir +4
Talentos: Ataque poderoso, Foco em Arma (maça estrela), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Vitalidade
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou gangue (2–5)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro e mau
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

Animados através de uma espécie profana de necromancia, os zumbis vodu são criaturas maliciosas e assassinas, escravizadas pela poderosa magia que os criou. Munidos com poderosas habilidades, zumbis vodu são muito superiores aos corpos cambaleantes sem mente que a maioria dos aventureiros pensam quando ouvem a palavra "zumbi".
O zumbi vodu se parece muito com um zumbi comum na primeira vista, contudo ele está em melhores condições que a maioria dos corpos que andam. Sua carne possui um aspecto cinzento e sua pele é rígida e dura. Uma luz de ódio queima em seus olhos afundados—o zumbi vodu compreende sua condição e repugna a magia tola que o sustenta. Um zumbi vodu livre para fazer o que quiser é uma coisa sedenta por sangue, movida para destruir os vivos e trazer aflição por onde anda.
O zumbi vodu pode ser criado através da magia *criar mortos vivos* conjurada por um conjurador de 16° nível ou através de certas maldições mágicas poderosas ou doenças.
Zumbis vodu entendem todos os Idiomas que conheciam em vida, mas eles são incapazes de falar.

COMBATE
O exemplo de zumbi vodu utiliza um bugbear como criatura base. Zumbis vodu lutam com quaisquer armas que eles dispõem e com sua tremenda força.
Faro (Ext): O zumbi vodu pode detectar inimigos próximos, farejar inimigos escondidos, e seguir rastros pelo faro.
Imunidades (Ext): Zumbis vodu são imunes a *mísseis mágicos* e dano elétrico.

O MODELO ZUMBI VODU
"Zumbi Vodu" é um modelo que pode ser aplicado a qualquer criatura corpórea que possua um esqueleto com um valor de Inteligência de no mínimo 1 (daqui em diante denominada "criatura base"). O tipo da criatura muda para "morto vivo". Ela utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura base, exceto as descritas a seguir.
Dado de Vida: Aumenta para o d12.
Deslocamento: Além do seu deslocamento em terra, o zumbi vodu recebe o deslocamento de escalar igual a metade do seu deslocamento base caso ainda não possua um deslocamento de escalar.
Classe de Armadura: A armadura natural aumenta em +3.
Ataque e Dano: O zumbi vodu mantém todos os ataques da criatura base e também recebe o ataque de pancada caso ainda não possua. Caso a criatura base ainda não possua um ataque de pancada, utilize os valores listados na tabela abaixo. A criatura base com ataques naturais mantém o seu antigo dano ou utiliza os valores abaixo, o que for melhor.

Tamanho	Dano
Minúsculo	1
Mínimo	1d2
Miúdo	1d3
Pequeno	1d4
Médio	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Imenso	2d8
Colossal	4d6

Qualidades Especiais: O zumbi vodu mantém todas as qualidades especiais da criatura base e também recebe as qualidades especiais listadas abaixo.
Redução de Dano (Ext): A cruel feitiçaria que animou o zumbi vodu o tornou difícil de destruir e forneceu redução de dano 5/cortante. Armas de concussão e perfurantes possuem pouco efeito contra seu couro resistente.
Resistência à Expulsão (Ext): O zumbi vodu possui resistência à expulsão +4.
Imunidades (Ext): O zumbi vodu é imune a *mísseis mágicos* e dano elétrico.
Habilidades: For +4, Des +2, Int –4 (mínimo 1), Car +2. Por ser um morto vivo, o zumbi vedu não possui valor de Constituição.
Perícias: Uma vez que o zumbi vodu possui um deslocamento por escalada, eles recebem +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre podem escolher 10, mesmo de estiverem com pressa ou sendo ameaçados.
Talentos: Os mesmos da criatura base, exceto que o zumbi vodu recebe os talentos Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada e Vitalidade, assumindo que a criatura base possua os pré-requisitos e ainda não possua estes talentos.
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário ou gangue (2–5)
Nível de Desafio: Mesmo da criatura base +2
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro e mau
Progressão: —

NOVO SUBTIPO: SANGUE DRACÔNICO

Uma criatura que possua o subtipo sangue dracônico possui uma forte afinidade com os dragões – o que significa que as magias, efeitos, poderes e habilidades que afetam os dragões também a afeta. O subtipo permite a criatura utilizar itens mágicos normalmente apenas utilizados por dragões e permite a criatura adquirir talentos que possui o subtipo como pré-requisito. O subtipo sangue dracônico também torna a criatura alvo de efeitos ofensivos que afetam os dragões.

O subtipo sangue dracônico não concede o tipo dragão ou quaisquer características associadas com aquele tipo. Por exemplo, ele não concede à criatura a habilidade presença aterradora.

Os dragões se qualificam automaticamente para qualquer classe, classe de prestígio, substituição racial de níveis, talentos, poderes ou magias que exijam o subtipo sangue dracônico. Uma criatura que adquira o tipo dragão, perderá o subtipo sangue dracônico.

NOVOS TALENTOS

CONJURADOR EXPERIENTE [GERAL]

Escolha uma classe de conjurador do personagem. As magias dessa classe tornam-se mais poderosas.

Pré-Requisito: 4 graduações em Identificar Magia.

Benefícios: Seu nível de conjurador para a classe escolhida aumenta em +4. Esse talento não pode aumentar o nível de conjurador do personagem além dos seus Dados de Vida. Entretanto, mesmo que ele não possa se beneficiar imediatamente do bônus integral, se mais tarde adquirir DVs provenientes de classes que não conjuram magia, poderá aplicar o restante do bônus.

Por exemplo, um humano clérigo 5/guerreiro 3 que escolher esse talento aumentaria seu nível de conjurador como clérigo 5º para clérigo 8º (já que possui 8 DVs). Se, mais tarde ele adquirir um nível de guerreiro, receberia o restante do bônus e seu nível de conjurador como clérigo passaria a 9º (pois agora ele possui 9 DVs).

Um personagem com duas ou mais classes de conjurador (como bardo/feiticeiro ou um ranger/druida) deve escolher qual classe é afetada pelo talento.

O talento não afeta as magias diárias ou conhecidas, apenas aumenta o nível de conjurador, que ajuda a penetrar RM e aumenta a duração e outros efeitos da magia.

Especial: O personagem pode adquirir este talento diversas vezes. Sempre que escolher esse talento, ele deve ser aplicado a uma classe de conjurador diferente. Por exemplo um clérigo 4/mago 5 que escolhesse esse talento duas vezes, poderia conjurar magias de clérigo com 8º nível de conjurador e magias de mago com 9º nível de conjurador.

GOLPE DE SUBJUGAÇÃO [GERAL]

Você é adepto a atacar para causar dano por contusão mesmo com armas normais.

Benefício: Você consegue utilizar qualquer arma de ataque corpo a corpo para causar dano de contusão sem penalidades nas suas jogadas de ataques. Caso seja um ladino, você consegue causar dano de contusão com seus ataques furtivos mesmo que você esteja utilizando uma arma de ataque corpo a corpo. Esse talento não permite que você cause dano de contusão usando ataques a distancia.

Normal: Caso utilize uma arma de ataque corpo a corpo designada para causar dano letal para em vez disso, causar dano por contusão, você sofrerá –4 de penalidade na sua jogada de ataque. Ladinos normalmente conseguem utilizar apenas porretes ou Ataques desarmados para causar dano por contusão com seus ataques furtivos.

Especial: Um guerreiro pode escolher golpe de subjugação como um de seus talentos adicionais.

INVESTIDA PODEROSA [GERAL]

Você realiza investidas com força adicional.

Pré-Requisitos: Tamanho Médio ou maior, bônus base de ataque +1.

Benefícios: Ao realizar uma investida, caso obtenha sucesso em seu ataque, você causa um dano adicional de 1d8 pontos de dano (caso seja do tamanho Médio). Para criaturas grandes, o dano adicional é de 2d6; para Enormes o dano é de 3d6, para Imensas o dano é de 4d6 e para Colossais o dano é de 6d6.

Este talento apenas funciona caso você realize uma investida. Ele não funciona caso você esteja montado. Se possuir a habilidade de desferir múltiplos ataques após a investida, você pode apenas aplicar este dano adicional em um desses ataques.

Especial: Um guerreiro pode selecionar Investida Poderosa como um de seus talentos adicionais.

MAESTRIA COM SUGLIIN [GERAL]

Você é mestre em lutar com a pesada sugliin.

Pré Requisitos: Bônus base de ataque +5, Usar Arma Exótica (sugliin).

Benefícios: Você consegue atacar com um sugliin como se ela fosse uma arma normal, assim, realizar um único ataque é uma ação padrão ou um ataque total como uma ação de rodada completa.

Normal: Desferir um único ataque com a sugliin é sempre uma ação de rodada completa.

Os talentos aqui apresentados são usados por Orcus, além de alguns de seus cultistas e servos.

VITALIDADE APRIMORADA [GERAL]

A criatura com este talento é significantemente mais forte do que o normal.

Pré Requisito: Bônus base do teste de resistência de Fortitude +2.

Benefícios: A criatura recebe um número de pontos de vida igual aos seus Dados de Vida. Cada vez que ela receber um novo dado de Vida (como, por exemplo, ao subir de nível), ela receberá 1 ponto de vida adicional. Caso ela perca um dado de Vida (como, por exemplo, perder um nível), ela perderá 1 ponto de vida permanentemente.

Especial: Um Guerreiro pode selecionar Vitalidade Aprimorada como um de seus talentos adicionais de guerreiro.

PALAVRAS DE CRIAÇÃO [EXALTADO]

Aqui é introduzido um novo tipo de talento: o talento exaltado. Apenas personagens inteligentes de tendência boa e

de altos padrões morais conseguem adquirir talentos exaltados, e apenas como um presente de poderosos agentes do bem—divindades, celestiais ou criaturas semelhantes. Estes talentos possuem natureza sobrenatural (em vez de serem habilidades extraordinárias, como a maioria dos talentos são).

O personagem deve ter a permissão do Mestre para adquirir um talento exaltado. Em muitos casos, um ritual deve ser realizado; freqüentemente isto simplesmente significa um personagem fazer um voto sagrado, por exemplo, na presença de um ser celestial. Um personagem que voluntariamente ou não cometer um ato maligno perderá todos os benefícios de todos os seus talentos exaltados. Ele recuperará estes benefícios caso ele reconcilie essas violações.

Aura do Bem: Um personagem com no mínimo um talento exaltado irradia uma aura do bem com poder igual ao seu nível de personagem (veja a magia *detectar o bem*), como se ele fosse um paladino ou um clérigo de uma divindade benigna.

Você aprendeu algumas poucas das palavras que foram ditas para criar o mundo.

Pré-Requisitos: Int 15, Car 15, bônus base no teste de resistência de Von +5.

Benefícios: Você consegue utilizar as Palavras da Criação para melhorar sua música de bardo, para ajudar a conjurar magias benignas e para criar itens mágicos benignos, e para melhorar o processo da criação (veja Palavra da Criação, no capítulo 2 do livro *Book of the Exalted Deeds*).

Normal: Uma criatura não maligna que tente pronunciar as Palavras da Criação sem aprendê-las apropriadamente é afetada pela magia *enfraquecer o intelecto*, enquanto um personagem maligno é morto. Felizmente, é impossível fazer alguém falar as Palavras da Criação contra sua vontade, uma vez que sua pronúncia é muito precisa.

Os dois talentos a seguir aparecem no livro *Book of the Exalted Deeds* e são utilizados pelo santo.

DOM DA GRAÇA [EXALTADO]

Você pode aprimorar os testes de resistência de seus aliados tirando de sua graça divina.

Pré-Requisitos: Graça divina como habilidade de classe.

Benefício: Você pode distribuir alguns de seus bônus nos testes de resistência recebidos pela habilidade graça divina para um ou mais personagens. Você consegue sacrificar uma quantidade de pontos de sua graça divina até o máximo de seu bônus de Carisma. Você pode distribuir esses bônus entre os aliados que você tocar, até o máximo de um aliado por nível de personagem que você possui. Por exemplo, caso você seja um paladino de 5º nível com +3 de bônus de Carisma, você pode dar a três personagens cada +1 de bônus em seus testes de resistência, +3 de bônus somente para um personagem, +1 para dois personagens (mantendo +1 para si), ou qualquer divisão similar de seus +3 de bônus. Este efeito da habilidade graça divina dura por um dia ou até que você o cancele.

MÃOS DO CURANDEIRO [EXALTADO]

Você consegue curar mais dano do que o normal com sua cura pelas mãos.

Pré-Requisitos: Car 13, cura pelas mãos como habilidade de classe.

Benefício: Quando determinar quantos pontos de vida você consegue curar, considere seu valor de Carisma 2 pontos superiores. Por exemplo, um paladino de 7o nível com Carisma 16 conseguiria curar até 28 pontos de dano por dia com este talento.

SANTIFICAR ATAQUE ARMADO [EXALTADO]

Poder sagrado preenche seus ataques com uma certa espécie de arma.

Pré-Requisitos: Car 15, Foco em Arma na arma específica.

Benefício: Sempre que você utilizar o tipo especifico de arma, você causará 1 ponto de dano adicional contra criaturas malignas, ou 1d4 pontos contra extra-planares malignos e mortos-vivos malignos. Além disso, a arma será considerada de tendência boa para vencer a redução de dano.

Especial: Você pode selecionar este talento diversas vezes, selecionando uma arma diferente a cada vez.

TALENTOS VIS

Apenas personagens inteligentes e de tendência maligna podem selecionar talentos vis. Talentos vis são fornecidos a personagens a mando de uma poderosa fonte do mal—um deus, um demônio ou algo similar. Como tal, talentos vis são habilidades sobrenaturais ao invés de habilidades extraordinárias. Alguns Mestres podem querer também exigir que um personagem adquira um talento vil para realizar um ritual especial ou realizar uma barganha com uma criatura ponderosa do mal. A criatura patrona pode até mesmo (pela descrição do Mestre) revogar a habilidade do talento caso o personagem o desagrade.

DISCURSO OBSCURO [VIL]

O personagem aprende um conhecimento superficial do idioma do verdadeiro poder obscuro.

Pré Requisitos: Bônus base do teste de resistência de Vontade +5, Int 15, Car 15.

Benefícios: O personagem pode usar o Discurso Obscuro para trazer repugnância e medo para os outros, para ajudá-lo as conjurar magias do mal e criar itens mágicos malignos, além de enfraquecer objetos físicos (veja Discurso Obscuro (Dark Speech) no Capítulo 2 do livro Vile Book of Darkness).

Normal: Tentar pronunciar uma palavra do Discurso Obscuro sempre resulta na morte imediata do pronunciador que não é treinado nos poderes negros. Felizmente, é impossível fazer alguém usar o Dircurso Obscuro caso ele esteja sem vontade, por que a pronunciação do discurso é muito exastiva.

Especial: O personagem recebe +4 de bônus de circunstância nos testes de resistência realizados contra alguém que utiliza o Discurso Obscuro contra ele.

Poder: Sempre que você utiliza o Discurso Obscuro dessa maneira, você sofre 1d4 pontos de dano no Carisma. Por incorporar o Discurso Obscuro nos componentes verbais de uma magia você aumenta deu nível de conjurador efetivo em 1. Ao utilizá-lo na criação de um item mágico maligno você aumenta seu nível de conjurador em 1 sem aumentar seu custo.

Corrupção: Como uma ação de rodada completa você pode sussurrar palavras vis em um objeto inanimado e reduzir sua dureza pela metade. Esta utilização não drenará você, mas você não poderá utilizar esta habilidade mais de uma vez em um objeto.

Unidade Negra: Você pode utilizar o Discurso Obscuro para estabelecer uma mente coletiva em qualquer enxame de insetos ou animais com o valor de Inteligência 2 ou inferior. Logo após, você pode dar um comando ao enxame como a magia *sugestão* (nível de conjurador igual aos seus Dados de Vida). Sempre que você infundir um enxame dessa maneira, você sofre 1d4 pontos de dano na Constituição.

Nível (Tendência)	Resultado
1°–4° (não maligno)	O ouvinte ficará abalado durante 1d10 rodadas e precisa fugir de você até que você esteja fora de visão.
1°–4° (maligno)	O ouvinte de encolherá de medo durante 1d10 rodadas
5°–10° (não maligno)	O ouvindo ficará abalado durante 1d10 rodadas
5°–10° (maligno)	O ouvinte ficará enfeitiçado por você (como *enfeitiçar monstro*) durante 1d10 rodadas.
11° + (não maligno)	O ouvinte sentirá nojo de você, mas não será influenciado.
11° + (maligno)	O ouvinte ficará impressionado, e você recebe +2 de bônus de competência nas tentativas de mudar sua atitude no futuro.

MAGIA CORRUPTA [VIL]

O personagem pode transformar uma de suas magias em uma coisa do mal devido a um acordo que ele fez com um poder maligno.

Pré Requisitos: Qualquer tendência maligna.

Benefícios: Este talento adiciona o descritor Mal a uma magia. Além disso, se a magia causar dano, metade do dano será dano profano. Por exemplo, uma *bola de fogo* corrupta conjurada por um mago de 6º nível causa 6d6 pontos de dano: 3d6 pontos de dano por fogo e 3d6 de dano profano. Porém, criaturas imunes ao fogo recebem apenas 3d6 pontos de dano. Uma magia corrupta utiliza o espaço de uma magia um nível maior do que o nível da magia.

Especial: Um personagem pode escolher este talento diversas vezes, escolhendo uma magia diferente toda vez.

MARCA MALÍGNA [VIL]

O personagem é marcado fisicamente para sempre como um servo de um poder maligno maior que ele ou de um vilão que não se importa quem sabe que ele visa apenas a morte, destruição e miséria para os outros. O símbolo é inquestionável em sua perversidade, representando uma depravação tão impensável que todos que vê-lo sabem sem dúvida que o seu portador oscila para os poderes negros.

Benefício: Criaturas malignas automaticamente reconhecem o símbolo agora brasonado sobre o personagem como um sinal de sua depravação total ou discipulado para um patrono poderoso, apesar da identidade específica do patrono não ser revelada. Ele recebe +2 de bônus de circunstância nos testes de Diplomacia e Intimidação feitos contra criaturas malignas.

NECRÓFILO [VIL]

Por repetidamente cometer atos sexuais pervertidos com mortos vivos, o personagem recebeu poderes terríveis.

Pré Requisitos: Marca Maligna.

Benefícios: Mortos vivos não inteligentes enxergam o personagem como uma criatura morta viva. Se tornando mais e mais parecido com um morto vivo, ele recebe +1 de bônus de circunstância nos testes de resistência contra efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças.

SERVO DO DEMÔNIO [VIL]

O personagem formalmente suplica-se a um príncipe demônio. Em troca de sua obediência, o personagem recebe uma pequena quantidade de poder.

Benefícios: Uma vez por dia, enquanto realize um ato maligno, o personagem pode clamar por seu patrono maligno para adicionar +1 de bônus de sorte em qualquer jogada.

Especial: Uma vez que o personagem adquira este talento, ele não poderá fazê-lo novamente, ele não poderá ser servo de mais de um demônio.

NOVAS MAGIAS

ACELERAÇÃO DIABÓLICA

Transmutação
Nível: Clr 6, Fet/Mag 6
Componentes: V, G, Diabo
Tempo de Execução: 1 rodada completa
Alcance: Pessoal
Alvo: O conjurador
Duração: 1 rodada/nível

Durante a Duração da magia, a habilidade similar à magia *teletransporte e teletransporte maior* ficará acelerada. Isso significa que o conjurador pode teletransportar-se como uma ação livre e ainda ter tempo durante a Rodada para atacar e/ou mover-se. O conjurador pode usar seu *teletransporte* ou *teletransporte maior* acelerado uma vez por rodada. Esta magia não afeta a magias de *teletransporte* da mesma maneira, apenas habilidades similares à magia de diabos para se teletransportarem.

APERTO DE ORCUS

Necromancia [Mal]
Nível: Clr 3
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Médio (30 metros +3 metros/nível)
Alvo: Um humanóide
Duração: Concentração (veja texto)
Teste de Resistência: Fortitude anula (veja texto)
Resistência à Magia: Sim

O conjurador cria uma força mágica que segura o coração do alvo (ou um órgão vital similar) e começa a esmagá-lo. A vítima fica paralisada (como se estivesse tendo um ataque do coração) e recebe 1d3 pontos de dano por rodada.
A cada rodada, o conjurador precisa estar concentrado para manter a magia. Além disso, uma vítima consciente recebe um novo teste de resistência a cada rodada para cancelar a magia. Se a vítima morrer como resultado dessa magia, seu peito de rompe e explode e seu coração esfumaçado aparece na mão do conjurador.

ARRANCAR AS TRIPAS

Necromancia [Mal, Morte]
Nível: Fet/Mag 8
Componentes: V, G, Morto Vivo
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura viva
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Fortitude parcial
Resistência à Magia: Sim

As vísceras da criatura alvo se turvam. Se o alvo falhar em seu teste de resistência, seu intestino estoura para fora, matando-o. O intestino voa em direção ao conjurador e é absorvido por ele, recebendo assim 4d6 pontos de vida temporários e +4 de bônus de melhoria na Força. Caso o alvo passe em seu teste de resistência, ele receberá 10d6 pontos de dano.

Uma criatura com uma anatomia não discernível não é afetada por essa magia.

CÍRCULO DE NÁUSEA

Evocação [Mal]
Nível: Clr 3, Drd 2
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Área: Uma emanação se estendendo a 6 m de raio centrado no conjurador
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Fortitude anula
Resistência à Magia: Sim

Uma energia maligna explode em todas as direções a partir da origem da magia, preenchendo a área com náusea. Todos dentro da área da magia precisam ter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou recebem –2 de penalidade nas jogadas de ataque, testes de resistência e testes de perícias. Aqueles que passarem no teste de resistência precisam realizar mais um teste e resistência a cada rodada enquanto eles permanecerem na área. A náusea termina no mesmo momento que a magia.
O conjurador no meio do círculo deve preparar a magia com antecedência e desenhando um círculo no chão e colocando uma pedra no círculo em cada direção dos pontos cardeais.
Criar o círculo requer 1 hora, porém, uma vez criado, ele pode ser reusado quantas vezes quiser. Se alguém tentar cruzar o círculo durante a Duração da magia, precisará ter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou ficará nauseado até a magia terminar, incapaz de realizar ações que não seja um simples movimento ou equivalente a uma ação de movimento. Personagens nauseados não podem cruzar o círculo. Se alguém atravessar o círculo sem ficar nauseado, a magia acaba.

ANIMAR NEVE

Transmutação [Frio]
Nível: Druida 6
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)
Área: Até 6 cm cúbicos de neve
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Você imbui uma massa de neve caída com mobilidade e uma aparência de vida. A neve que será animada pode ser natural ou criada magicamente. Neve animada por esta magia é considerada um objeto animado. Você pode animar quarto objetos animados Grandes, dois objetos animados Enormes, ou um objeto animado Imenso. Para mais detalhes, veja a descrição dos Objetos Animados na página 208 do *Livro dos Monstros.* A neve animada pode assumir qualquer formato básico que você desejar, e ela ataca direcionada pelos seus comandos vocais. Objetos de neve animados possuem os ataques Especiais de Atropelar e Cegar como detalhado na descrição do *Livro dos Monstros*. Além disso, eles possuem o subtipo frio, e causam 1d6 pontos de dano por frio adicionais em sucessos decisivos.

Objetos de neve animada sofrem 1d6 pontos de dano a cada rodada caso estiverem em locais com temperaturas acima de 0° graus Celsius.
Componentes Materiais: Água de uma geleira.

AREIAS SUFOCANTES

Necromancia
Nível: Clr 5, Drd 5, Fet/Mag 8
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvo: Criatura viva tocada
Duração: Instantânea; veja texto
Teste de Resistência: Fortitude anula; veja texto
Resistência à Magia: Sim

Você cobre os pulmões do alvo com areia e poeira. O alvo pode tossir a areia utilizando uma rodada de ação completa e realizando um teste de Fortitude. Caso resolva não fazê-lo, ele precisa realizar um teste de Constituição para evitar a asfixia (veja página 304 do *Livro do Mestre*).
Componente Material: Um pequeno tecido animal cheio de areia.

DESPERTAR AREIA

Transmutação
Nível: Drd 6
Componentes: V, G, FD, XP
Tempo de Execução: 24 horas
Alcance: Toque
Área: Área de 4,5 m da areia tocada
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Não
Resistência à Magia: Não

Você desperta uma região de areia, ou material semelhante, para uma sensibilidade humana. Para obter sucesso, você deve realizar um teste de resistência de Vontade (CD 18). A areia *despertada* é amigável para com você. Você não possui nenhuma empatia ou conexão especial com a areia que você despertou, Apesar dela servi-lo em tarefas ou esforços específicos caso comunique seu deseja à ela.
A criatura de areia que você desperta possui as mesmas estatísticas de um objeto animado Enorme com o mesmo deslocamento base de 12 m e o deslocamento de escavação de 6 m. Diferente dos objetos animados normais, os seres de areia *despertados* possuem o subtipo terra, e seus valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma são cada um 3d6. Um ser de areia possui imunidade a metamorfose. A areia despertada consegue falar um idioma que você conheça, mais um idioma adicional que você conheça por ponto de bônus de Inteligência (caso possua) que ele possua.
A criatura de areia consegue engolfar criaturas Grandes ou menores como uma ação padrão. Ela não consegue realizar um ataque de Pancada durante uma rodada na qual está engolfando. A criatura de areia meramente se desloca sobre seus oponentes, afetando quantos for possível ela cobrir. Os oponentes conseguem realizar ataques de oportunidade contra a criatura, mas se fizerem eles não poderão realizar o teste de resistência. Aqueles que não realizarem ataques de oportunidade precisam obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 19) ou serão engolfados; se obtiverem sucesso, eles serão puxados de volta para trás ou para os lados (pela escolha dos oponentes) quando a criatura se mover. Os oponentes engolfados estarão considerados agarrados e estarão presos dentro do corpo da criatura de areia. A criatura de areia causa 1d6+3 pontos de dano aos oponentes presos a cada rodada após tê-los engolfados. Os oponentes que respiram correm o risco de serem asfixiados (veja a página 304 do *Livro do Mestre*). A CD do teste de resistência é baseada na Força.
As criaturas de areia são amórficas e consegue fazer qualquer coisa que se esperaria que fizesse—esconder-se perfeitamente acima da areia, transformar-se em dunas e montes, e passar através de pequenas aberturas (apesar de que passar através de uma abertura duas categorias de tamanho menor que a criatura exige uma rodada de ação completa).
Custo de XP: 500 XP.

ESCURIDÃO CONDENATÓRIA

Evocação [Escuridão, Mal]
Nível: Clr 4, Fet/Mag 4
Componentes: V, M/FD
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvo: Objeto tocado
Duração: 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Esta magia é similar à *escuridão,* exceto que aqueles que estiverem dentro da área escura também sofrem dano profano. Criaturas de tendência boa sofrem 2d6 pontos de dano por rodada na escuridão, e criaturas nem boas nem más sofrem 1d6 pontos de dano. Assim como a magia *escuridão*, a área de escuridão possui 6 m de raio, e o objeto que seria o alvo da magia pode se coberto para bloquear a escuridão (e seu efeito de causar dano). *Escuridão condenatória* serve como contramágica ou dissipa qualquer magia de luz de níveis inferiores.
Componente Material Arcano: Um pouco de piche com uma pequena agulha escondida em seu interior.

DESTRUIÇÃO JUSTA

Evocação [Bem]
Nível: Clr 7
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)
Área: Dispersão de 6 m de raio
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Vontade parcial, veja texto
Resistência à Magia: Sim

Você invoca poder sagrado para destruir seus inimigos. Apenas criaturas malignas e neutras são atingidas por esta magia; criaturas benignas não são afetadas.
A magia causa 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (máximo 20d6) nas criaturas malignas (ou 1d8 pontos de dano por nível de conjurador, máximo 20d8, em extraplanares malignos) e as deixam cegas durante 1d4 rodadas. Um teste

de resistência de Vontade bem sucedido reduz o dano à metade e anula o efeito de cegueira.
A magia causa apenas metade do dano em criaturas que não sejam nem boas nem malignas, e elas não ficarão cegas. Elas conseguem reduzir o dano pela metade novamente (para um quarto do resultado) com um teste de resistência de Vontade bem sucedido.

DOENÇA

Necromancia [Mal]
Nível: Drd 6
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvos: Até uma criatura viva por nível, mas não duas que estejam mais do que 3 m afastados
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Fortitude anula
Resistência à Magia: Sim

Os alvos sofrem 1d3 pontos de dano por dreno Constituição. Suas peles eclodem em lesões e ficam amarelo pálidas.

DISSIPAR ÁGUA

Abjuração
Nível: Brd 4, Clr 5, Drd 4, Fet/Mag 5
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)
Alvo ou Área: Veja texto
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Veja texto
Resistência à Magia: Veja texto

Você invoca o poder da devastação para anular e dissipar criaturas, magia e efeitos da água. Contudo, *dissipar água* não pode anular uma magia ou efeito instantâneo.
Você escolhe uma de três maneiras de utilizar *dissipar água*: dessecar a água de um corpo, anular uma magia ou efeito baseado em água ou enviar de volta ao seu plano de origem uma criatura extraplanar com o subtipo água.
Dessecar Água: Este efeito destrói instantaneamente 60 metros cúbicos de água por nível. Deixando a água restante para preencher o vazio. Conjurado sob uma grande quantidade de água, como num oceano, a destruição é de 300 metros cúbicos ou mais de água produzindo uma forte corrente que puxa para baixo barcos e criaturas. Criaturas capturadas por essa corrente precisam obter sucesso em um teste de Natação CD 20 para evitarem serem puxadas. Uma criatura que falhe no teste é puxada para uma profundeza de 3 m por nível de conjurador e precisa prender sua respiração ou começará a se afogar (veja página 304 do *Livro do Mestre*). A corrente pode virar embarcações: A chance é de 95% para uma embarcação menor que 6 m de comprimento, 50% para uma de 6m a 16 m de comprimento e 20% para uma além de 18 m de comprimento.
Contramágica: Utilizado dessa maneira, o *dissipar água* tem como alvo um conjurador e é conjurada como uma contramágica (veja página 170 do *Livro do Jogador*). Ela apenas anula magias e habilidades similares à magia que tenham o descritor [Água], ou que apareçam na lista de magias do domínio da Água, ou claramente envolvam água (como *criar alimentos, nevasca,* e *muralha de gelo*). Para anular com sucesso a outra magia, você precisa realizar um teste de dissipar (1d20 + seu nível de conjurador, máximo +20) contra a CD igual a 11 + o nível de conjurador da magia.
Dissipar Criatura da Água: Utilizado dessa maneira, *dissipar água* tem como alvo uma criatura extraplanar do subtipo água que esteja dentro do alcance. A criatura pode anular o efeito com um teste de resistência de Vontade bem sucedido (e sua resistência à magia, caso tenha, se aplica). Caso ela falha no teste de resistência ou falhe em resistir a magia, a criatura é forçada a retornar ao seu plano de origem.

ENCARNAR CONSTRUCTO

Transmutação
Nível: Clr 9, Fet/Mag 9
Componentes: V, G, M, XP
Tempo de Execução: 8 horas
Alcance: Toque
Alvo: Um constructo
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)
Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Esta magia transforma um constructo de formato humanóide em uma criatura viva. A magia não funciona em constructos que apenas são constructos temporariamente (como objetos afetados pela magia *animar objetos*). O constructo recebe o modelo constructo encarnado. A criatura encarnada é independente de você e do ser que a criou originalmente, apesar de ela ser inicialmente amigável com você e com seu criador.
Componente Material: O coração de um humanóide que foi morto a menos de 8 horas.
Custo de XP: 5.000 XP.

ESCUDO DOS ARCONTES

Abjuração [Bem]
Nível: Clr 7
Componentes: V, Arconte
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Efeito: Escudo móvel
Duração: 1 rodada/nível

Um escudo místico de energia beneficente se interpõe entre você e um ataque mágico. O escudo bloqueia magias, habilidades similares à magia e habilidades sobrenaturais hostis. Ele apenas consegue bloquear um desses ataques a cada rodada, interceptando o primeiro mas não os ataques posteriores até o seu próximo turno.
Qualquer ataque mágico alvo que atinja o escudo é dissipado, mas ele possui 5% de chance por nível da magia de quebrar o escudo. Ataques que não possuam nível de maga possuem 5% de chance a cada 2 níveis de conjurador para quebrar o escudo. Um ataque que quebre o escudo é dissipado sem o ferir.
Caso você esteja dentro da área ou efeito de uma magia hostil ou efeito que não esteja diretamente mirado em você, o *escudo dos arcontes* fornece +4 de bônus em seu teste de resistência contra o efeito.

ELO PACÍFICO
Transmutação
Nível: Clr 1, pal 1, Lâmina Maldita 1, Fet/Mag 1
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 metros +1,5 metros/2 níveis)
Alvo: Uma arma
Duração: 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)
Resistência à Magia: Sim (objeto)

A arma brilha com uma luz fraca, e aparenta estar mais firmemente presa em sua bainha.

A arma alvo desta magia permanece presa em sua bainha, recipiente, aljava ou o que seja usado para segurá-la quando não estiver sendo usada. Uma "arma" é definida como Qualquer arma manufaturada. Nenhuma quantidade de esforço físico consegue sacá-la antes que a magia se espire ou que seja dissipada. A natureza precisa da presilha não importa, ele pode ser uma bainha adornada, ou simplesmente um cinto onde a qual a arma esteja presa. A arma brilha com uma luz fraca pela duração da magia.
Esta magia não possui efeitos em um arma já empunhada na mão ou em qualquer outra coisa que não contenha alguma espécie de presilha. Caso o portador da arma alvo seja atado, ele pode imediatamente realizar um segundo teste de resistência para ignorar o efeito e sacar a arma. O portador pode repetir este teste de resistência a cada rodada que o ataque continuar.
Componente Material: Um pequeno pedaço de pano ou uma correia de couro.

EXPLOSÃO ESFOLADORA
Evocação [Ar, Terra]
Nível: Clr 5, Drd 5, Fet/Mag 5
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 rodada
Alcance: 18 m
Área: Explosão em formato de cone
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Veja texto
Resistência à Magia: Não

Esta magia produz uma breve tempestade de vento (aproximadamente 112 km/h), formada com uma corrente de pedregulhos sobrenaturais que literalmente esfola a carne. Além dos efeitos possíveis do vento, as criaturas na área da magia *explosão esfoladora* sofrem 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (máximo 10d6) devido a corrente de areia. Um teste de resistência bem sucedido de Reflexos reduz o dano à metade.
Uma criatura dentro da área da *explosão esfoladora* deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou experimentará os efeitos da força do vento. Criaturas Pequenas ou menores são jogadas no chão a 1d4×3 m, sofrendo 1d4 pontos de dano por contusão a cada 3 m. Caso estejam voando, uma criatura Pequena ou menor é empurrada 1d6×3 m e sofre 1d6 pontos de dano por contusão. Os personagens Médios ficarão caídos, ou caso estejam voando são empurrados 1d6×3 m. Criaturas Grandes ou Enormes ficarão incapazes de avançar contra a força da explosão, ou caso estejam voando são empurradas 1d6×1,5 m. Criaturas Imensas ou maiores conseguem se deslocar normalmente dentro da *explosão esfoladora*. A *explosão esfoladora* não consegue empurrar uma criatura além de seu alcance.
Além dos efeitos descritos, a *explosão esfoladora* consegue fazer tudo o que esperaria que uma tempestade de areia com a força de uma tempestade de vento pudesse fazer, como obscurecer brevemente a visão, virar um barco, ou afastar gases e vapores até o limite de sua área.
Componente Material: Um punhado de areia e uma pena de urubu.

FORÇA ABISSAL
Conjuração (Invocação) [Mal]
Nível: Alg 3, Clr 4, Fet/Mag 4
Componentes: V, G, M, Demônio
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: O conjurador
Duração: 10 minutos/nível

O conjurador invoca uma energia maligna do abismo e a conjura sobre si seu poder. O conjurador recebe +2 de bônus de melhoria na Força, Constituição e Destreza. A resistência à magia do conjurador é aumentada em +2.
Componentes Materiais: O coração de uma criança anã.

FUNDIR AREIA
Transmutação [Terra]
Nível: Drd 5, Fet/Mag 4
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Área: Até dois 3 m³ por nível (M)
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Veja texto
Resistência à Magia: Não

Esta magia faz com que a areia normal se torne um pouco derretida e grudenta, formando um material relativamente macio e poroso. As criaturas na areia devem realizar um teste de resistência de Reflexos para escaparem antes que a área endureça. As criaturas que forem incapazes de escapar ficarão aprisionadas e devem quebrar a área para se libertarem. Uma criatura aprisionada abaixo da superfície começa a se asfixiar (veja a página 304 do *Livro do Mestre*). A areia fundida possui dureza 3 e 5 pontos de vida para cada 2,5 cm de espessura e possui CD 22 para quebrá-la.
Componente Material: Um mármore de vidro.

GARRAS DO SELVAGEM
Transmutação [Mal].
Nível: Alg 4, Clr 4, Drd 4
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvo: Uma criatura
Duração: 10 minutos/nível

O conjurador fornece a uma criatura duas longas garras que substituem suas mãos, tentáculos ou o que for apropriado. As garras causa dano baseado no tamanho da criatura.

Tamanho	Dano
Minúsculo	1
Diminuto	1d2
Miúdo	1d3
Pequeno	1d4
Médio	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Imenso	2d8
Colossal	4d6

A criatura pode atacar com ambas as garras como se ele soubesse usá-las. Pelo fato da criatura possuir armas naturais, o alvo não sofre penalidades por realizar dois ataques com as garras. O alvo é considerado armado. Além disso, as garras recebem +2 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano.
Caso a criatura já possuir garras, elas recebem +2 de bônus de melhora nas jogadas de ataque e dano e o dano das garras aumenta como se a criatura possuísse duas categorias de tamanho maior.

LOCALIZAR ÁGUA

Adivinhação
Nível: Clr 1, Drd 1, Rgr 1, Fet/Mag 1
Componentes: V, G, F/FD
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Longo (120 m + 12 m /nível)
Área: Emanação em forma de cone
Duração: Concentração, até 10 minutos/nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Você sente a direção de um corpo substancial de água. A quantidade da informação revelada depende de quanto tempo você procura uma área em particular.
1ª Rodada: Presença ou abstinência de água.
2ª Rodada: Número de fontes de água e a dimensão da maior fonte apresentada.
3ª Rodada: O tamanho (veja abaixo) e a localização de cada fonte de água. Caso uma fonte de água esteja for a de sua linha de visão, então você discerne sua direção, mas não sua localização exata.
Tamanho: Para propósitos desta magia, as categorias de tamanho de corpos de água são as seguintes.
Pequeno: Uma pequena lagoa ou poço (60 m cúbicos ou menos) ou um riacho (1,5 m cruzando ou menos).
Médio: Uma lagoa grande ou um lago pequeno (até 600 m cúbicos) ou um córrego de bom tamanho (até 9 m cruzando).
Grande: Um lago grande (até 3.000.000 m cúbicos) ou um rio amplo.
Vasto: Um oceano ou um mar interior.
Criaturas não podem ser encontradas por esta magia. A magia ignora pequenas quantidades de água, como garrafas cheias e suor. A magia não revela nada sobre a qualidade da água ou o quanto é fácil de ser alcançada.
A presença de fogo ou magma dentro da área da magia a bloqueia.
Foco Arcano: Uma varinha aveleira forcada.

INVOCAR PESADELO

Conjuração (Invocação) [Mal]
Nível: Fet/Mag 5
Componentes: V, G, Alma
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: Médio (30 metros +3 metros/nível)
Efeito: Um pesadelo
Duração: Uma semana
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

O conjurador invoca um pesadelo dos Planos Inferiores para onde ele estiver, oferecendo a ele uma alma que ele preparou. Em retribuição, o pesadelo obedecerá ao conjurador por uma semana como uma montaria ou guarda, contudo, se o pesadelo se afastar mais do que 45 m do conjurador, ele imediatamente retornará de onde ele veio. Várias conjurações desta magia substituem o pesadelo anterior por um novo.

INVOCAR CRIATURA DE GELO I

Conjuração (Criação) [Frio]
Nível: Clr 1, Drd 1, Rgr 1
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 rodada
Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Efeito: Uma criatura de gelo conjurada
Duração: 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Esta magia cria uma criatura construída de gelo mágico. Ela aparece onde você designar e age imediatamente, em seu turno. Ela ataca seus oponentes com o melhor de suas habilidades. Caso você consiga se comunicar com a criatura, você poderá ordenar que ele não ataque, que ataque um inimigo em particular ou realize outras ações.
A magia conjura uma das criaturas da lista de 1º nível na tabela de *invocar criaturas* ou na tabela de *invocar aliado da natureza* (páginas 248 e 250 do *Livro do Jogador).* A criatura invocada não pode possuir o subtipo fogo. Você escolhe a espécie de criatura para invocar, e você pode alterar esta escolha sempre que você conjurar esta magia. A criatura conjurada é um constructo feito de gelo mágico, recebendo o modelo criatura de gelo.
Fora isso, a magia *invocar criaturas de gelo* funcionar como *invocar criatura I.*

INVOCAR CRIATURA DE GELO II

Conjuração (Criação) [Frio]
Nível: Clr 2, Drd 2, Rgr 2
Efeito: Uma ou mais criaturas de gelo conjuradas, todas a menos de 9 m entre si

Esta magia funcionar como *invocar criatura de gelo I,* exceto pelo fato que você consegue conjurar uma criatura de 2º nível da lista ou duas criaturas da mesma espécie da lista de 1º nível.

INVOCAR CRIATURA DE GELO III

Conjuração (Criação) [Frio]
Nível: Clr 3, Drd 3, Rgr 3

Efeito: Uma ou mais criaturas de gelo conjuradas, todas a menos de 9 m entre si

Esta magia funcionar como *invocar criatura de gelo I,* exceto pelo fato que você consegue conjurar uma criatura de 3º nível da lista, duas criaturas da mesma espécie da lista de 2º nível, ou quatro criaturas da mesma espécie da lista de 1º nível.

INVOCAR CRIATURA DE GELO IV

Conjuração (Criação) [Frio]
Nível: Clr 4, Drd 4, Rgr 4
Efeito: Uma ou mais criaturas de gelo conjuradas, todas a menos de 9 m entre si

Esta magia funcionar como *invocar criatura de gelo I,* exceto pelo fato que você consegue conjurar uma criatura de 4º nível da lista, duas criaturas da mesma espécie da lista de 3º nível, ou quatro criaturas da mesma espécie de uma lista de nível inferior.

INVOCAR CRIATURA DE GELO V

Conjuração (Criação) [Frio]
Nível: Clr 5, Drd 5
Efeito: Uma ou mais criaturas de gelo conjuradas, todas a menos de 9 m entre si

Esta magia funcionar como *invocar criatura de gelo I,* exceto pelo fato que você consegue conjurar uma criatura de 5º nível da lista, duas criaturas da mesma espécie da lista de 4º nível, ou quatro criaturas da mesma espécie de uma lista de nível inferior.

INVOCAR CRIATURA DE GELO VI

Conjuração (Criação) [Frio]
Nível: Clr 6, Drd 6
Efeito: Uma ou mais criaturas de gelo conjuradas, todas a menos de 9 m entre si

Esta magia funcionar como *invocar criatura de gelo I,* exceto pelo fato que você consegue conjurar uma criatura de 6º nível da lista, duas criaturas da mesma espécie da lista de 5º nível, ou quatro criaturas da mesma espécie de uma lista de nível inferior.

INVOCAR CRIATURA DE GELO VII

Conjuração (Criação) [Frio]
Nível: Clr 7, Drd 7
Efeito: Uma ou mais criaturas de gelo conjuradas, todas a menos de 9 m entre si

Esta magia funcionar como *invocar criatura de gelo I,* exceto pelo fato que você consegue conjurar uma criatura de 7º nível da lista, duas criaturas da mesma espécie da lista de 6º nível, ou quatro criaturas da mesma espécie de uma lista de nível inferior.

INVOCAR CRIATURA DE GELO VIII

Conjuração (Criação) [Frio]
Nível: Clr 8, Drd 8
Efeito: Uma ou mais criaturas de gelo conjuradas, todas a menos de 9 m entre si

Esta magia funcionar como *invocar criatura de gelo I,* exceto pelo fato que você consegue conjurar uma criatura de 8º nível da lista, duas criaturas da mesma espécie da lista de 7º nível, ou quatro criaturas da mesma espécie de uma lista de nível inferior.

INVOCAR CRIATURA DE GELO IX

Conjuração (Criação) [Frio]
Nível: Clr 9, Drd 9
Efeito: Uma ou mais criaturas de gelo conjuradas, todas a menos de 9 m entre si.

Esta magia funcionar como *invocar criatura de gelo I,* exceto pelo fato que você consegue conjurar uma criatura de 9º nível da lista, duas criaturas da mesma espécie da lista de 8º nível, ou quatro criaturas da mesma espécie de uma lista de nível inferior.

LANÇA VIL

Evocação [Mal]
Level: Alg 4, Clr 3, Fet/Mag 3
Componentes: V, G, M/FD
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Efeito: Uma lança curta
Duração: 10 minutos/nível

Lança vil cria uma arma negra que o conjurador (e apenas o conjurador) pode empunhá-la. O conjurador pode arremessá-la, mas se ele o fizer, a magia termina após o alcance for atingido.
A *lança vil* é tratada em todas as formas como uma *lança curta +2*, exceto que o dano que ela causa é considerado dano vil.
Componente Material Arcano: O fragmento de um osso de uma criatura boa.

LUZ LUMINAR

Evocação [Bem, Luz]
Nível: Clr 1, Pal 1, Fet/Mag 1
Componentes: G, Abstinência
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m. + 1,5 m/2 níveis)
Efeito: Raio
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

Raios de luz sagrada saem de seus olhos. Você consegue disparar 1 raio a cada 2 níveis de conjurador, mas não mais do que 1 raio por rodada. Você precisa obter um sucesso em um ataque de toque à distância para atingir o alvo. O alvo sofre 1d6 pontos de dano por cada raio.
Componente Abstinente: Você não deve ter realizado sexo durante 24 horas antes de conjurar esta magia.

MOLDAR GELO

Transmutação [Frio]
Nível: Clr 3, Drd 3, Fet/Mag 5
Componentes: V, G, M/FD
Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque
Área: Gelo tocado, até 3 cm cúbicos + 3 cm cúbicos/nível
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Você pode moldar um pedaço de gelo em qualquer forma adequada aos seus propósitos. Por exemplo, você pode criar uma arma de gelo, um alçapão especial ou um ídolo. *Moldar gelo* também permite você moldar uma porta de pedra para criar uma saída que não existia ou lacrar uma existente. Embora seja possível moldar cofres, portas e coisas assim, detalhes pequenos são impossíveis. Existe 30% de chance de qualquer forma que inclua partes móveis não funcionar.
Componente Material Arcano: Neve parcialmente derretida, que deve ser moldada na forma desejada e então encostada no gelo quando o componente verbal for dito.
As novas magias aqui apresentadas são usadas por Orcus, além de alguns de seus cultistas e servos.

MURALHA DE AREIA

Conjuração (Criação) [Terra]
Nível: Clr 4, Drd 4, Fet/Mag 4
Componentes: V, G, M, FD
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Efeito: Muralha de areia de até 3 m/nível (M)
Duração: 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência: Veja texto
Resistência à Magia: Não

Você ergue uma muralha vertical de areia batida. Possui 2,5 cm de espessura por nível de conjurador e cobre uma área de 3 m por nível de conjurador. Você pode dobrar a área da muralha diminuindo sua espessura pela metade. A muralha não pode ser conjurada e modo a ocupar o mesmo espaço que uma criatura ou outro objeto.
Nenhuma forma de ataque físico consegue danificar a *muralha de areia* diretamente, mas cada seção de 3 m possui 2 pontos de vida a cada 2,5 cm de espessura para determinar onde um ataque passa através dela. A muralha reduz o dano causado por ataques desferidos através dela. Ela essencialmente absorve o dano, assim, os ataques precisam causar mais dano do que a muralha possui em pontos de vida para fazer efeito no alvo do outro lado da *muralha de areia.* Brecha na muralha de fecham imediatamente após o ataque ter sido desferido ao atravessá-la. A areia bloqueia a linha de efeito de qualquer magia de fogo. Criaturas do lado oposto da muralha da origem do ataque possuem camuflagem total contra aquele ataque.
Se deslocar através da *muralha de areia* exige um teste de Força (CD 10 + 1 a cada 2,5 cm de espessura). Aqueles que falharem precisam parar no espaço em que eles estavam tentando entrar na muralha. Criaturas que tentem atravessar a *muralha de areia* também precisam realizar um teste de resistência de Fortitude ou ficarão cegas durante 1d4+1 rodadas (criaturas que não possua olhos não podem ser alvos deste efeito). Uma criatura atravessando a muralha não deixa brechas utilizáveis para outros. Todas as chamas não mágicas são apagadas caso carregadas através da *muralha de areia.*
A magia mover terra consegue abrir e manter uma passagem na *muralha de areia.* Isso é possível, mas é difícil, aprisionar oponentes se deslocando dentro de uma *muralha de areia,* considerando que a muralha seja moldada para que possa prender as criaturas. Criaturas conseguem evitar o aprisionamento com um teste de Reflexos bem sucedido.
A *muralha de areia* é considerada como areia normal pela duração da magia, assim ela pode ser afetada por magias ou efeitos que afetem a areia. A muralha permanece apenas pela sua duração normal, mesmo com suas consistentes alterações. A *muralha de areia* pode se tornar permanente com a magia *permanência*.
Componente Material Arcano: Uma mão cheia de areia.

MURCHAR MEMBRO

Necromancia [Mal]
Nível: Clr 2, Fet/Mag 2
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura humanóide que possua membros
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Fortitude anula
Resistência à Magia: Sim

O conjurador escolhe se deseja murchar as pernas ou braços do alvo. Pernas murchas forçam o personagem cair debruçado e o torna impossível de descolar-se mais do que 1,5 m por rodada. Braços murchos tornam impossível para o personagem usar objetos ou conjurar magias com componentes gestuais, e o alvo derruba tudo que ele estava segurando. No final da duração da magia, os membros retornam ao normal.

NASCIMENTO DO BODAK

Transmutação [Mal]
Nível: Clr 8
Componentes: V, G, F, Droga
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: Toque
Alvo: Conjurador ou uma criatura tocada
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum (veja texto)
Resistência à Magia: Não

O conjurador transforma um alvo que aceite a transformação (que pode se o próprio conjurador) em um bodak. Ignore todas as antigas características do alvo, e ao invés disso, utilize a descrição do bodak do *Livro dos Monstros*.
Antes de conjurar a magia, o conjurador precisa criar uma estatueta em miniatura que represente o alvo, então deve mergulhá-la em uma banheira de sangue de no mínimo três animais Pequenos ou maiores. Uma vez que a magia foi conjurada, todos que segurarem a estatueta podem tentar se comunicar mentalmente e controlar o bodak, mas a criatura pode tentar resistir o controle com um teste de resistência de Vontade. Se o bodak falhar, ele precisa obedecer ao portador da estatueta, porém ele pode realizar um novo teste de resistência a cada dia para quebrar o controle.
Se a estatueta for destruída, o bodak se desintegra.
Foco: Estatueta do alvo banhada em sangue de animal.
Componente: Droga da agonia.

NEBLINA DE POEIRA

Conjuração (Criação) [Ar, Terra]
Nível: Clr 3, Drd 3, Rgr 3, Fet/Mag 5
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)
Efeito: Poeira abrasiva se espalha em um raio de 6 m e a 6 m da altura
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Nenhum ou Reflexos reduz à metade; veja texto
Resistência à Magia: Não

Uma espessa neblina de poeira e areia turbilha no ponto que você designou. O efeito obscurece toda a visão, incluindo visão no escuro, 1,5 m além. Uma criatura dentro de 1,5 m possui camuflagem. As criaturas mais afastadas possuem camuflagem total. Chamas não mágicas desprotegidas são apagadas imediatamente, e existem 50% de chance que as chamas protegidas sejam apagadas.
Além da visão obscurecida, o vendaval de poeira fricciona as criaturas em seu interior ou que tentem se mover através dela. Criaturas atravessando a neblina de poeira sofrem 1d4 pontos de dano a cada dois níveis de conjurador (máximo 5d4), testes de resistência não são permitidos. Caso você conjure *neblina de poeira* para que ele apareça onde criaturas estão localizadas, cada criatura sofre dano como se elas estivessem atravessando a neblina de poeira. Essas criaturas sofrem metade do dano com um teste de resistência bem sucedido de Reflexos, porém se essas criaturas não deixarem a área afetada numa oportunidade próxima, elas sofrerão o dano total da fricção da areia (sem direito a testes de resistência) como se elas voluntariamente tivessem entrado na área. Criaturas que permaneçam dentro da área afetada por mais de 1 rodada sofrerão o dano automaticamente (sem direito a testes de resistência).
Um vento moderado (15+ km/h) dispersa a poeira em 8 rodadas; um vento forme (30+ km/h) dispersará em 4 rodadas. A magia não funciona debaixo d'água.
Componente Material: Um punhado de pó, poeira ou areia.

NUVEM DO ACHAIERAI

Conjuração (Criação) [Mal]
Nível: Clr 6
Componentes: V, G, Doença
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Área: Dispersão de 3 m de raio
Duração: 10 minutos/nível
Teste de Resistência: Fortitude parcial
Resistência à Magia: Sim

O conjurador conjura uma nuvem sufocante de fumaça tóxica negra. Todos na área da nuvem, exceto pelo conjurador, sofrem 2d6 pontos de dano. Eles precisam ser bem sucedidos em um teste de resistência de Fortitude ou ficarão sujeitos aos efeitos de *confusão* durante a magia.
Componente: Precisa estar sofrendo a doença putrefação da alma.

NUVEM INFAME

Evocação [Mal]
Nível: Clr 7
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Médio (30 metros +3 metros/nível)
Área: Dispersão de 6 m de raio
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Fortitude parcial
Resistência à Magia: Sim

O conjurador invoca poder profane para destruir seus inimigos. O poder possui a forma de uma massa de escuridão calafriosa rasgante. Apenas criaturas boas e neutras (não malignas) são feridas pela magia.
A magia causa 1d8 pontos de dano por nível de conjurador (máximo 15d8) nas criatura boas e as deixam atordoadas por 1d4 rodadas. Um teste de resistência bem sucedido reduz o dano à metade e impede o efeito do atordoamento.
A magia causa apenas metade d dano em criaturas em malignas ou boas, e elas não ficam atordoadas. Então, as criaturas podem reduzir o dano à metade novamente (reduzindo para um quarto do dano) com um teste de resistência de Reflexos.

PAGAR O PECADO

Encantamento (Compulsão) [Bem, de Ação Mental]
Nível: Fet/Mag 6
Componentes: V, Abstinência
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)
Alvo: Uma criatura maligna/nível
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

Os próprios pensamentos malignos das criaturas afetadas e impulsos florescem em suas mentes em dúvidas intensas e cheio de receio. Cada alvo se torna convencido que é seus próprios aliados que planejam matá-lo a qualquer momento e ataca a criatura maligna mais próxima utilizando a forma de ataque (ataques corpo a corpo ou à distância, magias, habilidades similares à magia ou sobrenaturais) que seja mais efetiva contra aquele inimigo, do melhor de seu conhecimento. As criaturas afetadas não ignoram completamente as outras ameaças, mas atacam as criaturas malignas de preferência que a quaisquer outros adversários.
Componente de abstinência: Você deve abster-se de intoxicantes e estimulantes durante uma semana antes de

PEDRAS DE OBSTÁCULO

Transmutação
Nível: Drd 1, Rgr 1
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Médio (30 metros +3 metros/nível)
Área: Superfície de tijolos, pedras ou barro em uma área de 12 m de raio
Duração: 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência: Reflexos parcial (veja texto)
Resistência à Magia: Não

Ao seu comando, as pavimentações das ruas estremecem e quebram, mandando seus adversários para o chão.
Pedras, tijolos e lama endurecida ou Qualquer superfície semelhante se quebra desloca-se em sua base, tornando o chão traiçoeiro e potencialmente fazendo tropeçar qualquer um na área. Criaturas que falhem em seu teste de resistência de Reflexos tropeçarão e cairão. Aqueles que permanecerem em pé conseguem se mover apenas metade de seu deslocamento normal.
A cada rodada em seus turnos, criaturas em pé ainda precisam realizar um novo teste de resistência de Reflexos ou um teste de Equilíbrio (a sua escolha) para permanecerem em pé. Uma vez que as pedras se alteram continuamente, qualquer tentativa de conjuração exige um teste de Concentração (CD 15 + o nível da magia), e Ataques desferidos dentro da área sofrem –2 de penalidade; isto não se acumula com a penalidade para atacantes caídos caso ele tenha falhado em seu teste de resistência.

PARAR O CORAÇÃO
Necromancia [Mal]
Nível: Asn 4, Clr 4, Fet/Mag 5
Componentes: G, Droga
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Área: Um humanóide vivo ou animal
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Fortitude anula
Resistência à Magia: Sim

Canalizando ódio e rancor, o conjurador invoca o poder negro para provocar um ataque no coração devastador. O alvo imediatamente cai para –8 pontos de vida, então para –9 pontos de vida no final da rodada. Caso alguém fizer imediatamente um teste bem sucedido de Cura (CD 15) ou de algum modo der ao alvo mais pontos de vida, ele ficará estabilizado. Por outro lado, no final da próxima rodada, o alvo ficará com –10 pontos de vida e morrerá.
Componente: Droga baccaran.

PERCEPÇÃO NA NEVE
Transmutação
Nível: Drd 1, Rgr 1
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 1 hora/nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

O alvo recebe a habilidade se enxergar nos limites normais de sua visão mesmo em péssimas condições, e ignora todas as penalidades causadas por nevascas e cegueira pela neve. *Percepção na neve* não melhora além da visão normal.
Durante o dia, ela significa geralmente que o alvo pode enxergar o horizonte; pela noite, a visão fica restrita à luz ambiente ou à visão no escuro como apropriado para a criatura alvo. *Percepção na neve* não fornece à criatura a habilidade de enxergar na escuridão.

PRESERVAR ÓRGÃO
Necromancia
Nível: Clr 0, Drd 0, Fet/Mag 0
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 10 minutos
Alcance: Toque
Efeito: Um órgão
Duração: 24 horas
Teste de Resistência: Fortitude anula (inofensivo)
Resistência à Magia: Sim

O conjurador preserva um órgão de uma criatura viva para que ele não entre em decomposição ou apodreça. Conjuradores malignos utilizam órgãos preservados como componentes materiais. Assim como em rituais que utilizam partes de corpos.
O órgão é mantido no exato estado que ele se encontrava quando a magia foi conjurada. Se o coração ainda estava batendo ou sangrando, por exemplo, ele continuará assim.

RAIO DE ESPERANÇA
Encantamento (Compulsão) [Bem, de Ação Mental]
Nível: Brd 1, Clr 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 metros + 1,5 metros/2 níveis)
Alvo: Uma criatura viva
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)
Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Uma poderosa esperança nasce no alvo, na qual recebe +2 de bônus de moral nos testes de resistência, jogadas de ataque, testes de habilidade e testes de perícia.
Raio de esperança serve como contramágica e dissipa a magia *sorrow* (detalhada no livro *Book of Vile Darkness*).

RAJADA DE AREIA
Conjuração (Criação) [Terra]
Nível: Drd 4, Fet/Mag 4
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: 9 m
Área: Explosão em formato de cone
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade
Resistência à Magia: Não

Areia borrifa da palma aberta da sua mão com força o suficiente para arrancar a carne dos ossos e limpar superfícies. A magia causa 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (máximo 10d6). Não divida o dano de *rajada de areia* por quarto quando aplicá-la em objetos.
Componente Material: Um pouco de areia.

RAIO NEGRO
Evocação [Escuridão, Mal]
Nível: Clr 2, Fet/Mag 2
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma criatura
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Fortitude parcial.
Resistência à Magia: Sim

O conjurador realize um ataque de toque à distância contra um inimigo, disparando um raio de escuridão gelada de sua mão esquerda. O raio causa 1d8 pontos de dano a cada dois níveis do conjurador (máximo 5d8). Metade do dano é por frio e a outra metade não possui um tipo específico. Quando atingido, o inimigo precisa ter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou ficará atordoado por 1 rodada, avassalado pela carga maligna do *raio negro.*

REDEMOINHO DE DENTES

Evocação [Mal]
Nível: Fet/Mag 7
Componentes: V, G, M/FD
Tempo de Execução 1 ação padrão
Alcance: Médio (30 metros +3 metros/nível)
Área: 1,5 m/nível de raio, cilindro de 3 m/nível para cima
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade
Resistência à Magia: Sim

O conjurador cria uma área opaca de energia turbilhante na forma de uma boca rugindo e gritando cheia de dentes. Todos na área recebem 1d8 pontos de dano para cada dois níveis de conjurador (máximo de 10d8) das bocas mordendo e de dentes rasgando magicamente criados. O redemoinho se desloca para onde o conjurador mentalmente deslocá-lo (como uma ação livre), com um deslocamento de 6 m.
Componente Material Arcano: Um punhado de dentes sangrentos.

RESISTÊNCIA RESSOANTE

Transmutação
Nível: Clr 5, Fet/Mag 5
Componentes: V, Diabo
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: O conjurador
Duração: 1 minuto/nível

O conjurador aprimora sua resistência. Toda vez que um inimigo tentar ultrapassar a resistência à magia do conjurador, ele precisa realizar o teste para ultrapassar a resistência à magia duas vezes. Caso algum teste falhar, o inimigo não consegue ultrapassar a resistência à magia.
O conjurador precisa possuir uma resistência à magia como uma habilidade extraordinária para a *resistência resonântica* funcionar. Resistência à magia fornecida através de itens mágicos ou pela magia *resistência à magia* não se aprimora.

ROUBAR A VIDA

Necromancia [Mal]
Nível: Fet/Mag 8
Componentes: V, G, Locação
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Um humanóide vivo
Duração: Concentração
Teste de Resistência: Fortitude anula
Resistência à Magia: Sim

O conjurador se concentra na vida de um alvo e a drena para fora e adicionando-a a sua própria. A cada rodada que o conjurador se concentra, ele causa 1 ponto de dano por dreno de habilidade no alvo. Apesar do conjurador puder escolher qual valor de habilidade ele quer drenar, ele precisa escolher uma habilidade diferente para drenar a cada rodada e não pode escolher uma habilidade já drenada até que ele drene todos os outros igualmente, ao chegar nesse ponto o processo inicia-se novamente. Dessa forma, se o conjurador drenar 1 ponto de Força, ele precisa escolher outra habilidade na próxima rodada e não pode escolhe Força novamente até que ele tenha drenado 1 pontos de Constituição, Destreza, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Então, o conjurador pode drenar um Segundo ponto de Força (ou de Qualquer outra habilidade), mas não um terceiro até que ele tenha drenado um Segundo ponto de todos os outros valores de habilidade.

Se o conjurador conjurar esta magia em uma noite de lua cheia, ele se tornará uma semana mais jovem para cada ponto drenado (suas idade é reduzida, mas as memórias e habilidades adquiridas durante aquela semana não são perdidas). Por outro lado, o alvo tem seus valores de habilidades drenados, porém o conjurador não ganha nenhum.
O alvo murcha e seca quando o conjurador drena seus valores de habilidades. Quando a Constituição do alvo chegar a 0, o alvo se torna uma horrível casca seca e não pode ser mais drenado. Se o conjurador morrer enquanto se concentra na magia, todas os valores de habilidade do alvo perdidos voltam imediatamente.
Componente de localização: Uma área dentro dos efeitos das magias *profanar* ou *conspurcar*.

RUÍNA

Necromancia [Mal]
Nível: Clr 3, Fet/Mag 4
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Um humanóide
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Fortitude anula
Resistência à Magia: Sim

O alvo é acometido por uma dor tão intensa que ele se dobra e cai no chão. Seu rosto e suas mão se enchem de bolhas e emanam fluidos, seus olhos ficam encharcados de sangue, deixando-o cego. Enquanto a magia permanecer ativa, o alvo é considerado indefeso e não consegue realizar ações. A visão do alvo retorna quando expirar a duração da magia. Mesmo após o término da magia, o alvo estará visivelmente abalado e sofrerá –2 de penalidade nas jogadas de ataque, testes de resistência e testes de perícia durante 3d10 minutos.

SANTIFICAR O PECADOR

Necromancia [Bom]
Nível: Santificado 9 (veja abaixo)
Componentes: V, G, F, Sacrifício
Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura maligna
Duração: Veja texto
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

Esta magia arranca a alta corrompida do corpo de uma criatura maligna e a aprisiona em um diamante receptáculo (o foco da magia). O corpo sem alma da criatura instantaneamente transforma-se em um punhado de pó.
Aprisionada na gema, a alma maligna sofre uma transformação gradual. A alma reflete sobre seu passado maligno e lentamente encontra-se em uma faísca de bondade. Ao longo do tempo, esta faísca cresce e um fogo ardente. Após um ano, a alma aprisionada da criatura adota a tendência do conjurador da magia (leal e bom, caótico e bom ou neutro e bom). Uma vez que a penitência da alma estiver completa, destruir o diamante restaura o corpo original da criatura, retornando a alma para ele, e transformando-a em uma criatura santificada.
Caso o diamante seja destruído antes da alma ter encontrado a penitência, o corpo da criatura maligna e sua alma serão totalmente restaurados; A criatura permanecerá do modo como estava antes da magia ter sido conjurada. A criatura conserva a memória de ter sido aprisionada na gema, e ela considerará o conjurador da magia como um inimigo odiado e que deve ser destruído a qualquer custo.
O diamante receptáculo possui dureza 20 e 1 ponto de vida.
Foco: Um diamante impecável que deve custar no mínimo 10.000 po.
Sacrifício: 1 nível de personagem.
A magia santificar o pecador é uma magia santificada. Magias santificadas estão disponíveis para Qualquer classe que prepare suas magias ao invés de conjurá-las espontaneamente. Magias santificadas são magias que podem ser utilizadas pelas classes bardos, clérigos, druidas, feiticeiros, magos, paladinos, e ranges. Para ver mais magias santificadas, veja o suplemento *Book of the Exalted Deeds*.

SEM LUZ

Transmutação
Nível: Brd 1, Clr 0, Fet/Mag 0
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Área: 6 m de raio
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

O conjurador cria uma área de trevas. Fontes luminosas normais não iluminam a área, mas visão no escuro permite uma criatura enxergar dentro da área. A magia *luz* pode ser usada como contra mágica de *sem luz* (e vice versa), deixando qualquer condição de luz normalmente prevalecendo nas áreas das magias. Magias de luz de níveis maiores podem servir de contra mágica ou dissipar *sem luz*.

SUSPENDER DOENÇA

Abjuração
Nível: Clr 1, Drd 1, Fet/Mag 1
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvo: Uma criatura
Duração: 24 horas
Teste de Resistência: Fortitude anula (inofensiva)
Resistência à Magia: Sim (inofensiva)

Esta magia faz com que uma doença já infectada no alvo desaparecer apenas por aquele dia. A doença não Estará curada, e o alvo não pode realizar um teste de resistência para resistir novamente à doença.
Componentes Materiais: Uma gota de bile.

TOQUE DE ADAMANTE

Transmutação
Nível: Clr 6, Drd 6, Fet/Mag 5
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvo: Arma tocada
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (objeto, inofensiva)
Resistência à Magia: Sim (objeto, inofensiva)

Este magia fornece a uma arma as propriedades de uma arma de adamante. A arma recebe +1 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque (como se fosse uma arma obra prima) e superam a dureza ao golpear objetos e ao separar armas, ignorando durezas inferiores a 20. A arma afetada também possui um terço mais de pontos de vida do que o normal pela duração da magia.
Você não consegue conjurar esta magia em armas naturais, como um ataque desarmado. O ataque desarmado do monge é considerado uma arma, e por isso consegue ser encantado por esta magia.
Caso a arma seja feita de outro material especial (ferro frio ou prata, por exemplo), ela perderá os benefícios de seu material especial original pela duração da magia.
Toque de adamante não pode ficar permanente pela magia *permanência*.

VISÃO ABENÇOADA

Adivinhação
Nível: Clr 3, Pal 3
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 minuto/nível

Esta magia faz seus olhos brilharem com uma luz branca e o permite enxergar auras malignas até 36 m de você. O efeito é semelhante à magia *detectar o mal*, mas não exige concentração e discerne a localização da aura e sua força mais rapidamente.
Você conhece a localização e a força de todas as auras malignas dentro do Alcance da sua visão. A força da aura depende do tipo e do Dado de Vida das criaturas malignas, como mostrado na descrição da magia *detectar o mal* no *Livro do Jogador.*

VISÃO DO PARAÍSO

Encantamento [Ação Mental]
Nível: Clr 1
Componentes: V
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura maligna
Duração: 1 rodada
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

Suas palavras permitem a criatura alvo o mero vislumbre dos prazeres abençoados dos Sete paraísos, estimulando o alvo a um momento de arrependimento pelos seus atos malignos. Durante 1 rodada, o alvo ficará pasmo. Além disso, a criatura ficará mais suscetível à redenção futura. Pelas próximas 24 horas, a criatura sofrerá –1 de penalidade em todos os testes de resistência de Vontade relacionados à redenção (veja o Capítulo 2 do livro *Book of the Exalted Deeds*).

VITRIFICAR

Transmutação [Terra]
Nível: Fet/Mag 7
Componentes: V, G, M/FD
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Médio (30 metros +3 m/nível)
Área: Até um 3 m³/5 níveis (M)
Duração: Permanente
Teste de Resistência: Veja texto
Resistência à Magia: Não

Esta magia transforma areia normal em vidro bruto. A areia é esquentada instantaneamente até o ponto de fundição quando então lentamente endurece em sua nova forma. Objetos sob ou dentro da areia afundarão no vidro quente. É permitido uma criatura realizar um teste de resistência de Reflexos antes que a área seja alterada. Uma criatura que falhe em seu teste de resistência e que seja incapaz de levitar, voar ou qualquer outra maneira de libertar-se, ficará presa dentro do vidro derretido, reduzindo seu deslocamento em 1,5 m e sofrendo –2 de penalidade nas jogadas de ataque e na CA. As criaturas do subtipo terra conseguem deslocar-se 3 m mais lentas por rodada no vidro derretido. Caso uma criatura esteja apenas parcialmente na área (como criaturas Grandes ou maiores na extremidade do efeito), ela ainda sofrerá o dano total, mas seu deslocamento será reduzido apenas pela metade (em vez de 1,5 m).
Uma criatura apanhada pelo vidro derretido sofrerá 10d6 pontos por dano de fogo na primeira rodada. O material transmutado esfriará dentro de um período de 10 rodadas. A cada rodada, o número de dados do dano do resfriamento do vidro é reduzido em um, até que não cause mais nenhum dano. O vidro é sólido o bastante para aprisionar criatura por seis rodadas.
As criaturas incapazes de escapar do vidro antes que ele endureça ficarão aprisionadas e devem se libertar. Uma criatura no vidro derretido consegue libertar-se obtendo sucesso em um teste de Força para quebrar o vidro ou causando dano ao vidro. O vidro possui dureza 1, 1 ponto de vida para cada 2,5 cm de espessura, e para quebrá-lo a CD será 12 + 1 a cada 2,5 cm de espessura. Uma criatura apanhada parcialmente no vidro sofre –2 de penalidade nas jogadas de ataque, –4 de penalidade na Destreza, e ficará incapaz de mover-se. Ao quebrar o vidro, a criatura sofre 1d6 pontos de dano sempre que realizar um teste de Força bem sucedido para libertar-se. Caso esteja libertado por outras pessoas, a criatura sofrerá 1d6 pontos de dano devido ao vidro quebrado. Uma criatura aprisionada abaixo da superfície do vidro poderá ficar asfixiada (veja a página 304 do *Livro do Mestre*).
Componente Material Arcano: Um pequeno mármore de vidro.

ZONA DE PAZ

Transmutação
Nível: Clr 5, Fet/Mag 5
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 minuto
Área: Emanação de 3m/nível

A câmara inteira se brilha com uma fraca luz confortante.

Esta magia funcionar como *elo pacífico*, exceto que cada indivíduo na área precisa ter sucesso em seu teste de resistência ou terão todas suas armas presas em suas bainhas pela duração da magia ou até que deixem a área. Você não pode designar quaisquer exceções, incluindo você mesmo. Caso os alvos sejam atacados, eles podem imediatamente realizar um segundo teste de resistência para ignorar o efeito. Eles podem repetir este teste de resistência a cada rodada que o ataque continuar.

VINGANÇA SEVERA

Necromancia [Mal]
Nível: Fet/Mag 4
Componentes: V, G, Morto Vivo
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Médio (30 metros +3 metros/nível)
Alvo: Um humanóide vivo
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Fortitude anula
Resistência à Magia: Sim

A mão do alvo se arranca de um se seus braços, deixando-o sangrando. Este traumatismo causa 6d6 pontos de dano. Então a mão, animada e flutuando no ar, começa a atacar o alvo. A mão ataca como se ela fosse um inumano (veja o *Livro dos Monstros*) em termos das estatísticas de seu ataque especial, e qualidades especiais, exceto pelo fato que ela é considerada Minúscula e recebe +4 de bônus na CA e +4 de bônus nas jogadas de ataque. A mão pode ser expulsa ou fascinada como um inumano. Caso a mão seja derrotada, apenas a magia *regeneração* pode restaurar a vítima ao normal.

ITENS MÁGICOS

Aqui estão os item mágicos usados por Orcus, Quah-Nornag e Harthoon.

NOVA HABILIDADE DE ARMA

Vil: Toda vez que a arma causar dano, ela causa 1 ponto de dano vil. Se a arma desferir um sucesso decisivo, ela causa 2 pontos adicionais de dano vil.
Nível de Conjurador: 5º; *Pré Requisitos:* Criar Armas e Armaduras Mágicas, *lança vil; Preço de Mercado:* +1 de bônus.

NOVO ANEL

Anel da Magia Vil: Se este anel for usado por um conjurador, 1 ponto de dano por nível da magia de cada uma das magias que causa da no do conjurador será considerado dano vil. Se várias criaturas receberem o dano (como pela magia *bola de fogo*), cada criatura recebe o dano vil.
Nível de Conjurador: 5º; *Pré Requisitos:* Forjar Anel, *lança vil*; *Preço de Mercado:* 15,000 po.

NOVO CAJADO

Cajado da Pestilência: Este cajado de madeira está coberto de doença de chagas e por limos de pus amarelo. Ele exala um odor horrível de carne podre, porém permite o usuário conjurar as seguintes magias.
• *Contágio* (1 carga, CD 16)
• *Praga de Insetos* (1 carga, CD 17)
• *Doença* (2 cargas, CD 19)
Nível de Conjurador: 11º; *Pré Requisitos:* Cria Cajado, *contágio, doença, praga de insetos*; *Preço de Mercado:* 70.000 po; *Peso:* 2,5 kg.

NOVO ARTEFATO MAIOR

Cetro de Orcus: Este bastão é feito ferro negro e obdisiana e incrustado com um crânio de um herói humano morto por Orcus. Se usado em combate corpo a corpo, ele será uma *clava grande Grande +6 anárquica profana*. Se o cetro for tocada por ser não extra-planar, ou por um extra-planar com menos de 15 DVs, ele deve ter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 25) ou morrerá imediatamente. Qualquer um que toque na varinha contra a vontade de Orcus precisa realizar o teste de resistência ou morrerá da mesma forma. Armas com o bônus de melhoria +6 estão além dos limites da maioria dos criadores de itens, porém eles por outro lado, seguem todas as regras para armas mágicas.
O cetro concede também +5 de bônus de deflexão na Classe de Armadura do portador durante todo o tempo. Finalmente o portador pode conjurar os seguintes poderes uma vez por dia, como se fossem magias conjuradas por um personagem de 20° nível: *aperto de Orcus* (CD 18)*, força abissal, invocar criaturas VII, invocar pesadelo, nascimento do bodak, nuvem infame* (15d8 de dano, CD 23) e *ruína* (CD 18).

NOVA DOENÇA

Putrefação da Alma: Criaturas que comerem a carne de um extra-planar maligno podem contrair esta terrível doença. Putrefação da alma devora a mente e a alma da vítima até ela ter uma morte horrível e agonizante.
Infecção: Especial, **CD:** 23, **Incubação:** 1d8 dias, **Dano:** 1d6 de Sabedoria, 1d6 de Carisma.

CLASSIFICAÇÃO DE MONSTROS POR LIVRO

BOOK OF EXALTED DEEDS

Arconte da Espada (Sword Archon)
Arconte do Trono (Throne Archon)
Criatura Santificada (Santified Creature)
Firre
Guardião da Cripta (Cript Warden)
Santo (Saint)
Sentinela Sagrado (Sacred Watcher)

BOOK OF VILE DARKNESS 3.0

Orcus

CITYSCAPE

Espírito da Cidade (Zeitgeist)
Multidões (Mobs)

CITY OF THE SPIDER QUEEN

Meio-Dragão Faerûniano (Half-Dragon Faerûnian)

EBERRON CAMPAIGN SETTING

Forjado Bélico Titã (Warforged Titan)
Homúnculos (Homunculus)

FIEND FOLIO 3.0

Coisa da Cripta (Crypt Thing)
Gigante da Sombra (Shadow Giant)
Gigante do Brejo (Bog Giant)
Ninhada de Ratos Crânio (Cranium Rat Swarm)
Piscoloth
Senmurv
Skeroloth

FIENDISH CODEX I: HORDES OF THE ABYSS

Armanite
Bafomé (Baphomet)
Bulezau
Goristro
Graz´zt

FROSTBURN

Criatura de Gelo (Ice Beast)
Domovoi
Gênio Qorrashi (Genie, Qorrashi)
Goblin da Neve (Goblin, Snow)
Neandertal (Neanderthal)
Urskan
Yeti
Sepultado (Entombed)

HEROES OF HORROR

Bufão Cinzento (Gray Jester)
Gigante do Crepúsculo (Dusk Giant)
Golem de Cadáveres (Golem, Cadaver)

LIBRIS MORTIS

Meio-vampiro (Half-vampire)

LORDS OF MADNESS

Devorador de Mentes Ulitharid

LOST EMPIRES OF FAERÛN

Crânio Flamejante (Flameskull)

MINIATURES HANDBOOK

Arremessador de Magma (Magma Hurler)
Aspecto de Asmodeus (Aspect of Asmodeus)
Aspecto de Bahamut (Aspect of Bahamut)
Aspecto de Demogórgon (Aspect of Demogorgon)
Aspecto de Hextor (Aspect of Hextor)
Aspecto de Kord (Aspect of Kord)
Aspecto de Lolth (Aspect of Lolth)
Aspecto of Mefístoles (Aspect of Mephistopheles)
Aspecto de Nerull (Aspect of Nerull)
Aspecto de Orcus (Aspect of Orcus)
Aspecto de Tiamat (Aspect of Tiamat)
Aspecto de Vecna (Aspecto of Vecna).
Cão do Túmulo (Gravehound)
Criaturas das Sombras (Shadow Beasts)
Dinossauros da Caverna (Cave Dinosaurs)
Equiceph
Espírito Amaldiçoado (Cursed Spirit)
Eviscerador Abissal (Abyssal Eviscerator);
Fargion (Phargion)
Filho da Pedra (Stonechild)
Khuthik
Louco de Lâminas (Mad Slasher)
Muralha Andante (Walking Wall)
Naga Radiante (Bright Naga)
Nótico (Nothic)
Povo Gato (Catfolk)
Protetor (Protectar)
Ramadeen
Serpente Deslocadora (Displacer Serpent)

MONSTER MANUAL II 3.0

Banshee
Catoblepas
Criatura Táurica (Tauric Creature)
Dragão de Ametista (Amethyst Dragon)
Dragão de Cristal (Cristal Dragon)
Dragão de Esmeralda (Esmerald Dragon)
Dragão de Safira (Sapphire Dragon)
Dragão de Topázio (Topaz Dragon)
Fênix (Phoenix)
Fomorian
Firbolg
Gigante da Floresta (Giant, Forest)
Gigante da Montanha (Giant, Mountain)
Gigante do Oceano (Giant, Ocean)
Gigante do Sol (Giant, Sun)
Golem das Correntes (Chain Golem)
Horror de Gancho (Hook Horror)
Jermlaine
Morte Carmesin (Crimson Death)
Salamandra do Gelo (Frost Salamander)
Soldado do Terror (Dread Guard)
Verme Abissal (Fiendwurm)
Wyrm do Fogo Infernal (Hellfire Wyrm)

MONSTER MANUAL III

Afogado (Drowned)
Andarilho Astral (Astral Stalker)
Andarilho da Fúria (Ragewalker)
Avalanchador (Avalancher)
Beemonte Rochoso (Slautherstone Behemoth)
Canoloth (Yugoloth, Canoloth)
Cantor Pétreo (Stone Singer)
Coletor de Cadáveres (Cadaver Collector)
Dançarino da Pele (Skindancer)
Dragão Enguia (Dragon Eel)
Dragonete da Fúria (Rage Drake)
Elemental da Tempestade (Storm Elemental)
Esmagador Encouraçado (Ironclad Mauler)
Enxame de Dentes Agulhas (Neddletooth Swarm)
Enxame Resplandecente (Shimmerling Swarm)
Forjado Bélico (Warforged)
Garra Óssea (Boneclaw)
Geriviar
Gigante Arcano (Eldritch, Giant)
Gigante da Areia (Giant, Sand)
Gigante da Morte (Giant, Death)
Glaistig
Gnoll Flind
Goblin da Floresta (Goblin, Forestkith)
Golem Alquímico (Alchemical Golem)
Golem de Lama (Mud Golem).
Golem de Melancolia (Gloon Golem)
Golem de Teia (Web Golen)
Golem Prismático (Prismatic Golen)
Grisgol
Guardião Vegetal (Topiary Guardian)
Gulgar
Iluminado (Lumi)
Inumano do Pó (Dust Wight)
Kenku
Justiceiro (Justicator)
Lhosk
Limo Arcano (Arcane Ooze)
Limo de Neve (Snowflake Ooze)
Limo Incendiário (Conflagration Ooze)
Limo Invocador (Summoning Ooze)
Macabro (Grinweird)
Magia Viva (Living Spell)
Mastodonte (Mastodon)
Mezzoloth (Yugoloth, Mezzoloth)
Multielemental (Omnimental)
Múmia do Sal (Salt Mummy)

Nycaloth (Yugoloth, Nycaloth)
Nycter
Ogro Esmaga Crânio (Ogre, Skullcrusher)
Pétalas (Petals)
Povo Bode, Ibixiam (Goat Folk,Ibixian)
Povo Lagarto de Escamas Negras (Lizardfolk, Blackscale)
Povo Lagarto Veneno do Crepúsculo (Lizardfolk, Poison Dusk)
Quelicera (Chelicera)
Rakshasa Ak´chazar (Naztharune Ak´chazar)
Rakshasa Naztharune (Naztharune Rakshasa)
Saqueador Pútrido (Rot Reaver)
Sussurro (Susurrus)
Tempestade de Fragmentos (Shredstorm)
Terror Silvante (Shrieking Terror)
Transmorfo (Changeling)
Trilloch
Troll Cristalino (Troll, Crystalline)
Troll da Caverna (Troll, Cave)
Troll da Floresta (Troll, Forest)
Troll da Guerra (Troll, War)
Troll da Montanha (Troll, Mountain)
Ultroloth (Yugoloth, Ultroloth)
Zezir

MONSTER MANUAL IV

Cria Azul Matador de Deuses (Bluespawn Godslayer)

MONSTER MANUAL V

Antepassado Anão (Dwarf Ancestor)
Cria Verde Fanâtico (Greenspawn Zealot)
Golem de Energia (Force Golem)
Remmanon
Senhor dos Crânios (Skull Lord)
Serpentir
Solamith
Troll da Lâmina Furiosa (Troll Bladerager)

PLANAR HANDBOOK

Anão do Gelo (Dwarf, Frost)
Andarilho do Limbo (Limbo Stalker)
Enxame Elementite (Elementite Swarm)
Gnomo do Fogo (Gnome, Fire)
Limo de Vácuo (Void Ooze)
Opositor (Unraveller)
Pesadelo Menor (Nightmare, Lesser)

SANDSTORM

Dragão da Areia (Dragon, Sand)
Enxame de Escorpiões (Escorpions Swarm)
Escavador de Dunas (Dunewinder)
Golem de Areia (Sand Golem)
Troll da Vastidão (Troll, Wasteland)

SAVAGE SPECIES 3.0

Constructo Encarnado (Incarnate Construct)
Criatura Feral (Feral Creature)

STORMWRACK

Cardume de Piranhas (Piranha Swarm)
Hippocampus (Hipocampus)

UNAPPROACHABLE EAST

Mur-Zhagul
Troll do Gelo (Ice Troll)
Troll Feroz (Fell Troll)
Zumbi Vodu (Juju Zombie)

WEB ENHANCEMESNTS

Aspecto de Bafomé (Aspect of Baphomet)

CLASSIFICAÇÃO DE MONSTROS POR NÍVEL DE DESAFIO

MONSTRO ..... **ND**
MENSAGEIRO EXPEDIDOR 1/3

CONSTRUCTO DEDICADO 1/2
DEFENSOR DE FERRO 1/2
FORJADO BÉLICO BATEDOR, COMBATENTE DE 1° NÍVEL 1/2
FORJADO BÉLICO, COMBATENTE DE 1° NÍVEL 1/2
GOBLIN DA FLORESTA GUERREIRO DE 1° NÍVEL 1/2
GOBLIN DA NEVE GUERREIRO DE 1° NÍVEL 1/2
JERMLAINE 1/2
KENKU GUERREIRO DE 1° NÍVEL 1/2
LARÁPIO FURTIVO 1/2
NEANDERTAL, COMBATENTE DE 1° NÍVEL 1/2
POVO GATO 1/2
TRANSMORFO 1/2
TRANSMORFO, GUERREIRO DE 1° NÍVEL 1/2

ANÃO DO GELO 1
ANTEPASSADO ANÃO 1
DOMOVOI 1
GNOLL FLIND 1
GNOMO DO FOGO 1
COMBATENTE DE 1° NÍVEL 1
GOBLIN DA FLORESTA BÁRBARO DE 1° NÍVEL 1
KENKU FURTIVO, LADINO DE 1° NÍVEL. 1
PÉTALAS 1
POVO LAGARTO VENENO DO CREPÚSCULO, 1° NÍVEL RANGER 1

ELEMENTAL DA TEMPESTADE PEQUENO 2
HIPOCAMPUS 2
ILUMINADO 2
KRUTHIK FILHOTE 2
LOUCO DE LÂMINAS 2
NINHADA DE RATOS CRÂNIOS MENOR 2
NYCTER 2
POVO BODE (IBIXIAN) 2
PROTETOR 2
SERPENTE DESLOCADORA 2
SONO DOENTIO 2

ARREMESSADOR DE MAGMA 3
CÃO DO TÚMULO 3
COISA DA CRIPTA 3
EQUICEPH 3
ESPÍRITO AMALDIÇOADO 3
FILHO DA PEDRA 3
GÁRGULA CRIATURA DE GELO 3
GNOLL MEIO-VAMPIRO BÁRBARO DE 1° NÍVEL 3
GUARDIÃO VEGETAL JAVALI 3
NAGA RADIANTE 3
NÓTICO 3
POVO LAGARTO DE ESCAMAS NEGRAS 3
SENMURV 3
SKEROLOTH 3*
SOLDADO DO TERROR 3
TRANSMORFO ESPIÃO, LADINO DE 3° NÍVEL 3
YETI 3

BUFÃO CINZENTO 4
BUGBEAR ZUMBI VODU 4
CARDUME DE PIRANHAS 4
CRÂNIO FLAMEJANTE 4
ELEMENTAL DA TEMPESTADE MÉDIO ..4
ENXAME ELEMENTITE DA ÁGUA 4
ENXAME ELEMENTITE DO AR 4
ENXAME ELEMENTITE DO FOGO 4
ENXAME ELEMENTITE DA TERRA 4
ESPINHO 4
EVISCERADOR ABISSAL 4
GIGANTE DO CREPÚSCULO INFERIOR ..4
GOLEM DE ENERGIA 4
KRUTHIK ADULTO 4
LIMO INVOCADOR 4
MURALHA ANDANTE 4
LHOSK 4
POVO LAGARTO VENENO DO CREPÚSCULO TENENTE, 4° NÍVEL RANGER 4
PESADELO MENOR 4
RAMADEEN 4
SERPENTIR 4
TROLL DA FLORESTA 4
TROLL DO GELO 4

AGLOMERADO DE CRIANÇAS 5
ANDARILHO ESCAMADO 5
AVALANCHADOR 5
CANOLOTH 5
CRIA VERDE FANÁTICO 5
ENXAME DE ESCORPIÕES 5
FARGION 5
FORJADO BÉLICO DE BATALHA 5
GARRA ÓSSEA 5
GOLEM DE CORRENTES 5*
GOLEM DE PEDRA CONSTRUCTO ENCARNADO 5*
LIMO DE NEVE 5
NINHADA DE RATOS CRÂNIOS AVANÇADA 5
OGRO ESMAGA CRÂNIO 5
ROBGOBLIN-GRIFO TÁURICO 5
TIRANOSSAURO DA CAVERNA 5
TRICERATOPS DA CAVERNA 5
URSKAN 5

ANQUILOSSAURO DA CAVERNA 6
CATOBLEPAS 6
DRAGÃO VERMELHO JOVEM SANTIFICADO 6
ELEMENTAL DA TEMPESTADE GRANDE 6
ENXAME DE DENTES DE AGULHA 6
FOGO OFUSCANTE 6
GÊNIO, QORRASHI 6
GIGANTE DO BREJO 6*
GLAISTIG 6
GOLEM DE MELANCOLIA 6
HORROR DE GANCHO 6
KRUTHIK MAIOR 6
MEZZOLOTH 6
MINOTAURO FERAL 6
QUELICERA 6
SAQUEADOR PÚTRIDO 6
ZEZIR 6

ARMANITE 7
ASPECTO DE BAFOMÉ 7
CANTOR PÉTREO 7
GHIRRASH 7
GOLEM DE TEIA 7
GUARDIÃO VEGETAL LEÃO 7
INUMANO DO PÓ 7
LIMO INCENDIÁRIO 7
NYCTER DEFENSOR DA AVERNA, DRUIDA DE 5° NÍVEL 7
SALAMANDRA DO GELO 7*
SENTINELA SAGRADO 7
SENHOR DOS CRÂNIOS 7
SUSSURRO 7
TROLL CRISTALINO 7
TROLL DA VASTIDÃO 7
YETI ABOMINÁVEL 7

ANDARILHO DO LIMBO 8
ELEMENTAL DA TEMPESTADE ENORME 8
ENXAME RESPLANDECENTE 8
FORJADO BÉLICO TITÃ 8
GLAISTIG MANIPULADORA DE MENTES, FEITICEIRA DE 5° NÍVEL 8
GOLEM DE CADÁVERES 8
GUARDIÃO DA CRIPTA 8
ILUMINADO CRUZADO 8
GUERREIRO 2° NÍVEL/CLÉRIGO 6° NÍVEL 8
KHUMAT 8
LIMO DE VÁCUO 8
MULTIDÃO DE HUMANOS 8
MÚMIA DO SAL 8
OGRO ESMAGA CRÂNIO SARGENTO, GUERREIRO DE 3° NÍVEL 8
SOLAMITH 8
TEMPESTADE DE FRAGMENTOS 8
TRILLOCH 8
TROLL DA CAVERNA 8

TROLL DA LÂMINA FURIOSA 8

AFOGADO 9
ASPECTO DE ASMODEUS 9
ASPECTO DE DEMOGÓRGON 9
ASPECTO DE MEFISTOFELES 9
ASPECTO DE ORCUS 9
BULEZAU 9
DRAGONETE DA FÚRIA 9
ESMAGADOR ENCOURAÇADO 9
GIGANTE DO CREPÚSCULO MENOR 9
GOLEM DE GELO 9
GULGAR 9
LIMO ARCANO 9
MASTODONTE 9
NEVOEIRO CONGELANTE 9
OPOSITOR 9
PISCOLOTH 9*
SANTO HUMANO PALADINO DE 7° NÍVEL 9*
THASKOR 9

ASPECTO DE BAHAMUT 10
ASPECTO DE TIAMAT 10
ASPECTO DE VECNA 10
CRIA AZUL MATADOR DE DEUSES 10
ELEMENTAL DA TEMPESTADE SUPERIOR 10
ESCAVADOR DE DUNAS 10
FIRRE 10
GIGANTE DA AREIA 10
NYCALOTH 10
SEPULTADO 10
TROLL DA MONTANHA 10
MUR-ZHAGUL (TROLL DEMÔNIO) 10

ARCONTE ESPADA 11
ASPECTO DE HEXTOR 11
ASPECTO DE KORD 11
ASPECTO DE LOLTH 11
DANÇARINO DA PELE 11
DRAGÃO ENGUIA 11
FOMORIAN 11
GIGANTE DA FLORESTA 11*
GOLEM ALQUÍMICO 11
GOLEM DE LAMA 11
MACABRO 11
MORTE CARMESIM 11*

NINHADA DE RATOS CRÂNIOS MAIOR 11
RAKSHASA NAZTHARUNE 11

ANDARILHO ASTRAL 12
ASPECTO DE NERULL 12
COLETOR DE CADÁVERES 12
DEVORADOR DE MENTES ULITHARID 12
ELEMENTAL DA TEMPESTADE ANCIÃO 12
FIRBOLG 12
GIGANTE DO SOL 12*
GOLEM DE AREIA 12
GUARDIÃO VEGETAL TRICERÁTOPS 12
SENHOR DOS MORTOS 12
TROLL DA GUERRA 12

BLASFÊMIA VIVA 13
JUSTICEIRO 13
LIMO INCENDIÁRIO INFERNAL 13
TERROR SILVANTE DE DEZ CABEÇAS 13
ULTROLOTH 13

ANDARILHO DA FÚRIA 14
GIGANTE DO CREPÚSCULO MAIOR 14
TROLL FEROZ 14

ARCONTE DO TRONO 15
BEEMONTE ROCHOSO 15
GIGANTE ARCANO 15
GIGANTE DA AREIA CAMPEÃO, GUERREIRO DE 5° NÍVEL 15
GRISGOL 15*
MULTIELEMENTAL 15
RAKSHASA AK´CHAZAR 15
REMMANON 15

GIGANTE DA MORTE 16
GORISTRO 16

BANSHEE 17*
COLETOR DE CADÁVERES MAIOR 17

NYCALOTH COMANDANTE 18
GIGANTE DA SOMBRA 18*
GOLEM PRISMÁTICO 18*

GERIVIAR 19
GIGANTE DO OCEANO 19*

BAFOMÉ, O PRÍNCIPE DAS BESTAS 20
GIGANTE ARCANO CONFESSOR, CLÉRIGO DE 11° NÍVEL 20

GRAZ´ZT, O PRÍNCIPE NEGRO 22

ESPÍRITO DA CIDADE 23*

FÊNIX 24*

GIGANTE DA MONTANHA 26*
WYRM DO FOGO INFERNAL 26*

ORCUS 28
VERME ABISSAL 28*

*Veja a errata a seguir antes de utilizar essa criaturas com a ND indicada ou com as estatísticas originais da mesma.

Idade	Areia*	Ametista*	Cristal*	Esmeralda*	Safira*	Topázio*
Filhote	2	4	3	3	3	4
Muito jovem	3	5	4	5	5	5
Jovem	5	7	5	7	7	7
Adolescente	7	9	8	9	9	10
Adulto Jovem	9	12	11	12	11	13
Adulto	12	13	13	14	14	15
Experiente	14	17	16	17	16	18
Antigo	16	19	18	19	19	20
Muito Antigo	18	20	19	20	20	21
Venerável	21	22	21	22	22	23
Ancião	24	24	22	23	23	24
Grande Ancião	27	26	24	25	25	26

ERRATA EXTRA-OFICIAL

Algumas criaturas apresentadas neste livro pertencem a versão 3.0 de D&D e apresentam grande incompatibilidade de poder em relação a ND apresentada (tanto para mais quanto para menos) ou em alguns outros aspectos. Recomendo extremamente que considerem essa errata para utilizarem as criaturas erratadas de forma mais equilibrada nos seus jogos, caso esses sejam constituídos exclusivamente por regras da 3.5ed.

Substitua as estatísticas existentes na criatura em questão pelas estatísticas descritas aqui:

BANSHEE

Morto-vivo (médio - incorpóreo)
Dado de Vida: 26d12+26 (195 pvs)
Iniciativa: +13
Deslocamento: Vôo 24m (perfeito) (16 quadrados)
Classe de Armadura: 26 (+10 Des, +6 Deflexão), toque 26, surpresa 16
Bônus Base/ Agarrar: +13/–
Ataque: Toque incorpóreo +24 (1d8+6 mais 1d4 de dreno de Carisma/19-20)
Ataque Total: Toque incorpóreo +24 (1d8+6 mais 1d4 de dreno de Carisma/19-20)
Espaço/Alcance: 1,5m/1,5m
Ataques Especiais: Dreno de Carisma, aparência horripilante, grito
Qualidades Especiais: Características de morto-vivo, visão no escuro 18m, características de incorpóreo, aura sobrenatural, RM 29, *detectar os vivos*, impedir crescimento de plantas
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +18, Von +20
Habilidades: For –, Des 31, Con –, Int 18, Sab 21, Car 23
Perícias: Blefar +37, Diplomacia +39, Conhecimento (religião) +33, Esconder-se +38, Observar +34, Ouvir +34, Procurar +33, Sentir Motivação +34
Talentos: Combate às Cegas, Prontidão, Vitalidade Aprimorada, Reflexos em Combate, Esquiva, Mobilidade, Ataque em Movimento, Iniciativa Aprimorada, Sucesso Decisivo Aprimorado (toque incorpóreo)
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário, par ou bando (3-4)
Nível de Desafio: 17
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Geralmente neutro e mau
Progressão: 27-52DV (medio)
Ajuste de Nível: –

COMBATE

Dreno de Carisma (sob): Uma criatura atingida pelo toque incorpóreo da banshee deve ser bem sucedido em um teste de Fortitude (CD 29) ou sofrerá 1d4 de dano de Carisma permanente (2d4 num sucesso decisivo). A banshee recurepa 5 pontos de vida (ou 10 num sucesso decisivo) toda vez que drenar Carisma com sucesso dessa forma. A CD dessa habilidade é baseada em Carisma.
Aparência Horripilante (sob): Qualquer criatura viva que esteja a 18m da banshee deve realizar um teste de Fortitude (CD 29) ou sofrer 1d4 pontos de dano de Força, 1d4 pontos de dano de Destreza e 1d4 pontos de dano de Constituição permanente. Uma criatura que for bem sucedida nesse teste não será afetada pela habilidade aparência horripilante da mesma banshee por 24 horas. A CD dessa habilidade é baseada em Carisma.
Grito (sob): Durante a noite, uma banshee pode liberar um grito mortal. Esse grito pode matar ate dezoito criaturas vivas num raio de 9 metros da banshee, ou num cone de 18 metros. um teste de Fortitude (CD 29) anula o efeito. Após usar esse ataque, uma banshee só poderá usa-lo novamente após 1d4 rodadas. A CD dessa habilidade é baseada em Carisma.
***Detectar os Vivos* (SM):** Esta habilidade funciona como a magia *comunhão com a natureza*, exceto que ela apenas detecta criaturas vivas e a distância é de 75 metros. A banshee pode usar *detectar os vivos* até 3 vezes por dia.
Impedir Crescimento de Plantas (Sob): Uma vez por dia, a banshee pode apodrecer todas as plantas normais num raio de 75 metros. Esta habilidade funciona como a versão de impedir crescimento da magia *enfraquecer plantas* (Nível de Conjurador: 18°).

CONSTRUCTO ENCARNADO

Golem de Pedra Constructo Encarnado
Gigante (Grande)
Dado de Vida: 14d8 (63 pvs)
Iniciativa: –1
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (–1 tamanho, –1 Des, +9 natural), toque 8, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +10/+23
Ataque: Corpo a corpo: pancada +23 (1d4+9)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +23 (1d4+9)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: —
Qualidades Especiais: —
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +3, Von +4
Habilidades: For 29, Des 9, Con 11, Int 10, Sab 11, Car 3
Perícias: —
Talentos: —
Ambiente: Qualquer e subterrâneo
Organização: Solitário (sozinho ou com seu conjurador libertador)
Nível de Desafio: 5
Tendência: Neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +2

CRIATURA FERAL

Ajuste de Nível: +5

DRAGÃO DA AREIA

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

DRAGÃO DE AMETISTA

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

DRAGÃO DE CRISTAL
Tesouro: Triplo do padrão

DRAGÃO DE ESMERALDA
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

DRAGÃO DE SAFIRA
Nível de Desafio: Filhote 3; muito jovem 4; jovem 5; adolescente 8; adulto jovem 11; adulto 13; experiente 15; antigo 17; muito antigo 18; venerável 20; ancião 21; grande ancião 23
Tesouro: Triplo do padrão

DRAGÃO DE TOPÁZIO
Nível de Desafio: Filhote 4; muito jovem 5; jovem 7; adolescente 9; adulto jovem 12; adulto 14; experiente 17; antigo 19; muito antigo 20; venerável 22; ancião 23; grande ancião 25
Tesouro: Triplo do padrão

ESPÍRITO DA CIDADE
Fada (Enorme – Incorpóreo)
Dado de Vida: 40d6+400 (540 pvs)
Iniciativa: +5
Deslocamento: Vôo 18 m (12 quadrados) (perfeito)
Classe de Armadura: 18 (–2 Tamanho, +1 Des, +9 Deflexão), toque 18, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +20/—
Ataque: —
Ataque Total: —
Espaço/Alcance: 3m /4,5 m
Ataque Especial: Habilidades similares à magia, manifestação urbana
Qualidades Especiais: Características de incorpóreo, invisibilidade maior, RM 34, telepatia 800 m (mas apenas dentro de uma cidade), visão 360°, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +23, Ref +23, Von +27
Habilidades: For —, Des 13, Con 30, Int 22, Sab 21, Car 29
Perícias: Avaliação +39, Concentração +42, Conhecimento (arquitetura) +39, Conhecimento (história) +39, Conhecimento (local) +39, Diplomacia +44, Identificar Magia +39, Intimidar +42, Observar +42, Obter Informação +21, Ouvir +38, Procurar +43 (+45 portas secretas), Sentir Motivação +38, Sobrevivência +15 (+17 seguindo rastros)
Talentos: Acelerar Habilidade Similar à Magia (*repelir madeira, repeli metal ou pedra*), Ataque Poderoso*, Iniciativa Aprimorada, Encontrão Aprimorado*, Separar Aprimorado*, Trespassar*, Trespassar Maior*, Golpe Avassalador*, Especialização em Combate, Esquiva, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada)*
Talentos Épicos: Sucesso Decisivo Avassalador (pancada)*, Sucesso Decisivo Devastador (pancada)*
Ambiente: Veja texto
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 23
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre caótico e neutro
Progressão: 21–30 DVs (Enorme); 31–60 DVs (Imenso)
Ajuste de Nível: —
*O espírito da cidade tem acesso a estes talentos apenas quando estiver manifestado.

COMBATE
Habilidades Similares à Magia: Sem limites—*acalmar emoções* (CD 22), *amolecer terra e pedra, animar objetos, confusão* (CD 23), *contágio* (CD 23), *convocar tempestade de relâmpagos* (CD 25), *criar chamas, medo* (CD 23), *moldar madeira, moldar rochas, mover terra, muralha de ferro, muralha de pedra, pedras afiadas* (CD 24), *pedras de obstáculo* (CD 21), *remover doença, repelir madeira, repelir metal ou pedra, enxame de esferas* (CD 23), *tornar inteiro, zona de paz* (CD 25).
Invisibilidade Maior (Sob): O espírito da cidade permanece invisível mesmo quando ele ataca. Esta habilidade é constante, porém o espírito da cidade pode ativá-la e desativá-la como uma ação livre.
Manifestação Urbana (Sob): Uma vez por dia, o espírito da cidade consegue assumir uma forma composta de fumaça, de detritos de pedra e partes de edifícios velhos, ou até mesmo de figuras humanóides. Em sua forma manifestada, o espírito da cidade não ficará mais invisível ou incorpóreo. Ele recebe as qualidades específicas descritas abaixo nas manifestações apropriadas, e perderá os benefícios do subtipo incorpóreo. Caso a manifestação urbana do espírito da cidade seja destruída, ela se dissipará e precisará esperar 24 horas antes que possa utilizar qualquer uma de suas habilidades novamente.
Quando o espírito da cidade estiver manifestado, altere as seguintes estatísticas para o efeito: CA 39 (–2 tamanho, +1 Des, +30 natural), toque 9, surpresa 30; Ataque corpo a corpo: 2 pancadas +30 (veja abaixo para o tipo e o dano); Agarrar +39; RD 15/ferro-frio e épica; For 32. Os ataques naturais do espírito da cidade tem uma margem de ameaça de 19-20 e causam +1d10 de dano num sucesso decisivo. Alem disso, num sucesso decisivo o alvo deve realizar um teste de Fortitude CD 41 para não morrer instantaneamente.
Visão 360° (Ext): O espírito da cidade é uma parte da cidade que o cerca, assim, ele consegue enxergar em todas as direções de uma única vez, fornecendo-o +4 de bônus racial nos testes de Procurar e Observar. Os oponentes não recebem benefícios quando flanqueiam um espírito da cidade.

MANIFESTAÇÃO DE FUMAÇA
Um espírito da cidade nesta forma parece ser uma enorme nuvem de fumaça de material semi-sólido. Na forma de fumaça, os ataques corpo a corpo do espírito da cidade são pancadas que causam 2d6+11 pontos de dano (mais dano por fogo, como descrito abaixo). Ele recebe as seguintes habilidades:
Asfixia (Ext): Na forma de fumaça, o espírito da cidade consegue deslocar-se até um quadrado ocupado por um oponente como se realizasse um ataque de atropelar. A vítima sofre 1d6 pontos de dano e precisa obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude CD 31 ou ficará adoecido pelos vapores asfixiantes. Este efeito dura pelo tempo que a criatura permanecer dentro da fumaça e durante 1d4 rodadas após ter saído.
Maestria Aérea (Ext): Todas as criaturas aéreas sofrem –1 de penalidade nas jogadas de ataque e dano contra o espírito da cidade manifestado como fumaça.

Pancada Ardente (Ext): O espírito da cidade causa 1d6 pontos de dano de fogo com seus ataques de pancada. Contudo, o calor da fumaça não é o bastante para incendiar criatura sou objetos.
Subtipos (Ext): O espírito da cidade manifestado como fumaça recebe os subtipos ar e fogo.
Voar (Ext): O espírito da cidade manifestado como fumaça é flutuante naturalmente. Sem limites de uso, como uma ação livre, ele consegue produzir um efeito similar ao da magia *vôo* (5° nível de conjurador), exceto pelo fato que este efeito aplica-se somente em si. Esta habilidade o fornece um deslocamento de vôo de 27 m (perfeito).

MANIFESTAÇÃO DE MULTIDÃO
O espírito da cidade consegue assumir a forma de uma multidão de humanos (veja o livro *Cityscape* página 124), apesar do tamanho Enorme. Ele não pode desferir ataques de pancada nesta forma, ao invés disso, ele realiza ataques de multidões como descrito no livro. Ele conserva seus próprios Dados de Vida, pontos de vida e habilidades, ao invés de adaptar-se aos da multidão.

MANIFESTAÇÃO DE PEDRA
O espírito da cidade assumindo esta forma se parece com uma enorme figura humanóide, composta de pedras, detritos e até mesmo de prédios inteiros. E sua forma de pedra, os ataques corpo a corpo do espírito da cidade são duas pancadas que causam 3d6+11 pontos de dano. Nesta forma, o espírito da cidade recebe a seguinte habilidade:
Maestria Terrestre (Ext): O espírito da cidade manifestado como pedra 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 espírito da cidade sofre –4 de penalidade nas jogadas de ataque e dano.

FÊNIX
Besta Mágica (Grande – fogo)
Dado de Vida: 30d10+210 (375 PV)
Iniciativa: +13
Deslocamento: 4,5m, vôo 30m (bom)
Classe de Armadura: 38 (–1 tamanho, +10 Des, +11 natural, +8 deflexão), toque 27, surpresa 38
Bônus Base/Agarrar: +30/+40
Ataque: Bicada +37 (2d6+6 mais 2d6 fogo)
Ataque Total: 2 Garras +37 (1d8+3 mais 2d6 mais fogo), bicada +34 (2d6+6 mais 2d6 fogo) e 2 asas +34 (1d6+3 mais 2d6 fogo)
Espaço/Alcance: 3m/1,5m
Ataques Especiais: Guinchar, habilidades similares a magia, imolação, corpo flamejante
Qualidades Especiais: RD 15/épica, RM 35, imunidade a fogo, aura defensiva, telepatia, esquiva sobrenatural, visão na penumbra, visão no escuro 18m, viagem planar, habilidade similar a magia metamágica, vulnerabilidade a frio
Testes de Resistência: Fort +32, Ref +35, Von +27
Habilidades: For 23, Des 31, Con 24, Int 21, Sab 25, Car 26
Perícias: Arte da Fuga +24, Concentração +37, Conhecimento (historia, arcano, religião, planos) +33, Diplomacia +38, Intimidar +35, Observar +43, Ouvir +35, Procurar +20, Sentir Motivação +39, Sobrevivência +31
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Reflexos em Combate, Ataques Múltiplos, Investida Aérea, Arrebatar, Acuidade com Arma, Potencializar Magia, Magia Sagrada, Estender Magia, Duplicar Magia, Vontade de Ferro
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitária
Nível de Desafio: 24
Tendência: Neutra e Boa
Tesouro: Nenhum
Progressão: 31-60DV (Enorme); 61-90DV (Imenso)
Ajuste de Nível: –

COMBATE
Corpo Flamejante (ext): O corpo da fênix é envolto por chamas intensas constantemente. Essas chamas fazem com que os ataques naturais da fênix causem +2d6 pontos de dano de fogo. Alem disso, qualquer criatura que atacar a fênix em combate corpo a corpo também sofrerá 2d6 pontos de dano de fogo por ataque.
Aura Defensiva (sob): A fênix aplica seu modificador de Carisma como um bônus de deflexão na sua CA e como um bônus de resistência nos seus testes de resistência.
Guinchar (Ex): A fênix pode emitir um guincho uma vez por minuto que deixa as criaturas a 18m de raio lentas por durante 1d4 rodadas (identico a magia *lentidão*), Vontade CD 33. Isso é um efeito sônico de ação mental e a CD é baseada em Carisma.
Imolação (Sob): Quando a morte se aproxima, a fênix imola-se, consumindo-se pelas suas próprias chamas. Como uma ação de rodada completa, a Fênix morre gerando uma nuvem de fogo de 9m de raio. A Explosão causa 30d6 de dano, metade por fogo e a outra metade diretamente por poder divino, e, portanto, não pode ser reduzido por *proteção contra elementos (fogo)*, ou magias similares. Todos os alvos podem realizar um teste de Reflexos CD 32, para reduzir o dano à metade. Qualquer alvo destruído ou que chegue a 0 pvs em virtude deste dano é desintegrado, como a magia *desintegrar*. Uma fênix completamente nova surge dentre as chamas no final da rodada. A fênix pode usar essa habilidade a cada 1d6 rodadas. A CD dessa habilidade é baseada em Constituição.
Habilidade Similar a Magia Metamágica (ext): Uma fênix pode aplicar qualquer dos seus talentos metamagicos a uma habilidade similar a magia que possua utilizando uma ação de rodada completa sem qualquer custo adicional.
Imunidades (Sob): A fênix é imune a efeitos de morte, dreno de energia e habilidades, dano de habilidades, veneno, doenças, fadiga, exaustão.
Habilidades Similares a Magia: Continuamente – *detectar o mal, detectar magia, proteção contra o mal, visão da verdade*; sem limite – *cegueira* (CD 21), *curar ferimentos leves,* p*iscar, nublar, globos de luz, padrão prismático* (CD 21), *encontrar o caminho, sementes de fogo* (utilizando suas próprias penas como componente material), i*nvisibilidade, proteção contra energia negativa, neutralizar veneno, remover doenças, remover maldições, remover medo, cancelar encantamento, criar chamas, cura completa, ver o invisível, alterar-se;* 1/dia – *nuvem incendiaria* (26), *reencarnação, pirotecnia, invocar aliado da natureza IX, muralha de fogo* (22), *sexto sentido*. 24° nivel de conjurador.
Após 10 rodadas de ritual e preparação – *banimento, dissipar o mal, dissipar magia*. Nível de conjurador 40°; CD 18 + nível da magia.
Perícias: A Fênix recebe +8 de bônus racial em testes de Observar, +4 em Sobrevivência e Sentir Motivação.

FIRBOLG
Gigante (Grande)
Dado de Vida: 15d8+90 (157 pvs)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 25 (–1 tamanho, +1 Des, +3 corselete de couro batido obra prima, +12 natural), toque 10, surpresa 24
Ataque Base/Agarrar: +11/+25
Ataques: Corpo a Corpo: espada larga Grande obra-prima +22 (3d6+15/19–20) ou à distância: rocha +12 (2d6+10)
Ataque Total: Corpo a Corpo: espada larga Grande obra-prima +22/+17/+12 (3d6+15/19–20) ou à distância: rocha +12 (2d6+10)
Face/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Arremessar rochas, atropelar, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: Apanhar rochas, cura acelerada 3, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +15, Ref +6, Von +7
Habilidades: For 31, Des 13, Con 23, Int 14, Sab 15, Car 14
Perícias: Conhecimento (natureza) +22, Furtividade +19, Observar +20, Sobrevivência +20
Talentos: Ataque Poderoso, Ataque em Movimento, Foco em Arma (espada larga), Esquiva, Mobilidade, Trespassar
Ambiente: Colinas e florestas temperadas
Organização: Solitário, par ou gangue (3–8), esquadrão (9–16) ou tropa (20–40)
Nível de Desafio: 12
Tesouro: Padrão mais espada larga obra-prima
Tendência: Geralmente neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +5

COMBATE
Arremessar Rochas (Ext): Um firbolg adulto recebe +1 de bônus racial nas jogadas de ataque quando arremessam rochas. Ele pode arremessar rochas pesando 20 a 25 kg cada (objetos Pequenos) a até cinco incrementos de distância (incremento de distância igual a 42 m).
Atropelar (Ext): Como uma ação padrão durante seu turno a cada rodada, o firbolg pode atropelar oponentes de no mínimo uma categoria de tamanho menor que ele. Este ataque causa 2d8+15 pontos de dano por concussão. Um oponente atropelado poderá tentar realizar um ataque de oportunidade com –4 de penalidade ou deverá realizar um teste de Reflexos (CD 27) para reduzir o dano à metade. A CD é baseada em Força.
Habilidades Similares a Magia: 1/dia—*alterar-se, detectar magia, enfraquecer o intelecto* (CD 17)*, intuir direção*. Nível de conjurador 13°.
Apanhar Rochas (Ext): O firbolg pode apanhar rochas Pequenas, Médias ou Grandes (ou projéteis com o formato similar). Uma vez por rodada, um firbold que poderia ser atingido por uma rocha poderá fazer um teste de Reflexos para apanhá-la como uma ação livre. A CD é 15 para rochas Pequenas, 20 para as Médias, e 25 para as Grandes (Se o projétil fornece um bônus mágico nas jogadas de ataque, a CD é aumentada naquela quantidade). O firbolg precisa estar ciente do ataque para apanhá-lo.

GIGANTE DO BREJO
Gigante (Grande – Aquático)
Dado de Vida: 8d8+32 (68 pvs)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m (4 quadrados), nadando 12 m
Classe de Armadura: 19 (–1 tamanho, +3 gibão de peles, +7 natural), toque 9, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar: +6/+17
Ataque: Corpo a corpo: lança longa Grande +13 (2d6+10) ou à distância: rocha +6 (1d6+7)
Ataque Total: Corpo a corpo: lança longa Grande +13/+8 (2d6+10) ou à distância: rocha +6 (1d6+7)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m (4,5m com lança longa)
Ataque Especial: Arremessar rochas
Qualidades Especiais: Apanhar rochas, visão no escuro 18 m, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +10, Ref +2, Von +2
Habilidades: For 24, Des 11, Con 19, Int 6, Sab 11, Car 4
Perícias: Esconder-se +4*, Natação +15, Observar +2, Ouvir +2
Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (lança longa), Prontidão
Ambiente: Qualquer terreno, aquático e subterrâneo
Organização: Solitário, gangue (2–5), bando (6–9 mais 35% de não combatentes), grupo de caça/saqueadores (6–9 mais 1–2 crocodilos gigantes) ou tribo (21–30 mais 1–3 anciões, 2–12 crocodilos gigantes, 12–22 povo lagarto, e 35% de não combatentes)
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: —

COMBATE
Apanhar Rochas (Ext): Uma vez por rodada, o gigante do brejo que poderia ser atingido por uma rocha (ou projéteis com o formato similar) poderá fazer um teste de Reflexos para apanhá-la como uma ação livre.
A CD é 15 para rochas Pequenas, 20 para as Médias, e 25 para as Grandes (se o projétil fornece um bônus mágico nas jogadas de ataque, a CD é aumentada naquela quantidade). O gigante do brejo precisa estar ciente do ataque para apanhá-lo.
Arremessar Rochas (Ext): Um gigante adulto é um arremessador de rochas nato, assim, ele possui +1 de bônus racial nas jogadas de ataque quando arremessam rochas. O gigante do brejo consegue arremessar rochas pesando entre 20 a 25 kg (objetos Médios) até cinco incrementos de distância. Um incremento de distância é de 36 m.
Perícias: O gigante do brejo possui +8 de bônus racial em qualquer teste de Natação para realizar uma ação especial ou evitar algum perigo. Ele sempre poderá escolher 10 no teste de Natação, mesmo de estiver distraído ou em perigo. O gigante do brejo possui +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se. *Em áreas pantanosas, o bônus racial do gigante do brejo nos testes de esconder-se aumenta para +8.

GIGANTE DA FLORESTA
Gigante (Enorme)
Dado de Vida: 13d8+78 (136 pvs)
Iniciativa: +9
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 24 (-2 tamanho, +5 Des, +11 natural), toque 13, surpresa 19

Ataque: Corpo a corpo: clava grande Enorme +18 (3d8+16) ou à distância: arco longo composto reforçado [+11] Enorme +12 (3d6+11/x3) ou rocha +10 (2d8+11)
Ataque Total: Corpo a corpo: clava grande Enorme +18/+13 (3d8+16) ou à distância: arco longo composto reforçado [+11] Enorme +10/+10/+5* (3d6+11/x3) ou rocha +12 (2d8+11)
Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataque Especial: Arremessar rochas, flechas envenenadas
Qualidades Especiais: Apanhar rochas, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +14, Ref +9, Von +7
Habilidades: For 33, Des 21, Con 22, Int 14, Sab 16, Car 13
Perícias: Diplomacia +7, Esconder-se +16*, Observar +19, Ouvir +19, Sentir Motivação +19
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Tiro Certeiro, Tiro Longo, Tiro Preciso, Tiro Rápido
Ambiente: Qualquer floresta
Organização: Solitário, dupla, gangue (3–5), bando (6–9 mais 35% de não combatentes mais 1 druida de 1º–2º nível) ou grupo de caça (6–9 mais 35% de não combatentes mais 1 druida de 3º–5º nível)
Nível de Desafio: 11
Tesouro: Padrão das moedas, dobro dos bens, padrão dos itens
Tendência: Geralmente neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +5

COMBATE
Veneno (Ext): Os gigantes da floresta cobrem suas flechas com venenos (teste de Fortitude CD 22). O dano inicial e secundário são os mesmos (inconsciência durante 4d4 rodadas).
Perícias: O gigante da floresta possui +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se. *Em áreas florestais esse bônus aumenta para +8.

GIGANTE DA MONTANHA
Gigante (Colossal – Terra)
Dado de Vida: 30d8+420 (555 pvs)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 24 m (16 quadrados)
Classe de Armadura: 31 (–8 tamanho, +29 natural), toque 2, surpresa 31
Ataque Base/Agarrar: +20/+52
Ataque: Corpo a corpo: clava grande Colossal +28 (8d6+24/19-20) ou pancada +28 (2d6+16), ou à distância: rocha +12 (6d8+16)
Ataque Total: Corpo a corpo: clava grande Colossal +28/+23/+18/+13 (8d6+24/19-20) ou 2 pancadas +28 (2d6+16), ou à distância: rocha +12 (6d8+16)
Espaço/Alcance: 9 m/7,5 m
Ataque Especial: Agarrar, arremessar, arremessar rochas, atropelar 8d6+24, esmagar 4d6+24
Qualidades Especiais: Apanhar rochas, faro, *invocar gigantes*, visão no escuro 18 m, RD 10/–
Testes de Resistência: Fort +30, Ref +10, Von +12
Habilidades: For 43, Des 10, Con 37, Int 6, Sab 10, Car 7
Perícias: Saltar +39, Observar +17, Ouvir +17
Talentos: Ataque Poderoso, Atropelar Aprimorado, Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador, Prontidão, Vontade de Ferro, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (clava grande colossal), Trespassar, Trespassar Maior, Vitalidade Aprimorada
Ambiente: Quaisquer montanhas
Organização: Solitário ou família (2 mais 1–3 não combatentes)
Nível de Desafio: 19
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente caótico
Progressão: 31DV+ (Colossal)

COMBATE
Agarrar (Ext): Caso o gigante da montanha atinja um oponente uma categoria de tamanho menor com um ataque de pancada (usado como um Ataque de toque corpo a corpo), ele causará o dano normal e iniciará uma manobra de agarrar. Caso consiga prender o adversário, ele poderá arremessá-lo na rodada seguinte. Por outro lado, o gigante da montanha poderá conduzir a manobra de Agarrar normalmente, ou simplesmente usar umas das mãos para prender o oponente (–20 de penalidade no teste de agarrar, mas o gigante da montanha não será considerado agarrado). De qualquer forma, cada teste de agarrar bem sucedido ele realizada durante sucessivas rodadas que automaticamente causam dano do ataque de pancada.
Arremessar (Ext): O gigante da montanha que agarrou um adversário duas ou mais categorias de tamanho menor pode arremessar a criatura como uma ação padrão. Uma criatura arremessada viaja até 36 m e sofre 12d6 pontos de dano. Uma criatura que é arremessada para fora de uma montanha, sofre esta quantidade de dano ou o dano apropriado da queda, o que for maior. O gigante também consegue arremessar uma criatura como se ele fosse uma rocha. Neste caso, a criatura arremessada sofre 12d6+16 pontos de dano e os oponentes que ela atingir sofrem 4d8+16 pontos de dano.
Atropelar (Ext): Como uma ação padrão durante seu turno a cada rodada, o gigante da montanha pode atropelar oponentes uma categoria de tamanho menor. Este ataque causa 8d6+24 pontos de dano por esmagamento. Um oponente atropelado pode tentar um ataque de oportunidade com –4 de penalidade ou um teste de resistência de Reflexos (CD 41) para sofrer apenas a metade do dano.
Esmagar (Ext): O gigante da montanha que salte no mínimo 6 m no ar (ou salte par abaixo de uma altura de no mínimo 6 m) pode pousar sob oponentes duas ou mais categorias de tamanho menor como uma ação padrão, usando todo seu corpo para esmagá-los. O ataque de esmagar afeta quantas criaturas o corpo do gigante puder alcançar (normalmente um quadrado de 12 m, mas o gigante ao invés disso pode optar saltar sentando-se e cobrir uma área de 12 m a 18 m). Criaturas dentro da área afetada precisam ter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 41) ou ficarão imobilizadas, sofrendo automaticamente 4d6+24 pontos de dano por esmagamento. Após isso, caso o gigante decida manter a imobilização, considere isso como uma manobra de agarrar regular. Imobilizados, os oponentes sofrem o dano por esmagamento a cada rodada.
***Invocar Gigantes* (SM):** Uma vez por dia, o gigante da montanha pode tentar invocar 1d8+1 ogros, 1d6+1 trolls ou 1d4+1 gigantes da colina com 25% de chance de sucesso.

GIGANTE DO OCEANO
Gigante (Enorme – Aquático, Frio)
Dado de Vida: 18d8+162 (243 pvs)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), nadando 24 m

Classe de Armadura: 26 (–2 tamanho, +2 Des, +16 natural), toque 10, surpresa 24
Ataque Base/Agarrar: +13/+36
Ataque: Corpo a corpo: tridente Enorme +25 (3d6+21) ou pancada com a cauda +20 (2d8+7) ou pancada +25 (1d6+14) ou à distância: rocha +14 (2d8+14)
Ataque Total: Corpo a corpo: tridente Enorme +25/+20/+15 (3d6+21) e pancada com a cauda +20 (2d8+7) ou 2 pancadas +25 (1d6+14) e pancada com a cauda +20 (2d8+7) ou à distância: rocha +14 (2d8+14)
Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataque Especial: Arremessar rochas
Qualidades Especiais: Anfíbio, apanhar rochas, forma terrestre, redução de dano 15/cortante ou perfurante, imunidade a frio, visão no escuro 18 m, vulnerabilidade a fogo
Testes de Resistência: Fort +20, Ref +8, Von +8
Habilidades: For 39, Des 15, Con 28, Int 11, Sab 14, Car 18
Perícias: Diplomacia +6, Natação +22, Observar +16, Ouvir +16, Sentir Motivação +16
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate, Tiro Certeiro, Tiro em Movimento, Tiro Longo, Tiro Preciso, Tolerância
Ambiente: Qualquer aquático
Organização: Solitário, casal, ou família (3–8 mais 1–4 de não combatentes mais 1 clérigo ou feiticeiro de 7º–10º nível e 2–8 leões marinhos)
Nível de Desafio: 15
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Geralmente bom
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: —

COMBATE
Seja lutando na superfície ou no mar, o gigante do oceano empunha um gigantesco tridente. Em terra firme, o gigante do oceano prefere manter seus inimigos distantes. Eles arremessam rochas (incremente de distância de 36 m) em inimigos que se aproximem e em navios que não são bem vindos em seus territórios. Em combate corporal em terra firme ou quando estiverem desarmados, eles batem em seus oponentes com seus punhos ou desferem pancadas com suas caudas.
Anfíbio (Ext): Apesar dos gigantes do oceano possuírem guelras para respirarem debaixo d água, eles também conseguem respirar ar e podem sobreviver indefinidamente em terra firme.
Forma Terrestre (Ext): Esta habilidade permite o gigante do oceano assumir a forma de um humanóide Enorme ou retornar a sua forma natural sem limites de uso. O gigante do oceano em sua forma terrestre é capaz de caminhar em terra firme, mas não possuirá o ataque com a cauda. A mudança feita pela forma terrestre não pode ser dissipada, nem faz o gigante reverter a sua forma natural quando morto. A magia *visão da verdade*, contudo, revela a forma natural do gigante do oceano caso esteja em sua forma terrestre.

GIGANTE DA SOMBRA
Gigante (Enorme)
Dado de Vida: 18d8+144 (225 pvs)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura: 31 (–2 tamanho, +3 Des, +17 natural, +3 corcelete de couro batido), toque 11, surpresa 28
Ataque Base/Agarrar: +13/+34
Ataque: Corpo a corpo: maça estrela Enorme +24 (2d8+13) ou à distância arco curto composto (+4 For) Enorme +14 (2d6+4) ou rocha +15 (2d6+13)
Ataque Total: Corpo a corpo: maça estrela Enorme +20/+15/+10 (2d8+13) e +20/+15 (2d8+6) ou à distância arco curto composto (+4 For) Enorme +14/+9/+4 (2d6+4) ou rocha +15 (1d6+13)
Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataque Especial: Arremessar rochas, ataque furtivo +4d6, ataque mortal, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: Apanhar rochas, mimetismo, percepção às cegas 18 m, sensibilidade à luz, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +19, Ref +9, Von +8
Habilidades: For 36, Des 17, Con 26, Int 21, Sab 14, Car 19
Perícias: Diplomacia +16, Esconder-se +16, Furtividade +18, Observar +19, Ouvir +19, Saltar +18, Sentir Motivação +17
Talentos: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos de Combate, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Trespassar
Ambiente: Qualquer terreno e subterrâneo
Organização: Solitário, casal ou família (2–5 mais 35% de não combatentes mais 1 feiticeiro de 7º–10º nível)
Nível de Desafio: 14
Tesouro: Dobro do padrão
Tendência: Geralmente leal e mau
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: —

COMBATE
Apanhar Rochas (Ext): Uma vez por rodada, o gigante da sombra que poderia ser atingido por uma rocha (ou projéteis com o formato similar) poderá fazer um teste de Reflexos para apanhá-la como uma ação livre.
A CD é 15 para rochas Pequenas, 20 para as Médias, e 25 para as Grandes e 30 para as Enormes (Se o projétil fornece um bônus mágico nas jogadas de ataque, a CD é aumentada naquela quantidade). O gigante da sombra precisa estar ciente do ataque para apanhá-lo.
Arremessar Rochas (Ext): Um gigante adulto é um arremessador de rochas nato, assim, ele possui +1 de bônus racial nas jogadas de ataque quando arremessam rochas. O gigante da sombra consegue arremessar rochas pesando entre 20 a 25 kg (objetos Médios) e rochas pesando entre 30 a 40 kg (objetos Grandes) até cinco incrementos de distância. Um incremento de distância é de 36 m.
Ataque Furtivo (Ext): Sempre que o alvo do gigante da sombra perca seu modificado de Destreza na CA ou quando o alvo estiver sendo flanqueado pelo gigante da sombra, o gigante da sombra casa 4d6 pontos de dano adicionais com um ataque corpo a corpo bem sucedido.
Ataque Mortal (Ext): Caso o gigante da sombra estude sua vítima durante 3 rodadas e então realizar um ataque furtivo com uma arma corpo a corpo que tenha sucesso em infligir dano, o ataque furtivo possuirá o efeito adicional de possivelmente ainda paralisar ou matar o alvo (pela escolha do gigante). Enquanto estuda a vítima, o gigante da sombra conseguirá realizar outras ações desde que mantenha sua atenção concentrada no alvo e que o alvo não detecte o gigante ou reconheça o gigante como um inimigo. Caso a vítima deste ataque falhe em um teste de resistência de Fortitude CD 23 contra o efeito de morte, ela morrerá. Caso o teste de

resistência falhe contra o efeito de paralisia, a vítima ficará indefesa e incapaz de agir durante 1d6 rodadas mais 1 rodada a cada 2 DVs do gigante da sombra. Caso a vítima obtenha sucesso em seu teste de resistência, o ataque será apenas um ataque furtivo regular. Uma vez que o gigante da sombra tenha completado as 3 rodadas de estudo, ele precisa desferir o ataque mortal durante as próximas 3 rodadas. Caso o ataque mortal falhe (a vítima obtém sucesso em seu teste de resistência) ou caso o gigante da sombra não desfira o ataque em 3 rodadas após completar o estudo, 3 novas rodadas de estudo serão necessárias antes que ele consiga realizar outro ataque mortal.

Habilidades Similares à Magia: Sem limites—*andar nas sombras, escuridão profunda, evocação de sombras, nublar, sombras*. 18º Nível de Conjurador. Testes de Resistência: CD 14 + nível da magia.

Mimetismo (Sob): Caso gigante da sombra esteja a 3 m de alguma espécie de sombra, conseguirá esconder-se mesmo quando estiver sendo observado. O gigante da sombra conseguirá esconder-se em campo aberto mesmo se não houver nenhuma cobertura adequada. Contudo, ele não conseguirá esconder-se em sua própria sombra.

Percepção às Cegas (Ext): O gigante da sombra age e luta não apenas pela visão, ele também consegue utilizar a audição e o olfato para discernir seus arredores. Esta habilidade o permite discernir criaturas e objetos até 18 m. O gigante da sombra geralmente não precisa realizar um teste de Observar ou Ouvir para perceber criaturas dentro do alcance dessa habilidade.

Sensibilidade à Luz (Ext): Quando exposto à luz do sol ou uma luz equivalente a magia *luz do dia*, o gigante da sombra sofrerá –2 de penalidade de moral em todas as jogadas de ataque, testes de resistência, testes e jogadas de dano.

Perícias: O gigante das sombras possui +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se. *Em áreas de muita sombra, este bônus aumenta para +8.

GIGANTE DO SOL
Gigante (Enorme – Fogo)
Dado de Vida: 13d8+91 (149 pvs)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 20 (-2 tamanho, +2 Des, +10 natural), toque 10, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +9/+30
Ataque: Corpo a corpo: lança longa Enorme +20 (4d6+19/x3) ou à distância: rocha +10 (2d8+13)
Ataque Total: Corpo a corpo: lança longa Enorme +20/+15 (4d6+19/x3) ou à distância: rocha +10 (2d8+13)
Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataque Especial: Arremessar rochas, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais: Apanhar rochas, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +15, Ref +6, Von +8
Habilidades: For 37, Des 14, Con 25, Int 15, Sab 18, Car 19
Perícias: Adestrar Animais +15, Cavalgar +16, Esconder-se +11*, Observar +19, Ouvir +19
Talentos: Combate Montado, Magias em Combate, Prontidão, Ataque Poderoso, Trespassar
Ambiente: Desertos quentes e temperados
Organização: Solitário, dupla, gangue (3–5), ou família (3–8 mais 1–4 de não combatentes mais 1 adepto, clérigo ou feiticeiro de 4º–6º nível)
Nível de Desafio: 10
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente neutro
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +4

COMBATE
Habilidades Similares à Magia: Sem limites–*moldar rochas, muralha de pedra* e *pedras afiadas*. 13º Nível de Conjurador; CD 12 + nível da magia.
Perícias: O gigante do sol possui +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se. *Em desertos esse bônus aumenta para +8.

GOLEM ALQUÍMICO
Nível de Desafio: 13

GOLEM DE CORRENTES
Constructo (Médio)
Dado de Vida: 7d10+20 (58 pvs)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 21 (+3 Des, +8 natural), toque 13, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +5/+9
Ataque: Corpo a corpo: corrente +9 (1d8+4 mais ferimento)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 correntes +9 (1d8+4 mais ferimento)
Espaço/Alcance: 1,5 m/3 m
Ataques Especiais: Barreira de correntes, ferimento
Qualidades Especiais: Características de constructo, imunidade a magia, resistência à ataques à distância, redução de dano 5/adamante
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +5, Von +2
Habilidades: For 18, Des 17, Con –, Int –, Sab 11, Car 1
Perícias: –
Talentos: Desarme Aprimoradoв, Esquivaв, Especialização em Combateв, Imobilização Aprimoradaв
Ambiente: Qualquer terreno ou subterrâneo
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro
Progressão: 8–10 DVs (Médio), 11–21 (Grande)
Ajuste de Nível: –

COMBATE
Barreira de Correntes (Ext): Como uma ação padrão, o golem de correntes pode envolver-se com um escudo circular de correntes de 6 m de altura e 10,5 m, similar ao efeito da magia *barreira de lâminas*. Qualquer criatura que tentar ultrapassar a barreira sofre 7d6 pontos de dano, mas um teste de Reflexos reduz o dano à metade. As criaturas que estiverem dentro da área da barreira também sofrem o dano, como se estivessem tentando atravessá-la. Essas criaturas podem evitar a barreira (terminando dentro ou fora dela, à critério do personagem) sem sofrer qualquer dano se obtiverem sucesso em um teste de resistência de Reflexos. A barreira fornece cobertura (+4 de bônus na CA, +2 de bônus nos testes de resistência de Reflexos) contra quaisquer ataques desferidos através dela.

Ferimento (Ext): Um ferimento causado por um ataque de correntes do golem de correntes causa um ferimento persistente de 2 pontos de dano adicionais a cada rodada. Se

mais ferimentos forem causados de diversos ataques com as correntes, o dano será acumulativo (dois ferimentos causarão 4 pontos de dano, e assim por diante). O ferimento pode ser interrompido somente por um teste bem sucedido de Cura (CD 10) ou através de uma magia de *cura*.

Imunidade à Magia (Ext): O golem de correntes é imune a qualquer magia, habilidade similar à magia que permita testes de resistência. Além disso, certas magias funcionam de modo diferente contra o golem de correntes, como descrito a seguir.

Magias de eletricidade o deixa lento (como se afetado pela magia *lentidão*) durante 2 rodadas (sem testes de resistência). Efeitos de fogo quebram qualquer efeito de *lentidão* no golem de correntes e cura 1 ponto de dano para cada 2 pontos de dano que ele iria sofrer. O golem de correntes não realiza nenhum teste de resistência contra efeitos de fogo.

Resistência Contra Ataques à Distância (Sob): O golem de correntes recebe +2 de bônus de resistência nos testes de resistência contra magias à distância ou ataques mágicos à distância na qual ele seja o alvo específico (exceto ataques de toque à distância).

GOLEM PRISMÁTICO
Constructo (Grande – Bem, Incorpóreo, Planar)
Dado de Vida: 20d10+30 (140 pvs)
Iniciativa: +11
Deslocamento: Vôo 15 m (perfeito) (10 quadrados)
Classe de Armadura: 36 (–1 tamanho, +11 Des, +16 deflexão), toque 36, surpresa 25
Ataque Base/Agarrar: +15/—
Ataque: Corpo a corpo: toque incorpóreo +25 (toque prismático)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 toques incorpóreos +25 (toque prismático)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Corpo prismático, toque prismático
Qualidades Especiais: Características de constructo, características de incorpóreo, código moral, imunidade a magia, percepção às cegas 18 m, redução de dano 10/mal, sentido cego, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +17, Von +6
Habilidades: For —, Des 33, Con —, Int —, Sab 11, Car 22
Perícias: —
Talentos: —
Ambiente: Campos Abençoados do Elísio
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 18
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre neutro e bom
Progressão: 21–30 DVs (Grande); 31–40 DVs (Enorme)
Ajuste de Nível: —

COMBATE

Corpo Prismático (Sob): O corpo do golem prismático é consistido de cores cintilantes. Criaturas com 8 DVs ou menos a 6 m do golem prismático ficarão cegas durante 2d4 rodadas por causa das cores piscando (sem testes de resistência). Qualquer criatura que toque o golem prismático será considerada como se o golem prismático tivesse a atingido com seu ataque toque prismático. O golem prismático pode ser visto a quilômetros de distância, e providencia iluminação como a magia *luz do dia* durante todo o tempo. Alem disso, ele ganha um bônus de deflexão na sua CA igual a 1/2 dos seus DVs mais seu modificador de Carisma.

Imunidade a magia (Ext): O golem prismático é imune a todas as magias ou habilidades similares a magia que permitam um teste de resistência. Além disso, algumas magias e efeitos funcionam diferentes contra a criatura, como descrito a seguir.

A magia *rajada prismática* cura o golem 3d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo 3d8+15). Contato com uma *muralha prismática* ou *esfera prismática* também curam o golem da mesma forma, e termina o efeito da magia.

Toque Prismático (Sob): O golem prismático ataca com tentáculos luminosos que se estendem de seu corpo. A cor do tentáculo é determinada aleatoriamente, uma vez que o golem não tenha inteligência para escolher a cor por sua vontade. O efeito do ataque de toque é baseado na cor do tentáculo, como mostrado na tabela a seguir. A CD do teste de resistência é baseada no Carisma.

d8	Cor	Efeito
1	Vermelho	10d6 pontos de dano de fogo
2	Laranja	10d6 pontos de dano de ácido
3	Amarelo	10d6 pontos de dano de eletricidade
4	Verde	20d6 pontos de dano (como a magia *desintegrar*); Fortitude CD 26 para reduzir o dano à metade
5	Azul	10d6 pontos de dano de frio
6	Anil	*Insanidade* (como a magia; Vontade CD 26 para anular)
7	Violeta	10d6 pontos de dano sônico
8	Branco	10d6 pontos de dano de energia

GRISGOL
Constructo (Grande)
Dado de Vida: 19d10+30 (134 pvs)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 32 (–1 tamanho, +23 natural), toque 9, surpresa 32
Ataque Base/Agarrar: +14/+27
Ataque: Corpo a corpo: pancada +23 (1d6+9 mais 1d8+5 por energia negativa mais paralisia)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pancadas +23 (1d6+9 mais 1d8+5 por energia negativa mais paralisia)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataque Especial: Habilidades similares à magia, poeira asfixiante, toque letal, toque paralisante
Qualidades Especiais: Características de constructo, imunidade à magia, *incitar loucura*, RD 10/perfurante e mágica, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +6, Von +6
Habilidades: For 28, Des 10, Con —, Int —, Sab 11, Car 19
Perícias: —
Talentos: —
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 15
Tesouro: Nenhuma moeda, nenhum bem, dobro dos itens
Tendência: Sempre neutro
Progressão: —
Ajuste de Nível: —

COMBATE

Habilidades Similares à Magia: O grisgol é criado com a habilidade de utilizar dez magias diferentes como habilidades similares à magia (uma de cada nível, do 0 ao 9°), cada uma apenas uma vez ao dia. Essas magias podem variar baseado no capricho do criador, e elas serão magias de clérigo (caso o lich que o anima seja um clérigo) ou magias de feiticeiro/mago (caso o lich que o anime seja um feiticeiro ou mago). A maioria dos criadores escolhe magias simples, considerando que a falta de inteligência do grisgol o previna de utilizar estratégias. As CDs dos testes de resistência são 10 + 1-1/2 do nível da magia (assim como um item mágico). 20° nível de conjurador.

Habilidades Similares à Magia Típicas: 1/dia—*chuva de meteoros* (CD 23), *corrente de relâmpagos* (CD 19), *enfraquecer o intelecto* (CD 17), *escudo arcano, evaporação* (CD 22), *imobilizar pessoa* (CD 13), *palavra de poder: cegar, raio ardente* (+13 toque à distancia), *tempestade glacial, toque da fadiga* (+23 toque corpo a corpo, CD 10). 20° nível de conjurador.

Poeira Asfixiante (Ext): Atingir o golem com qualquer espécie de ataque que não seja por uma arma perfurante libera uma incomodante nuvem asfixiante de poeira que explode da criatura. Todos a 3 m de raio devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude CD 28 ou sofrerão 1d4 pontos de dano na Constituição. Aqueles que falharem no primeiro teste de Fortitude devem obter sucesso em outro teste de resistência de Fortitude CD 28 (ajustado com o seu novo valor de Constituição) ou contrairão a doença maldição pegajosa (veja a página 292 do *Livro do Mestre*) em 24 horas. A CD do teste de resistência é baseada em Força.

Toque Letal (Ext): Assim como o lich que o anima, o toque do grisgol inflige 1d8+5 pontos de dano por energia negativa nas criaturas vivas (Vontade CD 23 para sofrer apenas metade do dano). A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Toque Paralisante (Sob): O ataque de pancada do grisgol provoca paralisia permanente a menos que o alvo obtenha sucesso em um teste de resistência de Fortitude CD 23. *Remover paralisia* ou qualquer magia que consiga remover uma maldição conseguirá libertar a vítima (veja a descrição da magia *rogar maldição,* página 287 do *Livro do Jogador*). O efeito não pode ser dissipado. Aqueles paralisados pelos grisgol aparentam estarem mortos, contudo um teste de Observar CD 20 ou um teste de Cura CD 15 revela que a vítima continua viva. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Imunidade à Magia (Ext): O grisgol é imune a qualquer magia ou habilidade similar à magia que permita resistência à magia. Além disso, certas magias e efeitos funcionam diferentemente contra o grisgol, como mostrado abaixo.

Apagar como um ataque de toque provoca 2d6 pontos de dano na criatura (sem testes de resistência).

Conjurar *página secreta* em um grisgol o torna invisível como a magia *invisibilidade*.

Incitar Loucura (SM): Após o grisgol ser destruído, aqueles que examinarem as faixas de pergaminhos ou páginas de tomos que consiste o envoltório da criatura invoca uma maldição que deixará o leitor insano (Vontade CD 23 para evitar o efeito). A vítima desta insanidade se tornará convencido que os milhares de pergaminhos contém grandes e perdidos segredos arcanos, e que ele precisa descobrir esses segredos ao encaixar assiduamente cada pedaço de pergaminho destruído e páginas de tomos rasgados na ordem certa. Ele dedica cada hora que esteja acordado para esta tarefa massiva, raramente pausando para comer ou descansar, para que assim possa terminar esta tarefa o mais rápido possível. A vítima sempre pensa, e tenta convencer aos outros, que ele está a um passo de uma revelação. Seu estudo pessoal se torna confuso com diagramas, gráficos, e planos extrapolados de como as peças possam se encaixar, constantemente tendo que reorganizá-los para encaixar suas atuais teorias ou pressentimentos.

O alvo sofre 1 pontos de Inteligência drenado quando a maldição é primeiramente ativada, e sofrerá outro ponto de Inteligência drenado a cada semana que a maldição continuar caso não seja curada. O alvo morrerá quando ele ou ela alcançar Inteligência 0.

A Inteligência drenada não pode ser restaurada enquanto a maldição esteja ativa. Apenas um *desejo limitado* ou outra magia poderosa similar conseguirá libertar a vítima dessa maldição.

MORTE CARMESIM

Morto-Vivo (Grande – Incorpóreo)
Dado de Vida: 14d12 (91 pvs)
Iniciativa: +8
Deslocamento: Vôo 9 m (perfeito)
Classe de Armadura: 22 (–1 Tamanho, +9 Des, +4 deflexão), toque 22, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +7/+18
Ataques: Corpo a corpo: toque incorpóreo +15 (dreno de sangue)
Ataque Total: Corpo a Corpo: 2 toques incorpóreos +15 (dreno de sangue)
Face/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Drenar sangue, envolver
Qualidades Especiais: Características de morto-vivo, *erguer*, subtipo incorpóreo
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +13, Von +11
Habilidades: For –, Des 29, Con –, Int 17, Sab 15, Car 19
Perícias: Concentração +18, Esconder-se* +21, Conhecimento (natureza) +19, Conhecimento (religião) +19, Observar +18, Ouvir +18, Procurar +19
Talentos: Ataque em Movimento, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Reflexos em Combate
Ambiente: Qualquer pântano
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 11
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre neutro e mau
Progressão: 15–28 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: –

COMBATE

Envolver (Ext): Quando a morte carmesim é bem sucedida em um ataque de toque incorpóreo, um de seus tentáculos envolve o oponente. As duas criaturas não estão sento consideradas agarradas, porém o oponente pode libertar-se com um sucesso em um teste de Arte da Fuga ou por um teste de Agarrar. Quando envolve um oponente, a morte carmesim começa a drenar sangue (veja acima). A morte carmesim utiliza seu modificador de Destreza ao invés de Força nos seus testes de Agarrar.

Drenar Sangue (Ext): A morte carmesim drena sangue, causando 1d4 pontos de dano na Constituição imediatamente assim que envolve um oponente com seu tentáculo. Cada

rodada após se o alvo ainda estiver envolvido, a criatura automaticamente causa mais 1d4 pontos de Constituição. A morte carmesim deseja sangue, então ela geralmente faz pressão em seu ataque até que ela possa causar no mínimo 12 pontos de dano na Constituição.
***Erguer* (SM):** Como uma ação livre a morte carmesim pode telecineticamente erguer outra criatura ou objeto pesando até 150 kg. Esta habilidade funciona como a magia *telecinésia* (versão de força contínua, 12° nível de conjurador), exceto que ela funciona apenas contra oponentes já envolvidos pelos tentáculos da morte carmesim. Contra um oponente tentando se libertar, usar essa habilidade requer um teste bem sucedido de agarrar.
Perícias: *A névoa da morte carmesim a torna difícil de ser vista no nevoeiro. Antes de se alimentar a criatura recebe +8 de bônus nos testes de Esconder-se e em áreas de muito nevoeiro ou vapor. Após alimentar-se, o bônus cai para +4 devido a sua coloração avermelhada.

PISCOLOTH
Extra-planar (Médio – Mal, Planar, Yugoloth)
Dado de Vida: 10d8+40 (85 pvs)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), natação 6 m
Classe de Armadura: 26 (+2 Des, +14 natural), toque 12, surpresa 24
Ataque Base/Agarrar: +10/+15
Ataques: Corpo a corpo: pinça +15 (2d6+5/19-20x3) ou tentáculo +15 (paralisia)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 pinças +15 (2d6+5/19-20x3) e 8 tentáculos +13 (paralisia)
Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Critico aumentado, paralisia, habilidades similares à magia, *invocar yugoloth*
Qualidades Especiais: Visão 360°, RD 10/bem, características de extra-planar, RM 20, caracteristicas de yugoloth, resistência a eletricidade 10, fogo 10 e frio 10, telepatia 30 m
Testes de Resistência: Fort +11, Ref +11, Von +11
Habilidades: For 21, Des 15, Con 19, Int 16, Sab 18, Car 19
Perícias: Intimidar +18, Furtividade +15, Esconder-se +15, Observar +15, Ouvir +15, Procurar +15, Sentir Motivação +14, Natação +18
Talentos: Ataques Multiplos, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Reflexos Rápidos
Ambiente: Eternidade Gélida da Geena
Organização: Solitário, ou esquadra (4–8) ou pelotão (10–18)
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre neutro e mau
Progressão: 11–20 DVs (Médio); 21–30 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: –

COMBATE
Critico Aumentado (Ext): Os ataques de pinça dos piscoloths têm uma margem de ameaça natural de 19–20. Em um critico com um ataque de pinça, ele causa o triplo do dano.
Paralisia (Ext): Aqueles que forem atingidos pelos ataques de tentáculo de um piscoloth devem realizar um teste de Fortitude (CD 19) ou serão paralisados por 2d6 minutos. A CD dessa habilidade é baseada em Constituição.
Habilidades Similares à Magia: Sem limite – *piscar, medo* (CD 16)*, detectar o bem, detectar magia, proteção contra o bem, amedrontar* (CD 17)*, ver o invisível*; 3/dia – *lama em pedra, assassino fantasmagórico* (CD 18)*, névoa fétida* (CD 19). 9° Nível de conjurador.
Duas vezes por dia, um piscoloth pode usar *teletransporte maior* (apenas em si mesmo mais sua carga máxima em objetos) como se fosse conjurada por um feiticeiro de 9° nivel.
***Invocar Yugoloth (SM)*:** Três vezes por dia, um piscoloth pode tentar invocar 4 skeroloths com 60% de chance ou 1d3 mezzoloths com 30% de chance de sucesso.
Perícias: Piscoloths têm +8 de bônus racial em testes de natação para realizar qualquer ação especial ou para evitar perigos naturais e podem escolher 10 em testes de Natação, mesmo quando estiverem sendo ameaçados.

SALAMANDRA DO GELO
Besta Mágica (Médio – Frio)
Dado de Vida: 12d10+36 (102 pvs)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escalando 9 m
Classe de Armadura: 19 (+2 Des, +7 natural), toque 12, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +12/+14
Ataque: Corpo a corpo: garra +14 (1d6+2/19–20), mordida +12 (1d6+1)
Ataque Total: Corpo a corpo: 4 garras +14 (1d6+2/19–20) e mordida +12 (1d6+1)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataque Especial: Aura de frio
Qualidades Especiais: Redução de dano 10/mágica, subtipo frio, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +11, Ref +10, Von +5
Habilidades: For 15, Des 15, Con 17, Int 6, Sab 12, Car 7
Perícias: Escalar +8, Esconder-se +12, Furtividade +11, Observar +3, Ouvir +3
Talentos: Ataques Múltiplos, Lutar às Cegas, Prontidão, Sorrateiro, Sucesso Decisivo Aprimorado (garras)
Ambiente: Qualquer frio e subterrâneo
Organização: Solitário ou casal
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre caótico e mau
Progressão: 13–18 DVs (Grande); 19–24 DVs (Enorme); 25–36 DVs (Imenso)
Ajuste de Nível: –

COMBATE
Aura de Frio (Ext): A salamandra de gelo emana um frio intenso onde cada criatura a 6 m de distância sofre 2d6 pontos de dano de frio por rodada, um teste de Fortitude CD 19 reduz o dano à metade.

SANTO
Humano Paladino de 7° nível
Extra-planar (humanóide avançado) (Médio – Nativo)
Dado de Vida: 7d10+14 (57 pvs)
Iniciativa: –1
Deslocamento: 6 m com armadura de batalha (4 quadrados), deslocamento base 9 m
Classe de Armadura: 23 (–1 Des, +9 *armadura de batalha +1*, +2 escudo grande de aço, +3 intuição), toque 12, surpresa 23
Ataque Base/Agarrar: +7/+9

Ataque: Corpo a corpo: *espada longa +1* +11 (1d8+3/19–20 mais dano sagrado) ou à distância: arco longo composto obra prima (+2 bônus de For) com *flechas +1* +8 (1d8+3/x3)
Ataque Total: Corpo a corpo: *espada longa +1* +11/+6 (1d8+3/19–20 mais dano sagrado) ou à distância: arco longo composto obra prima (+2 bônus de For) com *flechas +1* +8 (1d8+3/x3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Destruir o mal 2/dia, expulsar mortos-vivos, habilidades similares à magia, magias, poder sagrado, toque sagrado
Qualidades Especiais: Aura de coragem, aura protetora, cura acelerada 3, cura pelas mãos, *detectar o mal*, graça divina, idiomas, imunidade ao ácido, doenças, eletricidade, frio e petrificação, montaria especial, redução de dano 5/mágica, *remover doença*, resistência ao fogo 10, visão aguçada
Testes de Resistência: Fort +11 (+15 contra venenos), Ref +5, Von +8
Habilidades: For 14, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 16, Car 19
Perícias: Cavalgar +9, Concentração +12, Cura +13
Talentos: Dom da Graça, Foco em Arma (espada longa), Mãos do Curandeiro, Cavaleiro das Estrelas
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Como PdM
Tendência: Leal e bom
Progressão: Pela classe de personagem
Ajuste de Nível: +3

COMBATE
Aura de Coragem (Sob): Imune ao medo, aliados a 3 m recebem +4 de bônus de moral nos testes de resistência contra o medo.
Aura Protetora (Sob): Como uma ação livre, o santo pode cercar-se com uma nuvem de luz que possui raio de 6 m. Ela atua como um *círculo mágico contra o mal* e como um *globo de invulnerabilidade menor,* ambos conjurados como um clérigo 7º nível.
Cura Pelas Mãos (Sob): Cura 42 pontos de dano por dia.
Destruir o Mal (Sob): +4 na jogada de ataque, +7 no dano.
***Detectar o Mal* (SM):** Sem limites.
Expulsar Mortos-Vivos (Sob): Como um clérigo de 4º nível.
Graça Divina (Sob): Aplique o modificador de Carisma como bônus em todos os testes de resistência (já incluídos nas estatísticas acima).
Habilidades Similares à Magia: Sem limites—*bênção, orientação, resistência* e *virtude.* 7º nível de conjurador. As CDs dos testes de resistência são baseadas no Carisma.
Idiomas (Sob): O santo pode falar com qualquer criatura que possua um idioma, como se estivesse usando a magia *idiomas* conjurada por um clérigo de 14º nível. Esta habilidade está sempre ativa
Magias de Paladino Preparadas: 1º—*abençoar arma, luz luminar.*
***Montaria Especial* (SM):** *Invocar montaria* 1/dia, duração 14 horas.
Poder Sagrado (Sob): As CDs para os testes de resistência de qualquer ataque especial do santo, incluindo magias assim como também habilidades similares à magia, habilidades sobrenaturais e habilidades extraordinárias, aumentam +2.
Remover Doença (SM): Uma vez por semana.
Resistências (Ext): O santo possui resistência ao fogo 10 e recebe +4 de bônus racial nos testes de Fortitude contra venenos.
Toque Sagrado (Sob): O santo é um ser coberto completamente de poder sagrado, e deste modo, este poder flui para qualquer arma que o santo empunhe. Os ataques corpo a corpo do santo com qualquer arma (ou através de ataques desarmados) causam 1d6 pontos de dano adicionais de dano sagrado contra criaturas malignas, e 1d8 pontos contra mortos vivos malignos e extraplanares malignos. Criaturas malignas que ataquem o santo com armas naturais sofrem esse dano sagrado como se tivessem sido atingidas pelo ataque do santo.
Visão Aguçada (Ext): O santo possui visão na penumbra e visão no escuro 18 m.
Montaria do Paladino: Cavalo de Guerra pesado, Besta Mágica (animal melhorado) Grande; DVs 6d8+18; pvs 45; Inic +1; Des 15 m; CA 14 (toque 10, surpreendido 13); Ataq Base +6; Agarrar +14; Ataq corpo a corpo +6/+6 (1d6+4, dois cascos) e +1 (1d4+2, mordida); Espaço/Alcance 3 m/1,5m; QE Evasão aprimorada, faro, partilhar magias, partilhas testes de resistência, vínculo empático; TR Fort +8, Ref +6, Von +3; For 18, Des 13, Con 17, Int 6, Sab 13, Car 6. *Perícias:* Observar +7, Ouvir +7.

SKEROLOTH
Extra-planar (Pequeno – Mal, Planar, Yugoloth)
Dado de Vida: 4d8+4 (22 pvs)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escavar 6 m, escalar 6 m
Classe de Armadura: 19 (+1 tamanho, +3 Des, +5 natural), toque 14, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +4/+0
Ataques: Corpo a corpo: garra +8 (1d4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 4 garras +8 (1d4)
Face/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Ataque furtivo +1d6, habilidades similares à magia, *invocar yugoloth*
Qualidades Especiais: Grito medonho, características de extra-planar, caracteristicas de yugoloth, resistência a eletricidade 10, fogo 10 e frio 10, telepatia 30 m, RD 5/bem, RM 14
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +7, Von +3
Habilidades: For 11, Des 16, Con 12, Int 5, Sab 8, Car 11
Perícias: Escalar +15, Furtividade +14, Esconder-se +18, Observar +6, Ouvir +6
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Acuidade com Arma
Ambiente: Eternidade Gélida da Geena
Organização: Solitário, ou esquadra (4–8) ou pelotão (10–18 mais 1 piscoloth)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre neutro e mau
Progressão: 5–10 DVs (Médio); 11–15 DVs (Grande)
Ajuste de Nível: –

COMBATE
Ataque Furtivo (Ext): A qualquer momento que o alvo de um skeroloth perca seu bônus de Destreza ou quando está sendo flanqueada pelo skeroloth, o skeroloth causa 1d6 pontos de dano adicionais em um ataque corpo a corpo bem sucedido.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite – *pasmar* (CD 10)*, detectar o bem, salto*; 3/dia – *mãos flamejantes* (CD 11)*, recuo acelerado*. 4° Nível de conjurador.
Grito Medonho (SM): Com uma ação padrão, um skeroloth pode impor medo. Isso é um efeito de ação mental. Qualquer oponente que tentar atacar ou direcionar um ataque contra um skeroloth gritando, mesmo com uma magia de alvo, deve realizar um teste de Vontade (CD 12). Se passar, o oponente pode atacar o skeroloth normalmente e ficará imune ao efeito do grito desse skeroloth por uma dia. Se o teste fracassar, o oponente não poderá continuar o ataque, parte da ação do atacante será perdida e o atacante não poderá atacar o skeroloth diretamente enquanto ele continuar gritando. Caso o skeroloth pare de gritar e depois começar a gritar novamente, o oponente pode realizar um novo teste de Vontade para ataca-lo. A CD dessa habilidade é baseada em Carisma.
***Invocar Yugoloth (SM)*:** Três vezes por dia, um piscoloth pode tentar invocar 1 skeroloth com 40% de chance de sucesso.
Perícias: Skeroloths têm +4 de bônus racial em testes de esconder-se e furtividade. Skeroloths também têm +8 de bônus racial em testes de escalar para realizar qualquer ação especial ou para evitar perigos naturais e podem escolher 10 em testes de Escalar, quando estiverem sendo ameaçados.

VERME ABISSAL
Besta Mágica (Imenso - planar, mal, caos)
Dado de Vida: 24d10+230 (372 pvs)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 18m (12 quadrados), escavar 18m
Classe de Armadura: 27 (–4 Tam, +1 Des, +20 Natural), toque 7, surpresa 26
Bônus Base/Agarrar: +24/+49
Ataque: Mordida +34 (6d8+19/19-20)
Ataque Total: Mordida +34 (6d8+19/19-20)
Ataques Especiais: Implosão mortal, vômito demoníaco, agarrar aprimorado, engolir
Qualidades Especiais: Pele acida, imunidade a acido, visão no escuro 18m, RD 15/mágica e mal, visão na penumbra, portal, sentido sismico, RM 29
Testes de Resistência: Fort +23, Ref +15, Von +12
Habilidades: For 36, Des 13, Con 29, Int 7, Sab 14, Car 8
Perícias: Observar +11, Ouvir +12, Sobrevivência +9
Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Vontade de Ferro, Ataque Poderoso, Arma Natural Aprimorada (mordida), Foco em Arma (mordida), Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Vitalidade Aprimorada
Ambiente: Qualquer deserto, planícies e subterrâneo
Organização: Solitário ou tropa (1 mais 2–8 dretches, quasits ou vrocks)
Nível de Desafio: 18
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre caótico e mau
Progressão: 25–48DV (Colossal)

COMBATE
Implosão Mortal (sob): Ao morrer, o portal do verme abissal implode. todas as criaturas a 6m do verme abissal que falharem num teste de Reflexos (CD 31) serão sugados para o portal em colapso e transportados para o Abismo. A implosão destroi o corpo do verme abissal junto com o portal. Então, todas as criaturas transportadas para o Abismo por meio da implosão mortal devem achar outra maneira de retornar para seus planos de origem. A CD é baseada em Constituição.
Vômito Demoníaco (sob): Três vezes por dia, um verme abissal pode usar sua conecção com o Abismo para trazer 1d4 demônios para ajuda-lo. Ele expele essas criaturas da sua boca com um sonoro arroto. Os demônios aparecem intactos, mas a dor do verme abissal fará com que ele ataque-os depois disso, se ele ver que eles são presas mais fáceis ou que não há nenhuma outra criatura para que ele devore. Role o d% para determinar o tipo de demônio que aparece: 01-50 dretches, 51-75 quasits, 76-100 vrocks. Esses demonios não podem usar sua habilidade de invocação por uma hora depois de serem sugados para fora do Abismo. Depois que um verme abissal usa essa habilidade, ele deve esperar 1d4 rodadas antes de usa-la novamente.
Agarrar Aprimorado (ext): Se um verme abissal atingir um oponente que seja ate uma categoria menor que ele com seu ataque de mordida, ele causa dano normalmente e pode começar uma tentativa de agarrar com uma ação livre sem provocar ataques de oportunidade. Se ele conseguir prender o alvo, ele podera tentar engolir o oponente na proxima rodada. Alternativamente, o verme abissal tem a opção de conduzir o agarrar normalmente, ou simplesmente usar sua mandibula para perder o oponente (–20 de penalidade no teste de agarrar, mas o verme abissal não sera considerado agarrado). Em ambos os casos, cada teste de agarrar bem sucedido realizado durante rodadas consecutivas causa o dano de mordida automaticamente.
Engolir (ext): Um verme abissal pode engolir um oponente agarrado que seja ate uma categoria menor que ele com um teste de agarrar bem sucedido. Quando estiver dentro do verme abissal, o oponente sofre 2d8+13 de dano de esmagamento e 1d8 de dano de acido por rodada devido ao sistema digestivo da criatura. Um teste bem sucedido de agarrar permite que a criatura engolida escale para fora do estomago e retorne a boca do verme abissal, quando outro teste de agarrar bem sucedido é necessario para se libertar. Alternativamente, uma criatura engolida pode tentar abrir seu caminho usando garras ou armas leves perfurantes ou cortantes. Causando 25 pontos de dano ao estômago (CA 20) dessa maneira criara uma abertura grande suficiente para que a criatura escape. Depois que uma unica criatura engolida saia, reações musculares fecharam o buraco; então, outras criaturas engolidas deverão abrir sua propria saida. O estômago de um verme abissal imenso pode comportar 2 criaturas enormes, 8 grandes, 32 medias ou 128 pequenas ou menores.
Pele Ácida (ext): Um verme abissal produz um muco extremamente acido que cobre seu corpo todo. Tocar essa pele causa 3d6 de dano de acido a criaturas ou objetos orgânicos, 5d8 de dano de acido a criaturas ou objetos metálicos ou 1d10 pontos de dano a criaturas ou objetos de pedra. Cem ou mais litros de água são necessarios para lavar esse muco.
Portal (sob): A parte mais baixa do estômago do verme abissal é um portal para o Abismo que é ativado pela presença de criaturas vivas. Um criatura engolida deve realizar um teste de Reflexos (CD 31) a cada rodada para evitar ser sugado para dentro do portal. O lado do Abismo do portal é fixo, mas o outro lado se move com o verme abissal. Se o portal for fechado permanentemente, o verme abissal morre istantaneamente mas não implode. A CD é baseada em Constituição.

Sentido Sismico (ext): Um verme abissal pode sentir automaticamente a localização de qualquer coisa a 36m dele que esteja em contato com o solo.

WYRM DO FOGO INFERNAL
Dragão (Enorme – fogo, planar, mal, ordem)
Dado de Vida: 36d12+432 (666 pvs)
Iniciativa: +13
Deslocamento: 18m (12 quadrados), escavar 9m, vôo 75m (ruim)
Classe de Armadura: 44 (–2 Tamanho, +5 Des, +31 Natural), toque 13, surpresa 39
Bônus Base/ Agarrar: +36/+58
Ataque: Mordida +48 (2d8+14)
Ataque Total: Mordida +48 (2d8+14), 2 garrar +46 (2d6+6), 2 asas +46 (1d8+6) e golpe com cauda +45 (3d6+21)
Espaço/Alcance: 4,5m/3m (4,5m com mordida)
Ataques Especiais: Sopro, esmagar 2d8+21, presença aterradora, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais: RD 15/épica e bem, forma abissal, imune a fogo, sono e paralisia, aura infernal, sentidos aguçados, visão na penumbra, visão no escuro 36m, RM 37, invocar baatezu, vulnerabilidade a frio
Testes de Resistência: Fort +36, Ref +31, Von +31
Habilidades: For 39, Des 20, Con 35, Int 24, Sab 25, Car 28
Perícias: Blefar +39, Diplomacia +46, Intimidar +49, Conhecimento (cinco quaisquer) +46, Identificar Magia +34, Observar +47, Ouvir +47, Procurar +41, Saltar +47
Talentos: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Ataques Multiplos, Trespassar, Trespassar Maior, Pairar, Investida Aerea, Acelerar Habilidade Similar a Magia (*blasfêmia*), Foco em Arma (garra, mordida, asa), Reflexos Rápidos
Talentos Épicos: Investida Atroz, Iniciativa Épica
Ambiente: Qualquer área e subterrâneo
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 26
Tesouro: Triplo do padrão
Tendência: Sempre leal e mau
Progressão: 37-54DV (Imenso); 55-72DV (Colossal)
Ajuste de Nível: –

COMBATE
Sopro (sob): Cone de 15m de chamas infernais que causam 24d10 de dano, Reflexos CD 40 reduz à metade. Metade desse dano vem de poder divino direto e não está sucetivel a proteção contra elementos, a outra metade é dano de fogo. O sopro esta disponível a cada 1d4 rodadas.
Esmagar (ext): Causa 2d8+21 de dano, Reflexos CD 42 pra escapar.
Presença Aterradora (ext): Todas as criaturas a 72m que possuirem 35DVs ou menos devem ser bem sucedidas em um teste de Vontade (CD 37). As criaturas que possuirem 4DVs ou menos ficarão em pânico por 4d6 rodadas. As criaturas que possuirem 5DVs ou mais ficarão amedrontadas por 4d6 rodadas.
Habilidades Similares a Magia: sem limite – *blasfêmia* (CD 26), *ditado* (CD 26), *tempestade de fogo* (CD 27), *invisibilidade maior, enfeitiçar pessoa* (CD 20), *imobilizar pessoa* (CD 22), *pirotecnia, sugestão* (CD 22), *teletranspote maior, dissipar magia maior, visão da verdade, aura profana, profanar, conspurcar, muralha de fogo* (CD 23). 26° nível de conjurador.
Forma Abissal (sob): Quando quiser, o wyrm do fogo infernal pode assumir a forma de um tiefling ou de qualquer diabo de tamanho médio, grande ou enorme com 26DVs ou menos.
Aura Infernal (sob): Qualquer criatura a 3m do wyrm do fogo infernal sofre automaticamente 6d6 pontos de dano de fogo por rodada. Ele pode suprimir sua aura como uma ação livre.
Invocar Baatezu (sm): Uma vez por dia, um wyrm do fogo infernal pode invocar um unico barbazu, cornugon ou gelugon com 100% de chance de sucesso. Essa habilidade funciona como uma magia invocar criaturas de 7° nivel, um diabo invocado retorna automaticamente após 1 hora.