



MONSTROS DE FAERÚN



James Wyatt e Rob Heinsoo
Os REINOS ESQUECIDOS



MONSTROS DE FAERÛN

JAMES WYATT E ROB HEINSOO

CRÉDITOS DA EDIÇÃO ORIGINAL

EDITOR

Duane Maxwell

DIRETOR DE CRIAÇÃO

Richard Baker

GERENTE DO PROJETO

Justin Ziran

GERENTE DE PRODUÇÃO

Chas DeLong

DIRETOR DE ARTE

Dawn Murin

ILUSTRAÇÃO DA CAPA

Brom, Henry Higginbotham

ILUSTRAÇÕES INTERNAS

Daren Bader, Ed Beard, Theodor Black, Carl Critchlow,
Brian Despain, Scott Fischer, Michael Kaluta, Todd Lockwood,
David Martin, Monte Moore, Allan Pollack, Adam Rex,
Wayne Reynolds, Richard Sardinha, Brian Snoddy e Sam Wood

DESIGNER GRÁFICO

Sherry Floyd e Sean Glenn

COMPOSIÇÃO TIPOGRÁFICA

Erin Dorries

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

Eric Boyd, Monte Cook, Troy Denning, Andrew Finch, Jeff Grubb, Julia Martin, Sean Reynolds, Steven Schend, Jonathan Tweet e Skip Williams

BASEADO NAS REGRAS ORIGINAIS DE DUNGEONS & DRAGONS®
CRIADAS POR E. GARY GYGAX E DAVE ARNESON.

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC,

& LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707



P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

Este jogo da Wizards of the Coast® não
tem Conteúdo Open Game. Nenhuma
parte deste trabalho pode ser reproduzida
sob qualquer forma sem permissão por
escrito. Para saber mais sobre a Licença

EUROPEAN
HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium

Open Game e a Licença do Sistema d20, visite www.wizards.com/d20.

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

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

COPYRIGHT © WIZARDS OF THE COAST

TÍTULO ORIGINAL

Monstros de Faerûn

COORDENAÇÃO EDITORIAL

Devir Livraria

TRADUÇÃO:

Leandro Lima Rodrigues

REVISÃO:

Douglas Ricardo Guimarães e Deborah Fink

EDITORIAÇÃO ELETRÔNICA:

Tino Chagas e Gastão Esteves

DEVWTC11822

ISBN: 85-7532-154-4

PUBLICADO EM 09/2005

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

Wyatt, James
Dungeons & Dragons : monstros de Faerûn / James
Wyatt e Rob Heinsoo ; tradução Leandro Lima.
Rio de Janeiro : Devir, 2005.
Título original: Dungeons & Dragons : monsters
of Faerûn
Vários ilustradores.

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
I. Heinsoo, Rob. II. Título.

05-0849

CDD-791.93

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : recreação 791.93
2. Jogos de fantasia : recreação 791.93
3. "Roleplaying games" : recreação 791.93

AGRADECIMENTOS:

D – A Baco e Frank Miller!

& D3.5 – Pérolas: A criatura sai e a ação muscular fecha o buraco
FRANCAMENTE, FP

"ALTINO 151" – Pérolas: Durante a duração da magia!

ALTÃO 166 – Aos Coelhoos Foliões!

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/1998.

É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios
existentes ou que venham a ser criados no futuro
sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados à

DEVIR LIVRARIA

BRASIL
Rua Teodoro Souto, 624
Cambuci

CEP: 01539-000
São Paulo — SP

Fone: (11) 3347-5700

Fax: (11) 3347-5708

E-mail: duvidas@devir.com.br

PORTUGAL

Pólo Industrial Brejos de Carreiros
Armazém 4, Escritório 2

Olhos de Água

2950-554 — Palmela

Fone: 212-139-440

Fax: 212-139-449

E-mail: devir@devir.pt

Visite nosso site: www.devir.com.br

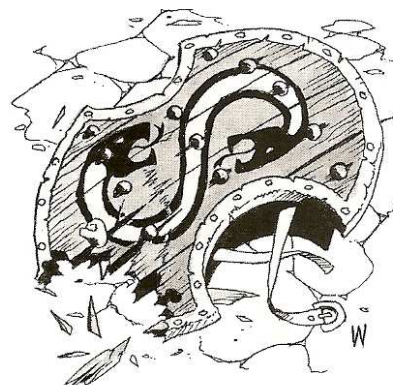
LISTA ALFABÉTICA DOS MONSTROS

Aarakocra	11	Escolhido	42	Morcego de Ossos (morcego das profundezas)...	63-69
Aballin	11	Esfera da Ruína (fantasma)	88	Mortificador (beholder)	24
Abishai (baatezu)	12	Espírito Zhentarim (fantasma)	89	Mortos de Bane	21
Abishai Azul (baatezu)	13	Fantasma	88	Myrlochar	65
Abishai Branco (baatezu)	12	Fera Obscura	43	Nishruu	66
Abishai Negro (baatezu)	12	Fey'ri (tiefling)	82	Nyth	67
Abishai Verde (baatezu)	12	Flagelo das Profundezas	44	Olho Esférico (beholder)	22
Abishai Vermelho (baatezu)	13	Garra Rastejante	45	Pantera Espectral	67
Alaghi	14	Genasi (tocados pelos planos)	80	Pata larga	68
Alhoon (lich ilitide)	92	Genasi da Água	80	Peryton	69
Anão (Faerûn)	15	Genasi do Ar	81	Phaerimm	70
Anão Cinzento (duergar)	15	Genasi do Fogo	81	Phaerlin (gigante)	47-48
Anão do Ártico	15	Genasi da Terra	82	Protetores da Ninhada (yuan-ti)	96
Anão do Escudo	15	Ghaunadan	46	Pterapovo	71
Anão Dourado	15	Ghour (demônio)	29	Quaggoth	71
Anão Selvagem	16	Gigante	47	Quitina	72
Aranha Subterrâneo	16	Gigante da Neblina	47	Serpente do Celo	74
Aranha Espada	17	Goblin, Dekanter	48	Shalarin	74
Aranha Peluda (armadeira)	16	Golem de Diamante	49	Sharn	75
Arquilich	93	Golem de Esmeralda	49,50	Sinistro (morcego das profundezas)	64
Árvore negra	17	Golem de Pedras Preciosas	49	Siv	76
Asabi	18	Golem de Rubi	49,51	Soldado do Horror	78
Avantesma	87	Golem de Thay	51	Tanarukk (tiefling)	84
Avantesma (7º nível)	86	Guarda Atroz (guarda de Bane)	20	Terrano	79
Baelnorn (lich bondoso)	93	Guarda de Bane	20	Tiefling (tocado pelos planos)	80
Balbucador	19	Guardião Verde	52	Tirano da névoa (zumbi)	79
Bane-lar	20	Harpista Espectral (fantasma)	89	Tocados pelos Planos (genasi)	80
Beholder (beijo letal)	22	Hídra Gulguth	53	Tocados pelos Planos (tiefling)	82
Beholder (mortificador)	24	Homem-crocodilo (licantropo)	91	Unicórnio Negro	84
Beholder (olho esférico)	22	Homem-escorpião	54	Urdunnir (anão)	15
Beholder mago (classe de prestígio)	24	Homem-gato (licantropo)	92	Vigilante Fantasma (fantasma)	89
Beijo letal (beholder)	22	Homem-morcego (licantropo)	91	Wemic	85
Bestas de Malar	25	Homem-rubarão (licantropo)	91	Yochlol (demônio)	30
Bestas de Xvim	87	Horror de Elmo	55	Yuan-ti	95
Bocarra	26	Hybsil	56		
Bullywug	27	Ibrandlin	56		
Caçador Noturno (morcego das profundezas)	64	Lacra-tumbas	57		
Cão Infernal de Xvim	88	Lagarto Ígneo	58		
Cauda Ferrão (asabi)	18	Leucrotta	59		
Choldrith	28	Licantropo	89		
Demônio (ghour)	29	Lich	92		
Demônio (yochlol)	30	Lich de Bane (lich)	92		
Doppelganger Maior	31	Lich ilitide	92		
Draegloth (meio-abissal)	32	Lich, Bondoso	93		
Dragão	32	Lorde Mantor	60		
Dragão Fantasma (fantasma)	89	Lythari (licantropo)	92		
Dragão Marrom	35	Maculado (yuan-ti)	96		
Dragão das Presas	36	Malaugrym	61		
Dragão das Profundezas	37	Maudito (5º nível)	94		
Dragão do Som	39	Maudito (modelo)	93		
Dragão de Sombras	40	Meazel	62		
Dragontino	41	Meio-abissal (draegloth)	32		
Duergar (anão)	15	Morcego das Profundezas	63		

MONSTROS POR TIPO (E SUBTIPO)

(Aquático): bullywug, shalarin, siv
 (Ar): dragão-presa, gigante da neblina
 (Eletricidade): dragão do som
 (Fogo): ibrandlin, lagarto ígneo, pata larga
 (Frio): serpente do gelo
 (Incorpóreo): pantera espectral
 (Réptil): asabi, cauda ferrão, dragontino, lagarto ígneo, pterapovo
 (Sombra): dragão de sombras
 (Terra): dragão marrom, dragão das profundezas, gigante phaerlin
 Aberração: beholder (todos), bocarra, choldrith, flagelo das profundezas, hídra gulguth, lorde mantor, nyth, phaerimm, sharn
 Besta Mágica: bane-lar, fera obscura, leucrotta, pantera espectral, pata larga, peryton, unicórnio negro
 Besta: caçador noturno, sinistro
 Constructo: garra rastejante, golem (todos), horror de elmo, lacra-tumbas
 Dragão: dragões (todos), ibrandlin
 Elemental (ar): serpente do gelo

Extra-planar (caos): draegloth, ghour, myrlochar, nishruu, yochlol
 Extra-planar (fogo): cão infernal (Xvim)
 Extra-planar (leal): abishai, cão infernal (Xvim)
 Extra-planar (mal): abishai, cão infernal (Xvim), draegloth, ghour, myrlochar, yochlol
 Fada: hybsil
 Gigante: gigante da neblina, gigante phaerlin
 Humanóide Monstruoso: aarakocra, alaghi, dragontino, escolhido, goblin Dekanter, homem-escorpião, lagarto ígneo, meazel, quaggoth, quitina, terrano, wemic, yuan-ti
 Humanóide: asabi, anões (todos), balbucador, bullywug, cauda ferrão, shalarin, siv
 Limo: aballin
 Metamorfo: besta de Malar, doppelganger maior, ghaunadan, licantropo (todos), malaugrym, pterapovo
 Morto-vivo: fantasma (todos), guardas de Bane, lich (todos), Maudito, morcego de ossos, mortos de Bane, avantesma, soldado do horror, tirano da névoa (zumbi)
 Planta: árvore negra, guardião verde
 Verme ou inseto: aranha espada, aranha peluda (armadeira)



INTRODUÇÃO

Eles advêm das profundezas da terra, da extensão infindável e escura do Subterrâneo.

Eles advêm dos poços fétidos do Abismo, do labirinto de teias infinito da Rainha Aranha ou do Bastião do Ódio, onde reside o Filho de Bane.

Eles são criados por maldições antigas, gerados em laboratórios mágicos, procriados em rituais obscenos e formados em catástrofes arcanas.

Eles são os acólitos da vontade divina e os remanescentes distorcidos da fúria dos deuses, forças de destruição incontroláveis ou agentes sutis da corrupção.

Desde a cidade de Menzoberranzan, dominada por elfos negros, até o refúgio de criminosos, ladinos e monstros que forma o Porto da Caveira no Subterrâneo; desde os conchaves de mercados de Thay, repletos de Magos Vermelhos, conspiradores e criadores de itens mágicos, até os templos profanos de Cyric, Xvim e Shar; desde os poços abaixo do Forte Negro, a fortaleza ocidental dos Zhentarim até os céus sobre os Montes Estelares...

Eles vagam nas montanhas imponentes, desde a Espinha do Mundo até os Picos do Trovão, e nas florestas inescrutáveis, desde a Floresta de Inverno Remoto até o velho abrigo élfico de Cormanthor. Eles assombram o Grande Deserto de Anauroch e o Mar das Estrelas Cadentes. Eles ameaçam a paz instável nas florestas das Fronteiras Plateadas, somam-se ao caos urbano de Portal de Baldur e Águas Profundas e espream nas sombras da Terra dos Vales — apesar do olhar vigilante de Elminster, o Escolhido de Mystra.

Demônios e meio-demônios, dragões e seres dragontinos, cadáveres animados e espíritos sem descanso, usuários e devoradores de magia: todos são exemplos das criaturas de Faerûn, os monstros de Forgotten Realms — Os Reinos Esquecidos.

Esse livro contém descrições de mais de 80 criaturas para serem usadas nas aventuras de DUNGEONS & DRAGONS®. É possível utilizá-las em qualquer campanha de D&D, mas se você estiver usando Os Reinos Esquecidos, encontrará referências adicionais capazes de tornar essas criaturas uma parcela especial do cenário. Muitas delas estão relacionadas a determinados vilões, deuses ou localidades de Faerûn, o coração dos Reinos. Outras apenas refletem a natureza dos Reinos — um lugar onde tudo pode acontecer, em particular se estiver relacionado com a magia.

APRESENTAÇÃO

As páginas a seguir explicam o formato de apresentação das criaturas e descrevem os ataques e habilidades mais comuns.

As criaturas estão listadas em ordem alfabética. Algumas delas, como os abishai, são relacionadas a partir da mais fraca até a mais poderosa.

O Apêndice, logo depois das criaturas, explica e descreve um conjunto de criaturas geradas a partir das estatísticas de outra, adicionando-lhe um 'modelo'. Um exemplo é o Maudito, que aplica o modelo "Maudito" a determinado grupo de criaturas adequadas.

Finalmente, uma lista de todas as criaturas organizadas por Nível de Desafio torna mais fácil para o Mestre elaborar os encontros de acordo com o nível de experiência dos personagens.

COMO LER AS REFERÊNCIAS

Cada monstro é apresentado no mesmo formato geral, conforme descrito abaixo. Algumas dessas informações foram resumidas; para obter as características detalhadas, consulte o *Livro do Jogador*, o *Livro do Mestre* ou o *Livro dos Monstros*.

BLOCO PRINCIPAL DE ESTATÍSTICAS

Essa parte descreve a informação de jogo básica da criatura.

Nome

A denominação mais comum da criatura. O texto descritivo (logo após os blocos principal e secundário de estatísticas) muitas vezes contém outros nomes.

Tipo e Tamanho

Essa linha descreve primeiro o tipo e depois o tamanho da criatura (Enorme, por exemplo). As oito categorias de tamanho se encontram na tabela abaixo. O modificador de tamanho é aplicado ao bônus de ataque e Categoria de Armadura (CA) da criatura, além de afetar certas perícias. O tamanho também determina o alcance dos ataques corporais da criatura e a quantidade de espaço que ela ocupa durante uma batalha (veja Face/Alcance a seguir e Criaturas Grandes e Pequenas em Combate, pág. 131 do *Livro do Jogador*).

TAMANHO DAS CRIATURAS

AC/Modif.

Tamanho	Ataque	Dimensões*	Peso**
Minúsculo	+8	15 cm ou menos	60 gr ou menos
Mínimo	+4	Entre 15 cm e 30 cm	Entre 60 e 500 gr
Miúdo	+2	Entre 30 cm e 60 cm	Entre 500 g e 4 kg
Pequeno	+1	Entre 60 cm e 1,20 m	Entre 4 kg e 30 kg
Médio	+0	Entre 1,20 m e 2,50 m	Entre 30 kg e 250 kg
Grande	-1	Entre 2,50 m e 5 m	Entre 250 kg e 2000 kg
Enorme	-2	Entre 5 m e 10 m	Entre 2 e 16 t
Imenso	-4	Entre 10 m e 20 m	Entre 16 e 125 t
Colossal	-8	Mais de 20 m	Mais de 125 t

* Altura para criaturas bípedes, comprimento para criaturas quadrúpedes (da cauda ao nariz)

** Para as criaturas com densidades similares àquelas dos animais comuns. As criaturas de pedra e gasosas pesarão, respectivamente, muito mais ou menos.

O tipo de criatura (primeiro termo) determina como a magia a afeta. Por exemplo, a magia *comandar plantas* afeta somente as criaturas do tipo planta. Esse descritor também define várias características e habilidades da criatura, conforme explicado a seguir.

Aberração: Uma aberração tem uma anatomia deformada, habilidades estranhas, comportamentos alienígenas ou qualquer combinação de todos. Exceto se especificado o contrário, todas possuem Visão no Escuro com alcance de 18 m (veja a pág. 83 do *Livro do Mestre*). Exemplo: choldrith.

Animal: Um animal é uma criatura que não é humanoíde, mas em geral é vertebrado. Para obter mais informações sobre animais, consulte o *Livro dos Monstros* (esse livro não apresenta qualquer monstro do tipo animal).

Besta: Uma besta é uma criatura vertebrada inexistente na Terra, que possui uma anatomia quase normal e nenhuma habilidade mágica ou incomum. Exceto se especificado o contrário, todas possuem Visão na Penumbra e Visão no Escuro com alcance de 18 m. Assim como os animais, as bestas têm valores de Inteligência 1 ou 2. Exemplo: caçador noturno (morcego).

Besta Mágica: As bestas mágicas são similares às bestas, mas podem ter valores de Inteligência superiores a 2. Em geral, elas possuem habilidades sobrenaturais ou extraordinárias. Exceto se especificado o contrário, todas possuem Visão na Penumbra e Visão no Escuro com alcance de 18 m. Exemplo: peryton.

Constructo: Um constructo é um objeto animado ou uma criatura forjada artificialmente; em geral, eles não têm valores de Constituição e Inteligência. Os constructos são imunes a efeitos de ação mental (encantamentos, compulsões, fantasmas, padrão e efeitos de moral), venenos, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e de necromancia.

Os constructos não são capazes de se recuperar naturalmente dos seus ferimentos, embora possam ser curados. É possível consertá-los de maneira similar ao reparo feito em objetos (consulte a descrição da criatura para obter detalhes). Os constructos que tenham as qualidades especiais regeneração e cura acelerada ainda se beneficiam dessas características.

Os constructos são imunes a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, dreno de energia e de habilidades. Também são imunes a qualquer efeito que permita um teste de resistência de Fortitude (exceto quando estes afetarem objetos). Um constructo não está sujeito a morte por dano maciço (pág. 129 do *Livro do Jogador*), mas quando é reduzido a 0 pontos de vida ou menos, é imediatamente destruído. Uma vez que nunca esteve vivo, ele não poderá ser ressuscitado.

Exceto se especificado o contrário, todos possuem Visão no Escuro com alcance de 18 m. Exemplo: horror de elmo.

Dragão: Um dragão é uma criatura reptiliana, geralmente alado, que possui capacidades mágicas e/ou incomuns. Eles são imunes a efeitos de sono e paralisia. Exceto se especificado o contrário, todos possuem Visão na Penumbra e Visão no Escuro com alcance de 18 m. Exemplo: dragão do som.

Elemental: Um elemental é composto de um dos quatro elementos básicos: água, ar, fogo e terra. Eles são imunes a veneno, sono, paralisia e atordoamento. Os elementais não possuem fronte ou retaguarda precisas, portanto é impossível flanqueá-los e eles são imunes a sucessos decisivos. Exceto se especificado o contrário, todos possuem Visão no Escuro com alcance de 18 m.

Quando um elemental morre, não é possível ressuscitá-lo, embora um *desejo* ou *milagre* possa restaurar-lhe a vida. Exemplo: serpente do gelo.

Extra-planar: Um ser extra-planar é uma criatura advinda de outra dimensão, realidade ou plano, mas não é um elemental. Exceto se especificado o contrário, todos possuem Visão no Escuro com alcance de 18 m.

Quando um extra-planar morre, não é possível ressuscitá-lo, embora um *desejo* ou *milagre* possa restaurar-lhe a vida. Os extra-planares sabem usar todas as armas simples e quaisquer armas mencionadas em seu bloco de estatísticas. Qualquer extra-planar com Inteligência 6 ou superior também sabe usar todas as armas comuns. Exemplo: myrlochar.

Fada: Uma fada é uma criatura com habilidades sobrenaturais e vínculos com a natureza ou alguma outra força ou lugar. Em geral, suas formas são similares às humanas. Exceto se especificado o contrário, todas possuem Visão na Penumbra. As fadas sabem usar todas as armas simples e quaisquer armas mencionadas em seu bloco de estatística. Exemplo: hybsil.

Gigante: Um gigante é uma criatura humanóide muito forte, geralmente da categoria de tamanho Grande ou superior. Os gigantes sabem usar todas as armas simples, além de qualquer arma citada em sua descrição. Exceto se especificado o contrário, todos possuem Visão no Escuro com alcance de 18 m. Exemplo: gigante da neblina.

Humanóide: Em geral, um humanóide possui dois braços, duas pernas e uma cabeça; ou um torso similar ao humano, braços e uma cabeça. Eles têm poucas ou nenhuma habilidade sobrenatural ou extraordinária e quase sempre pertencem à categoria de tamanho Médio ou Pequeno. Todas as criaturas humanóides têm um modificador de tipo (veja a seguir) e sabem usar todas as armas simples, além de qualquer arma citada em sua descrição. Exemplo: bullywug.

Humanóide Monstruoso: Essas criaturas são humanóides com características monstruosas ou animais; geralmente, elas possuem habilidades sobrenaturais. Exceto se especificado o contrário, todas possuem Visão no Escuro com alcance de 18 m e sabem usar todas as armas simples, além de qualquer arma citada em sua descrição. Exemplo: lagarto ígneo.

Limo: Um limo é uma criatura mutável ou amorfa. Eles são imunes a veneno, sono, paralisia, atordoamento e metamorfose. Os limos não possuem fronte ou retaguarda precisas, portanto é impossível flanqueá-los e eles são imunes a sucessos decisivos; eles são cegos, mas têm a qualidade especial Percepção às Cegas. Os limos não possuem valores de Inteligência, portanto são imunes a efeitos de ação mental (encantamentos, compulsões, fantasmas, padrão e efeitos de moral). Exemplo: aballin.

Essas criaturas não têm nível de armadura natural — mesmo assim, é difícil matá-las porque seus corpos são compostos basicamente de protoplasma. Para refletir essa característica, elas recebem pontos de vida adicionais de acordo com seu tamanho (além dos provenientes dos Dados de Vida e bônus de Constituição), conforme a tabela abaixo.

	Pontos de Vida Adicionais		Pontos de Vida Adicionais
Minúsculo	—	Grande	15
Mínimo	—	Enorme	20
Miúdo	—	Imenso	30
Pequeno	5	Colossal	40
Médio	10		

Metamorfos: Esse tipo de criatura tem um corpo normal, mas é capaz de assumir outras formas. Exceto se especificado o contrário, todos possuem Visão no Escuro com alcance de 18 m. Exemplo: ghaunadan.

Morto-Vivo: Os mortos-vivos são cadáveres animados através de energias espirituais ou sobrenaturais. Eles são imunes a veneno, sono, paralisia, atordoamento e doença, efeitos de morte e de necromancia, e também ignoram efeitos de ação mental (encantamentos, compulsão, fantasmas, padrão e efeitos de moral), a menos que afetem especificamente esse tipo de monstro. Os mortos-vivos são imunes a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, dreno de energia e de habilidades. Como não têm valores de Constituição, também são imunes a qualquer efeito que permita um teste de resistência de Fortitude (exceto quando estes afetam objetos). Um conjurador morto-vivo realiza seus testes de Concentração com base em seu modificador de Carisma.

Os mortos-vivos que não possuem valores de Inteligência não são capazes de se recuperar naturalmente dos seus ferimentos, embora possam ser curados. A energia negativa (como das magias *infligir ferimentos*) cura esse tipo de criatura. As qualidades especiais regeneração e cura acelerada funcionam normalmente, a despeito da Inteligência da criatura.

Um morto-vivo não está sujeito a morte por dano maciço, mas quando é reduzido a 0 pontos de vida ou menos, é imediatamente destruído. Grande parte deles tem Visão no Escuro com alcance de 18 m.

É impossível reviver um morto-vivo. A *ressurreição* pode afetá-los mas, uma vez que essas criaturas quase nunca desejam retornar a viver, as tentativas geralmente falham (veja *Ressuscitando os Mortos*, pág. 153 do *Livro do Jogador*). Exemplo: soldado do horror.

Planta: As criaturas vegetais compõem esse grupo. As plantas são imunes a veneno, sono, paralisia, atordoamento e metamorfose; também são imunes a sucessos decisivos e efeitos de ação mental (encantamentos, compulsões, fantasmas, padrão e efeitos de moral). Exceto se especificado o contrário, todos possuem Visão na Penumbra. Exemplo: árvore negra.

Vermes ou Insetos: Esse tipo abrange insetos, aracnídeos, artrópodes, vermes e invertebrados similares. Os insetos não têm valores de Inteligência e são

imunes a efeitos de ação mental (encantamentos, compulsões, fantasmas, padrão e efeitos de moral). Exceto se especificado o contrário, todos possuem Visão no Escuro com alcance de 18 m. Exemplo: aranha espada.

Modificadores de Tipo

Uma observação entre parênteses, logo após o tipo da criatura, indica o modificador de tipo (por exemplo, fogo) e significa que essa criatura está associada a um elemento, uma forma de energia, um estado, etc. O modificador de tipo pode incluir um sub-tipo de uma categoria maior, como humanóide (goblinóide), por exemplo; vincular as criaturas que partilham características, como extra-planar (mal); ou associar membros de categorias diferentes. Por exemplo, os ibrandlin e os patas largas pertencem, respectivamente, aos tipos 'dragão' e 'besta mágica', mas também estão incluídos no subtipo 'fogo'.

Os modificadores de tipo mais comuns que afetam as habilidades das criaturas são descritos a seguir:

Frio: Uma criatura do frio é imune a dano de frio. Ela sofre o dobro do dano causado por fogo, exceto quando o efeito permitir um teste de resistência para reduzir o dano à metade; nesse caso, ela sofrerá metade do dano caso obtenha sucesso e o dobro caso fracasse.

Fogo: Uma criatura do fogo é imune a dano de fogo. Ela sofre o dobro do dano causado por frio, exceto quando o efeito permitir um teste de resistência para reduzir o dano à metade; nesse caso, ela sofrerá metade do dano caso obtenha sucesso e o dobro caso fracasse.

Incorpóreo: Uma criatura incorpórea não possui corpo físico. Apenas outros seres incorpóreos podem feri-la, assim como armas mágicas +1 (ou melhores), magias, habilidades similares a magias e habilidades sobrenaturais. Elas são imunes a todas as formas de ataque comuns (mas não mágicos). Mesmo quando são atingidas por magias ou armas mágicas, existem 50% de chance da criatura ignorar qualquer dano de uma fonte corpórea (exceto efeitos de energia, como *misséis mágicos* ou ataques desferidos com armas de toque espectral). Uma criatura incorpórea não possui armadura natural, mas um bônus de deflexão equivalente ao seu modificador de Carisma (mesmo quando o valor de Carisma não fornecer nenhum bônus, aplique no mínimo +1 na CA da criatura).

Uma criatura incorpórea é capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar, embora não possa atravessar efeitos de energia. Seus golpes passam através (ignoram) armaduras, armaduras naturais e escudos, mas os bônus de deflexão e efeitos de energia (como a *armadura arcana*) se aplicam normalmente. Uma criatura incorpórea sempre se desloca em silêncio e não é possível captá-la por meio de testes de Ouvir caso ela não deseje. Elas não possuem valores de Força, portanto seu modificador de Destreza se aplica aos seus ataques à distância e corpo a corpo.

Dados de Vida

Essa linha define o tipo e a quantidade de Dados de Vida da criatura e seus Pontos de Vida adicionais (se houver). Um número entre parênteses indica a quantidade média de PV da criatura.

O total de Dados de Vida também determina seu nível para alguns efeitos de magia, seu fator de cura diário e as graduações máximas das suas perícias.

Iniciativa

Essa linha apresenta o modificador de Iniciativa da criatura. Uma referência entre parênteses indica a(s) fonte(s) desse modificador (geralmente o modificador de Destreza e o talento Iniciativa Aprimorada, caso a criatura o tenha).

Deslocamento

Essa linha fornece o deslocamento tático terrestre da criatura (a quantidade de metros que ela percorre usando uma ação de movimento). Caso a criatura use uma armadura que reduza o seu deslocamento, o valor ajustado estará indicado entre parênteses, assim como o tipo da armadura; logo depois, haverá o deslocamento básico da criatura, sem armadura.

Caso a criatura tenha outros modos de locomoção, eles serão descritos após a referência principal. Exceto se estiver especificado o contrário, todos os deslocamentos são naturais (não mágicos).

Escavar: A criatura é capaz de escavar através da terra, mas não dentro de rochas — exceto quando especificado o contrário. É impossível correr enquanto se escava.

Escalar: Qualquer criatura que tenha um deslocamento de escalada terá a perícia Escalar gratuitamente e receberá +8 de bônus racial em testes dessa perícia. A criatura ainda é obrigada a realizar testes para escalar qualquer superfície (muros ou colunas) cuja CD seja 0 ou superior, mas ela sempre pode 'escolher 10' (veja *Testes sem Dados*, pág. 61 do *Livro do Jogador*) mesmo se estiver sendo ameaçada ou com pressa. A criatura percorre o deslocamento indi-

cado para escalar; caso escolha a manobra escalada acelerada (veja Escalar, pág. 64 do *Livro do Jogador*), percorrerá o dobro do valor indicado ou seu deslocamento terrestre padrão, o que for menor, executando apenas um teste de Escalar com -5 de penalidade. É impossível correr enquanto se escala. A criatura conserva seu bônus de Destreza na CA (se houver) enquanto escala e seus adversários não recebem nenhum bônus nas suas jogadas de ataque contra ela.

Vôo: A criatura é capaz de voar com o deslocamento indicado caso esteja suportando, no máximo, uma carga média (veja Capacidade de Carga, pág. 141 do *Livro do Jogador*). Todos os deslocamentos de vôo incluem uma nota entre parênteses que indica a Manobra da criatura, conforme descrito a seguir:

Perfeito: A criatura é capaz de executar praticamente qualquer manobra aérea. Ela se locomove no ar tão bem quanto um humano se desloca em terreno plano.

Bom: A criatura é muito ágil no ar (como uma mosca ou beija-flor), mas é incapaz de executar manobras de mudança de direção como as criaturas que possuem vôo perfeito.

Médio: A criatura é capaz de voar tão bem quanto um pássaro pequeno.

Ruim: A criatura é capaz de voar tão bem quanto um pássaro grande.

Desajeitado: A criatura quase não é capaz de voar.

Qualquer criatura voadora é capaz de mergulhar e atacar. Um ataque de mergulho é similar a uma Investida, mas o atacante deve percorrer pelo menos 9 metros. É possível desferir apenas ataques de garra, mas eles causarão o dobro do dano. É possível 'correr' enquanto se voa, mas é preciso percorrer uma linha reta.

Para obter mais informações sobre Movimento Tático Aéreo, consulte a pág. 69 do *Livro do Mestre*.

Natação: Qualquer criatura que tenha um deslocamento de Natação será capaz de cruzar águas usando o valor indicado sem a necessidade de testes de Natação. Ela receberá +8 de bônus racial em testes dessa perícia para realizar ações especiais ou evitar acidentes. A criatura sempre pode 'escolher 10' para nadar, mesmo se estiver sendo ameaçada ou com pressa. É possível 'correr' enquanto se nada, mas é preciso percorrer uma linha reta.

Classe de Armadura (CA)

Essa linha define a Classe de Armadura da criatura para um combate normal e inclui notas entre parênteses mencionando os modificadores responsáveis pelo valor indicado (em geral tamanho, Destreza e armadura natural).

Lembre-se que qualquer criatura saberá usar o tipo de armadura indicado no seu bloco de estatísticas, além das categorias mais leves (portanto, uma criatura que saiba usar armaduras médias também poderá usar armaduras leves). Quando não houver nenhuma armadura indicada no bloco de estatísticas, o monstro não saberá usá-las.

Ataques

Essa linha define todos os ataques físicos da criatura, sejam executados com armas manufaturadas ou naturais.

Armas Naturais: Incluem garras, presas, ferrões e similares. A referência fornece a quantidade de ataques com a arma (2 garras, por exemplo), os bônus de ataque e a forma de ataque (corpo a corpo ou à distância). Os primeiros valores representam a(s) arma(s) primária(s) da criatura, e fornece o bônus de ataque incluindo os modificadores de tamanho e Força (para ataques corpo a corpo) ou Destreza (para ataques à distância). Uma criatura com o talento Acuidade com Arma é capaz de usar seu modificador de Destreza em ataques corpo a corpo.

As armas remanescentes são secundárias e recebem -5 de penalidade no bônus de ataque, não importa quantas sejam. As criaturas que tenham o talento Ataques Múltiplos (veja "Talentos", a seguir) sofrem apenas -2 de penalidade nos ataques secundários.

Todas essas regras assumem que a criatura executará um ataque total (veja Ações de Ataque, pág. 122 do *Livro do Jogador*) e utilizará todas as suas armas naturais. Caso ela escolha a manobra de ataque padrão (e desfira apenas um ataque), deverá considerar seu bônus de ataque primário.

Exceto quando especificado o contrário, a margem de ameaça das armas naturais sempre será um 20 natural (um 20 no d20).

Armas Manufaturadas: As criaturas que utilizam espadas, arcos, lanças e afins utilizam as mesmas regras voltadas aos PJs, inclusive aquelas relacionadas a ataques múltiplos e penalidades por combater com duas armas. Estarão relacionados todos os passos da sequência de ataques múltiplos, incluindo todos os modificadores pertinentes.

Dano

Essa linha define o tipo e a quantidade de dano causado pelos ataques da criatura. O dano mínimo causado sempre será 1, mesmo quando a subtração do resultado obtido nos dados gerar um valor igual ou inferior a 0.

Armas Naturais: O dano de ataque primário da criatura inclui seu modificador de Força — e 1,5 vezes esse modificador caso seja o único ataque do monstro. Os ataques secundários consideram apenas metade do bônus de Força da criatura.

Caso algum dos ataques gere efeitos especiais, além do dano (envenenamento, infecção, etc.), eles estarão indicados aqui.

Exceto quando especificado o contrário, as criaturas causam o dobro de dano em golpes decisivos.

As armas naturais têm tipos, assim como qualquer arma. As mais comuns estão resumidas a seguir:

Mordida: A criatura ataca usando sua boca e causa dano perfurante, cortante e de concussão.

Garra ou Arranhão: A criatura rasga usando um apêndice afiado e causa dano perfurante e cortante.

Chifres: A criatura perfura o oponente usando um chifre, espora ou apêndice similar e causa dano perfurante.

Patada ou Pancada: A criatura atinge o oponente usando um apêndice ou membro e causa dano de concussão.

Ferroada: A criatura ataca usando um ferrão e causa dano perfurante. Os ferrões geralmente contêm veneno.

Armas Manufaturadas: As criaturas que utilizam espadas, arcos, lanças e afins utilizam as mesmas regras voltadas aos PJs. O bônus de dano para ataques com armas empunhadas com as duas mãos equivale a 1,5 vezes o modificador de Força da criatura (se houver), enquanto as armas secundárias consideram apenas metade do bônus de Força.

Face/Alcance

Essa linha define a quantidade de espaço necessária para a criatura lutar eficazmente e qual a área em que ela ameaça os oponentes (para ataques de oportunidade). A informação está descrita no formato [metros] por [metros]/[metros]: os valores antes da barra representam o espaço ocupado pela criatura (primeiro a largura, depois o comprimento). O valor depois da barra indica o alcance natural da criatura. Caso ela tenha um alcance excepcional em função de uma arma, tentáculo e afins, o alcance estendido e sua fonte estarão relacionados entre parênteses.

Habilidades Especiais

Diversas criaturas possuem habilidades incomuns, inclusive formas especiais de ataque, resistência ou vulnerabilidade a determinados tipos de dano, sentidos aguçados, entre muitos outros. A referência de cada monstro classifica essas capacidades entre Ataques Especiais e Qualidades Especiais. Esta última inclui defesas, vulnerabilidades e as demais habilidades especiais que não foram descritas sob as (ou não são) formas de ataque.

Uma habilidade especial será extraordinária (Ext), similar a magia (SM) ou sobrenatural (Sob).

Extraordinária: As capacidades extraordinárias não são mágicas, não são afetadas por um *campo antimagia* e não podem ser alvo de qualquer efeito desenvolvidos contra a magia. Ativar uma habilidade extraordinária é uma ação livre, exceto quando especificado o contrário.

Similar a Magia: As habilidades similares a magia são mágicas e funcionam exatamente como as magias (embora não sejam magias e, portanto, não tenham componentes verbais, materiais, gestuais, foco ou gasto de XP). Elas são anuladas por um *campo antimagia* e estão sujeitas à Resistência à Magia.

Em geral, as habilidades similares a magia têm uma quantidade limitada de usos diários. As habilidades capazes de serem usadas "sem limite" ignoram essa regra. Ativar uma habilidade similar a magia usa uma ação padrão e provoca ataques de oportunidade, exceto quando especificado o contrário. Do mesmo modo, é possível atrapalhar a ativação de forma semelhante ao que acontece com a conjuração de magias. É impossível utilizar essas habilidades como contramágica ou tentar anulá-las usando magias normais como contramágica.

Todas as criaturas que têm habilidades similares a magia possuem também um nível de conjurador efetivo, que serve para indicar quão difícil é dispersar os efeitos da habilidade e para definir quaisquer variáveis conforme o nível do efeito (como alcance e duração). O nível de conjurador efetivo nunca afeta quais as habilidades similares a magia que podem ser utilizadas pela criatura; algumas vezes, esse nível será menor que aquele exigido de um PJ para conjurar a mesma magia. Caso nenhum nível de conjurador seja fornecido, considere a quantidade de Dados de Vida da criatura como nível efetivo.

O teste de resistência (se houver) contra os efeitos similares a magia equivale a 10 + o nível da magia semelhante ou duplicada + o modificador de Carisma da criatura.

Sobrenatural: As habilidades sobrenaturais são mágicas e podem ser anuladas dentro de um *campo antimagia*, mas não são afetadas pela Resistência à

Magia. Ativar uma habilidade sobrenatural usa uma ação padrão, exceto quando especificado o contrário. Idênticas às habilidades similares a magia, as sobrenaturais podem ser usadas sem limite ou ter uma quantidade limitada de usos diários. Entretanto, sua ativação não provoca ataques de oportunidade e nunca exige testes de Concentração. Exceto quando especificado o contrário, uma habilidade sobrenatural terá um nível de conjurador efetivo equivalente aos Dados de Vida da criatura.

Ataques Especiais

Essa linha descreve todos os ataques especiais da criatura, na ordem mais provável de utilização. Caso a criatura não tenha ataques especiais, essa linha estará suprimida. Alguns detalhes sobre os ataques especiais mais comuns são fornecidos a seguir, mas haverá informações adicionais na descrição de cada criatura. Em geral, "criatura" significa o usuário do poder ou ataque especial, enquanto "oponente" representa o alvo.

Agarrar Aprimorado (Ext): Caso a criatura atinja o oponente com um ataque corpo a corpo (em geral sua mordida ou garras), causará o dano normal e poderá iniciar uma manobra Agarrar como ação livre e sem provocar ataques de oportunidade (veja a manobra Agarrar, pág. 137 do *Livro do Jogador*). Não é preciso nenhum ataque de toque inicial e as criaturas Pequenas e Miúdas não sofrem penalidades em função de seu tamanho. Exceto quando especificado o contrário, essa habilidade somente funciona contra oponentes uma categoria de tamanho inferior à criatura. Ela terá a opção de conduzir a manobra normalmente ou apenas utilizar a parte de seu corpo comprometida para imobilizar o oponente. Caso escolha a última opção, sofrerá -20 de penalidade nos testes de Agarrar, mas não estará imobilizada ou envolvida na manobra — ou seja, a criatura não perde seu modificador de Destreza na CA, ainda ameaça a área ao seu redor e é capaz de usar seus ataques remanescentes contra outros oponentes.

A imobilização não causa qualquer dano adicional, a menos que a criatura tenha a habilidade constrição. Caso ela decida não usar a constrição, cada teste bem-sucedido de Agarrar nos turnos subsequentes causa o dano pertinente ao ataque utilizado na manobra. Caso contrário, ela também causará o dano de constrição (a quantidade exata consta da descrição da criatura).

Quando uma criatura obtém sucesso num teste de Agarrar em função dessa habilidade, ela arrasta o oponente para seu espaço. Essa ação não provoca ataques de oportunidade. Não se deve considerar a criatura imobilizada enquanto ela segura seu inimigo, portanto ela ainda ameaça a área ao seu redor e conserva seu modificador de Destreza na CA. Ela é capaz inclusive de se mover (e carregar o oponente consigo), conquanto consiga arrastar o peso do inimigo.

Ataques Sônicos (Sob): Exceto quando especificado o contrário, os ataques sônicos seguem as regras de dispersões (veja Mirando uma Magia, pág. 148 do *Livro do Jogador*); o alcance da dispersão é determinado a partir da criatura atacante. Depois que o ataque sônico for liberado, ensurdecer o alvo ou impedir sua audição não anula o efeito. Impedir a audição dos alvos com antecedência lhes permite realizar testes de resistência para evitar os efeitos sônicos de ação mental, mas não os demais tipos (como aqueles que causam dano). Impedir a audição é uma ação de rodada completa e exige cera ou qualquer outro material à prova de som para estufar as orelhas.

Constrição (Ext): A criatura esmaga o oponente e causa dano de concussão, mas precisa ser bem-sucedida num teste da manobra Agarrar (veja manobra Agarrar, página 137 do *Livro do Jogador*). A quantidade de dano causada é fornecida na descrição da criatura. Caso ela também tenha o talento Agarrar Aprimorado (veja a seguir), causará o dano de constrição além do dano causado pela arma (natural ou não) responsável pelo ataque.

Drenar Energia (Sob): Esse poder rouba a energia vital do oponente e age imediatamente depois que um ataque (corpo a corpo ou à distância) atinge o alvo. Cada ataque bem-sucedido impõe um ou mais níveis negativos (a descrição especifica a quantidade). Veja Drenar Energia, pág. 74 do *Livro do Mestre*, para obter detalhes. Caso um ataque desse tipo resulte num golpe decisivo, absorverá o dobro da quantidade indicada de níveis. A cada nível negativo imposto sobre o adversário, a criatura recupera 5 pontos de vida. Caso esse efeito conceda mais pontos de vida para a criatura que o dano sofrido até o momento, adicione os PVs excedentes como pontos de vida temporários.

O oponente afetado sofrerá -1 de penalidade em todos os testes de perícia e habilidades, jogadas de ataque e testes de resistência, e perderá 5 pontos de vida, um nível efetivo ou um Dado de Vida (sempre que o nível afetar qualquer jogada ou cálculo) para cada nível negativo. Um conjurador perderá uma magia de seu limite diário, sempre do nível mais elevado e (caso seja aplicável) uma magia preparada daquele nível; esses efeitos persistirão até que o(s) nível(is) negativo(s) seja(m) removido(s).

Os níveis negativos perduram durante 24 horas ou até que sejam removidos através de magias, como restauração. Caso não sejam eliminados magicamente, o alvo deve realizar um teste de resistência de Fortitude 24 horas depois do ataque — a CD será 10 + metade dos Dados de Vida da criatura + o

modificador de Carisma da criatura (a Classe de Dificuldade exata é fornecida na descrição do monstro). Caso obtenha sucesso, o nível negativo é removido sem maiores danos para o personagem; caso contrário, o nível negativo será eliminado, mas o personagem também perde um nível de classe. Cada nível negativo exige um teste de resistência distinto.

Magias (SM): Algumas criaturas são capazes de conjurar magias arcanas ou divinas, de modo semelhante aos PJs conjuradores (e também são capazes de ativar itens mágicos). Essas criaturas estão sujeitas às mesmas regras de conjuração usadas para os personagens dos jogadores.

As criaturas conjuradoras não pertencem realmente à classe indicada, exceto quando sua descrição afirmar o contrário, e não recebem as habilidades pertinentes. Por exemplo, uma criatura capaz de conjurar magias como um feiticeiro não poderia invocar um familiar. As criaturas que conjuram magias de clérigos devem prepará-las normalmente e não tem acesso a magias de domínio.

Olhar (Sob): Um ataque visual é ativado quando o oponente fita os olhos da criatura (veja Ataques Visuais, pág. 72 do *Livro do Mestre*). O ataque é capaz de gerar um dentre diversos efeitos: petrificação, morte, enfeitiçar, etc.; o alcance padrão será de 9 metros, mas a descrição indicará quaisquer alterações.

O tipo de teste de resistência depende do ataque, mas em geral será um teste de Fortitude ou Vontade. A CD será 10 + metade dos Dados de Vida da criatura + o modificador de Carisma do monstro (a Classe de Dificuldade exata é fornecida na descrição da criatura). Um teste de resistência bem-sucedido anula o efeito. Cada ataque de olhar é descrito em resumo na referência do monstro.

Todos os oponentes dentro da área de efeito precisam realizar um teste de resistência a cada rodada, no início de seu turno, conforme o resultado da Iniciativa. Basta olhar diretamente para a criatura que tenha este tipo de ataque para estar vulnerável; os oponentes podem tentar evitar o efeito do olhar da criatura de duas formas:

Desviar o Olhar: O oponente evita encarar o rosto da criatura e concentra-se em seu corpo, acompanha sua sombra, rastreia seus movimentos por meio de um espelho, etc. A cada rodada, o personagem tem 50% de chances de evitar o teste de resistência (e o olhar do monstro). No entanto, a criatura recebe meia cobertura em relação a esse oponente.

Cerrar os Olhos: O oponente é incapaz de enxergar a criatura (seja virando de costas para ela ou fechando seus olhos). A criatura recebe os benefícios de cobertura total contra esse personagem.

Qualquer criatura que detenha essa habilidade é capaz de utilizá-la ativamente num ataque e escolher um alvo dentro do alcance. O inimigo selecionado deve realizar o teste de resistência pertinente ou tentar evitar o olhar da criatura conforme descrito acima. Dessa forma, é possível ser afetado duas vezes por um ataque de olhar na mesma rodada: uma antes da ação do personagem e outra durante o turno da criatura.

Esse tipo de ataque é capaz de afetar criaturas etéreas. Qualquer criatura é imune ao seu próprio ataque de olhar, exceto quando especificado o contrário.

Perda de Valor de Habilidade (Sob): Alguns ataques reduzem o valor de uma ou mais habilidades do oponente. Essa perda pode ser permanente ou temporária (veja Perda de Valores de Habilidade, pág. 78 do *Livro do Mestre*).

Drenar Habilidade Permanentemente: Esse efeito reduz definitivamente o valor de uma ou mais habilidades de um oponente vivo quando a criatura o atinge num ataque corporal. A descrição da criatura indicará a habilidade e quantidade drenada. Caso um ataque desse tipo resulte num golpe decisivo, absorverá o dobro da quantidade indicada (se a quantidade estiver especificada como dados de dano, jogue o dobro desse valor). Qualquer criatura que obtenha sucesso em drenar habilidades permanentemente recupera 5 pontos de dano (10 num golpe decisivo), não importa quantos pontos foram absorvidos. Caso esse efeito conceda mais pontos de vida para a criatura que o dano sofrido até o momento, adicione os PV excedentes como pontos de vida temporários.

Alguns ataques de drenar habilidade permitem um teste de resistência de Fortitude (CD equivalente a 10 + metade dos Dados de Vida da criatura + o modificador de Carisma da criatura); a Classe de Dificuldade exata é fornecida na descrição da criatura. Caso nenhum teste de resistência seja mencionado, estes não serão permitidos.

Drenar Habilidade Temporariamente: Esse ataque causa dano a um valor de habilidade do oponente. A descrição da criatura indicará a habilidade e a quantidade drenada. Caso um ataque desse tipo resulte num golpe decisivo, absorverá o dobro da quantidade indicada (se a quantidade estiver especificada como dados de dano, jogue o dobro desse valor). O dano temporário de habilidade é recuperado à razão de 1 ponto por dia de descanso. A maioria dos ataques com venenos causa dano temporário de habilidade, assim como o sopro de algumas criaturas. Outras fontes desse tipo de dano incluem o ferrão do abishai verde, o ataque "drenar sangue" do beijo letal e a nuvem insalubre que envolve um zumbi Tirano da Névoa.

Presença Aterradora (Ext): Essa habilidade torna a própria presença da criatura desconfortável para seus inimigos. Ela é ativada automaticamente quando a criatura executa qualquer ação dramática (como uma Investida, um ataque ou um rugido). Os oponentes na área de efeito que testemunhem a ação ficarão apavorados ou abalados (veja a página 83 do *Livro do Mestre*).

As ações capazes de disparar a habilidade são fornecidas na descrição da criatura. Em geral, o alcance será de 9 metros, embora a descrição indique quaisquer alterações, e a duração será de 5d6 rodadas.

Essa habilidade afeta apenas os oponentes que tenham uma quantidade de níveis ou Dados de Vida inferior aos da criatura. Um oponente afetado é capaz de anular o efeito através de um teste de resistência de Vontade — CD 10 + metade dos Dados de Vida da criatura + o modificador de Carisma da criatura (a Classe de Dificuldade exata é fornecida na descrição da criatura); caso seja bem-sucedido, esse personagem estará imune a presença aterradora do monstro durante um dia inteiro.

Psiquismo (SM): São habilidades geradas através do poder mental da criatura. As habilidades psíquicas nunca são limitadas (sem limite de usos diários).

Raio (Sob ou SM): Um raio é considerado um ataque à distância (veja *Mirando uma Magia*, pág. 148 do *Livro do Jogador*). Ele exige um ataque de toque à distância, que ignora a armadura e o escudo do alvo e utiliza o bônus de ataque à distância da criatura. Os ataques de raio sempre são realizados a curto alcance (sem incremento de distância). A descrição da criatura especifica o alcance máximo, os efeitos e qualquer teste de resistência permitido.

Sopro (Sob): Um ataque de sopro geralmente causa dano e quase sempre é baseado em um único tipo de energia (como um sopro de ácido). O ataque permite um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade — a CD será 10 + metade dos Dados de Vida da criatura + o modificador de Constituição da criatura (a Classe de Dificuldade exata é fornecida na descrição da criatura). O usuário é imune ao seu próprio sopro, exceto quando especificado o contrário. Cada ataque de sopro é descrito em resumo na referência do monstro.

Veneno (Ext): Os ataques de veneno causam um dano inicial, como dano de habilidade temporário ou algum outro efeito ao oponente, caso este fracasse num teste de resistência de Fortitude. Exceto quando especificado o contrário, outro teste de resistência será necessário 1 minuto depois (a despeito do primeiro resultado) para evitar o dano secundário. A descrição da criatura fornece os detalhes exatos.

O teste de Fortitude contra o veneno terá CD 10 + metade dos Dados de Vida da criatura + o modificador de Constituição da criatura (a Classe de Dificuldade exata é fornecida na descrição da criatura). Um teste bem-sucedido anula o dano.

Qualidades Especiais

Essa linha fornece todas as qualidades especiais da criatura, na ordem mais provável de utilização. Caso a criatura não tenha qualidades especiais, essa linha estará suprimida. Alguns detalhes sobre as qualidades especiais mais comuns são fornecidos a seguir.

Cura Acelerada (Ext): A criatura recupera seus pontos de vida muito rapidamente, em geral 1 ou mais PVs por rodada, conforme indicado na descrição (por exemplo, um bane-lar tem cura acelerada 2). Exceto quando indicado o contrário, a cura acelerada funciona como a cura normal (veja a pág. 129 do *Livro do Jogador*). Essa qualidade não restaura pontos de vida perdidos em função de inanição, desidratação ou asfixia e não permite que a criatura regenere partes perdidas do corpo. Exceto quando especificado o contrário, ela não permite que a criatura recoloca partes perdidas do corpo.

Faro (Ext): Essa habilidade permite à criatura detectar a aproximação de inimigos, farejar oponentes ocultos e rastrear através do olfato. As criaturas que tenham essa qualidade são capazes de identificar odores familiares da mesma forma que os seres humanos identificam imagens conhecidas.

A criatura pode detectar seus oponentes num raio de 9 metros através do olfato. Caso o alvo esteja a favor do vento, o alcance será de 18 metros; caso esteja contra o vento, será de apenas 4,5 metros. É possível detectar aromas fortes, como fumaça ou lixo putrefato, numa distância duas vezes maior que a citada. Aromas extremos, como carne apodrecida e o mau cheiro de uma hidra gulguith, podem ser detectados numa distância três vezes maior que a citada.

Quando uma criatura capta um aroma, não é possível revelar sua posição exata — apenas sua presença em algum lugar dentro do alcance — mas ela é capaz de usar uma ação parcial para definir a direção do cheiro. Caso se aproxime a 1,5 m do alvo, conseguirá apontar sua localização.

Qualquer criatura que tenha essa qualidade conseguirá rastrear através do olfato, realizando testes de Sabedoria para encontrar o rastro. A CD comum para um rastro recente será 10 (não importa o tipo de superfície). Essa dificul-

dade aumentará ou diminuirá conforme a intensidade do aroma, a quantidade de criaturas e o tempo de existência do rastro. Para cada hora depois do rastro ter sido feito, a CD aumentará em 2 pontos. Para todos os outros propósitos, essa qualidade funciona exatamente como o talento Rastrear. As criaturas capazes de rastrear por meio do faro ignoram as condições da superfície e de visibilidade.

Percepção às Cegas (Ext): Ao utilizar sentidos diferentes da visão, como sensibilidade a vibrações, faro, audição aguçada ou eco-localização, a criatura é capaz de manobrar e lutar tão bem quanto uma criatura que enxergue. A invisibilidade e a escuridão são irrelevantes, embora ela não seja capaz de distinguir seres etéreos. O alcance da habilidade estará indicado na descrição do monstro. Em geral, ela não precisa realizar testes de Observar ou Ouvir para perceber os oponentes dentro do alcance de sua percepção às cegas.

Redução de Dano (Sob): A criatura ignora o dano causado pela maioria das armas e ataques naturais. Os ferimentos se fecham imediatamente ou a arma ricocheteia inofensivamente (em qualquer caso, o atacante saberá que seu ataque foi ineficaz). A criatura sofre dano normalmente de ataques de energia (mesmo os comuns, não mágicos), magias, habilidades similares a magia e habilidades sobrenaturais. Uma arma mágica ou outra criatura que tenha redução de dano às vezes são capazes de feri-la, conforme descrito a seguir.

A referência indica a quantidade de dano ignorada (em geral entre 5 e 25 pontos) e o tipo de arma que anula a habilidade. Por exemplo, um lobisomem possui "redução de dano 15/prata": sempre que um oponente atingir o lobisomem usando uma arma, o dano causado é reduzido em 15 pontos (até o mínimo de 0). Entretanto, uma arma de prata causaria o dano normal.

Qualquer arma mais poderosa que o tipo indicado na referência também anulará a habilidade. Para obter detalhes, veja a tabela 3–15: Níveis de Redução de Dano, pág. 79 do *Livro do Mestre*.

Por exemplo, o lobisomem (redução de dano 15/prata) sofreria dano normal de armas mágicas que tenham um bônus igual ou superior a +1, mas ignoraria 15 pontos de dano das armas normais que não sejam feitas de prata, das armas afiadas, obras-primas e/ou com outras habilidades mágicas especiais.

Quando uma criatura que tenha redução de dano atacar outra com a mesma habilidade especial, suas armas naturais são consideradas do tipo ignorado pela sua própria redução de dano. Entretanto, a redução de dano proveniente de magias, como *pele rochosa*, não confere essa capacidade. A quantidade de dano ignorada é irrelevante. Por exemplo, um elemental do ar Grande (redução de dano 10/+1) causaria dano normal a um lobisomem: seus ataques seriam considerados uma arma +1.

Regeneração (Ext): As criaturas que possuem essa qualidade são difíceis de matar. Qualquer dano causado contra elas é considerado dano por contusão e a criatura recupera automaticamente uma quantidade fixa desse tipo de dano a cada rodada, conforme indicado em sua referência (por exemplo, uma besta de Malar possui regeneração 6). Certos tipos de ataque, em geral fogo e ácido, causam dano normalmente à criatura; este dano não será regenerado. A descrição da criatura fornece os detalhes.

Uma criatura com essa qualidade que esteja inconsciente (talvez devido ao dano por contusão) ainda morrerá com um golpe de misericórdia bem-sucedido (veja *Defensores Indefesos*, pág. 133 do *Livro do Jogador*). O ataque deverá pertencer a algum tipo incapaz de ser convertido em dano por contusão pelo monstro.

Os ataques que não causam dano direto aos pontos de vida (a maioria dos venenos e *desintegrar*, por exemplo) ignoram a regeneração. Essa qualidade também não restaura pontos de vida perdidos em função de inanição, desidratação ou asfixia.

Essa qualidade permite à criatura regenerar partes perdidas de seu corpo ou recolocar seus membros ou partes arrancadas; a descrição da criatura fornecerá os limites. As partes do corpo que não forem recolocadas secarão e morrerão normalmente.

Resistência a Energia (Ext): A criatura ignora parte do dano de algum tipo de energia (ácido, frio, fogo, eletricidade ou sônico) a cada rodada. A descrição fornece a quantidade e o tipo de dano ignorado. Por exemplo, um goblin Dekanter possui resistência ao frio 5, portanto ignora os primeiros 5 pontos de dano por frio causados a cada rodada.

Resistência à Magia (Ext): A criatura é capaz de ignorar os efeitos mágicos e as habilidades similares a magia que a visem diretamente. A referência inclui um valor; para determinar se a magia ou habilidade afeta a criatura, o personagem deve realizar um teste de conjurador (1d20 + nível de conjurador) — se o resultado igualar ou superar o valor de Resistência à Magia (RM) indicado na referência, a conjuração funciona normalmente, embora a criatura ainda tenha direito ao teste de resistência adequado. Consulte Resistência à Magia, pág. 80 do *Livro do Mestre*.

Testes de Resistência

Essa linha indica os modificadores dos testes de resistência de Fortitude, Reflexos e Vontade, conforme o tipo, modificadores de habilidade e qualidades especiais da criatura.

Habilidades

Essa linha indica os valores das seis habilidades básicas da criatura, na seguinte ordem: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Todas elas funcionam exatamente conforme descrito no *Livro do Jogador* (Capítulo 1: Habilidades), com as seguintes exceções:

Inteligência: A criatura é capaz de falar todos os idiomas mencionados em sua descrição, mais um idioma adicional a cada ponto de bônus de Inteligência. Todas as criaturas que tenham Inteligência 3 ou superior compreendem ao menos um idioma (quase sempre Comum, exceto quando especificado o contrário).

Habilidades Nulas: Algumas criaturas não possuem determinados valores de habilidade; elas simplesmente desconsideram a habilidade pertinente, embora não tenham um valor 0. O modificador para uma habilidade nula será sempre +0. Os efeitos específicos de cada habilidade nula são os seguintes:

Força: Qualquer criatura capaz de manipular fisicamente objetos materiais terá Força 1, no mínimo.

As criaturas que tenham Força nula não afetam a inércia no mundo material, em geral porque não têm corpo físico (como um nishruu, por exemplo) ou são incapazes de se mover (como a planta guardiã). A criatura fracassa em todos os testes de Força mas, caso possa atacar, utilizará seu modificador de Destreza em seus ataques corpo a corpo.

Destreza: Qualquer criatura capaz de se mover terá Destreza 1, no mínimo (todos os monstros desse suplemento possuem valores de Destreza).

As criaturas que tenham Destreza nula não conseguem se mover. Caso seja capaz de agir (por meio de magias, por exemplo), adicionará seu modificador de Inteligência na Iniciativa. A criatura fracassa em todos os testes de Destreza e Reflexos.

Constituição: Qualquer criatura viva terá Constituição 1, no mínimo.

As criaturas que tenham Constituição nula não possuem um corpo (como um espectro) ou metabolismo (como uma garra rastejante). Elas são imunes a qualquer efeito que permita um teste de resistência de Fortitude, exceto quando este afetar objetos. Por exemplo, um zumbi é imune a qualquer tipo de veneno, mas é vulnerável a *desintegrar*. A criatura também ignora dano de habilidade, drenar energia, drenar habilidades e sempre fracassa em testes de Constituição.

Inteligência: Qualquer criatura capaz de raciocinar, aprender ou lembrar-se de algo terá Inteligência 1, no mínimo.

As criaturas que tenham Inteligência nula são autómatos (como um horror de elmo), que cumprem instruções programadas ou seguem instintos básicos. Ela é imune a todos os efeitos de ação mental (efeitos de encantamento, compulsão, fantasma, padrão e moral) e fracassa em todos os testes de Inteligência.

Sabedoria: Qualquer criatura capaz de perceber o ambiente ao seu redor terá Sabedoria 1, no mínimo (todos os monstros desse suplemento possuem valores de Sabedoria).

Qualquer coisa que tenha Sabedoria nula será um objeto, não uma criatura. Qualquer coisa que não possua valores de Sabedoria também não terá valores de Carisma e vice-versa.

Carisma: Qualquer criatura capaz de perceber a diferença entre si e as demais criaturas e objetos do mundo terá Carisma 1, no mínimo (todos os monstros desse suplemento possuem valores de Carisma).

Qualquer coisa que tenha Carisma nulo será um objeto, não uma criatura. Qualquer coisa que não possua valores de Carisma também não terá valores de Sabedoria e vice-versa.

Perícias

Essa linha apresenta todas as perícias da criatura, no formato [Perícia] (bônus), incluindo todos os modificadores de habilidade, talentos e ajustes raciais pertinentes, exceto quando especificado o contrário na descrição. Todas as perícias indicadas são consideradas perícias de classe, a menos que a criatura tenha uma classe de personagem (citado na referência). Caso o Mestre queira personalizar a criatura e acrescentar novas perícias, deverá utilizar a tabela a seguir para determinar a quantidade total de pontos de perícia disponível. Qualquer perícia não mencionada na referência da criatura é considerada uma perícia de outra classe, exceto se ela tiver uma classe de personagem; nesse caso, todas as perícias de classe podem ser adquiridas normalmente.

Tipo	Pontos Iniciais de Perícia	Pontos Adicionais de Perícia
Aberração	2 x modificador de Inteligência	+2/DVA
Animal	10-15	—
Besta	1-15	+1/DVA
Besta Mágica	2 x modificador de Inteligência	+1/DVA
Constructo	—	—
Dragão	(6 + modificador de Inteligência) x DV	—
Elemental	2 x modificador de Inteligência	+2/DVA
Fada	3 x modificador de Inteligência	+2/DVA
Gigante	6 + modificador de Inteligência	+1/DVA
Humanóide	6 + modificador de Inteligência	+1/DVA
Humanóide Monstruoso	2 x modificador de Inteligência	+2/DVA
Limo	—	—
Extra-planar	(8 + modificador de Inteligência) x DV	—
Metamorfo	2 x modificador de Inteligência	+1/DVA
Morto-Vivo	3 x modificador de Inteligência	+2/DVA
Planta	—	—
Verme	10-15	—

* DVA: Dados de Vida Adicionais. Para calcular os DVA de qualquer criatura — exceto elementais — subtraia 1 do total de Dados de Vida das criaturas de categoria de tamanho Médio ou inferior; 2 para criaturas Grandes; 4 para Enormes; 16 para Imensas e 32 para Colossais. Para os elementais, subtraia 2 para criaturas Médias ou menores, 4 para Grandes, 8 para Enormes, 16 para Imensas e 32 para Colossais. Considere os resultados negativos como zero.

O tipo e o valor de Inteligência da criatura determinam sua quantidade de pontos de perícia. Certas criaturas recebem pontos adicionais, pois têm um número maior de Dados de Vida, em comparação com as demais criaturas de sua categoria de tamanho, conforme indicado na tabela a seguir.

A seção "Perícias" da descrição repete e explica os bônus raciais e variados; esses bônus não devem ser adicionados ao modificador de perícia indicado no bloco de estatísticas, exceto quando especificado o contrário. Um asterisco (*) após o valor relevante na seção "Perícias" indica um ajuste condicional ou situacional.

Talentos

Essa linha denota todos os talentos da criatura. Em geral, a descrição apresenta informações adicionais, caso o talento funcione de forma distinta daquela explicada no Capítulo 5: Talentos, do *Livro do Jogador*.

A maioria das criaturas possui os mesmos talentos disponíveis aos personagens dos jogadores; entretanto, existem talentos únicos e exclusivos para os monstros. Veja a nota explicativa, a seguir, para obter as descrições desses talentos.

BLOCO SECUNDÁRIO DE ESTATÍSTICAS

Essa seção inclui informações necessárias ao Mestre durante a preparação da campanha; em geral, são pouco úteis durante a partida. Quando o bloco primário de estatísticas compreende informações sobre diversas criaturas correlacionadas (os golens de pedras preciosas, por exemplo), e o bloco secundário de estatísticas dessas criaturas é idêntico, este último aparecerá apenas uma vez, após os blocos primários de todas as criaturas.

Terreno/Clima

Essa referência descreve os locais onde as criaturas são mais facilmente encontradas.

Aquático: Esse tipo de terreno refere-se às zonas de água doce ou salgada.

Charcos: As áreas baixas, planas e inundadas são consideradas charcos; inclui os terrenos pantanosos.

Colinas: Qualquer área com terreno acidentado, mas que não seja montanhoso, é uma colina.

Deserto: Esse tipo de terreno descreve qualquer região árida e de vegetação muito esparsa.

Floresta: Qualquer área coberta de árvores é um terreno desse tipo.

Frio: Esse tipo de clima descreve as zonas árticas e sub-árticas. Qualquer região que tenha uma condição semelhante ao inverno ao longo do ano, durante um período maior que as outras variações sazonais, é considerada fria.

Montanhas: Um terreno acidentado mais elevado do que uma colina é considerado uma montanha.

Planície: Qualquer área razoavelmente plana que não seja um deserto, um pântano ou uma floresta é considerada uma planície.

Quente: Esse tipo de clima descreve as zonas tropicais e sub-tropicais. Qualquer região que tenha uma condição semelhante ao verão ao longo do ano, durante um período maior que as outras variações sazonais, é considerada quente.

Subterrâneo: Áreas sob a terra são chamadas de terrenos subterrâneos.

Temperado: É o tipo de clima das áreas que alternam estações quentes e frias, com aproximadamente a mesma duração.

Organização

Essa linha descreve os tipos de grupos formados pelas criaturas. Uma variante numérica entre parênteses indica quantos adultos combatentes existem em cada tipo de grupo. Diversos conjuntos terão vários integrantes não combatentes, expressos como um valor percentual da população combatente. Os não combatentes incluem os jovens, os doentes, os escravos e outros indivíduos pouco propensos a lutar. A seção "Sociedade" apresenta mais detalhes sobre os não combatentes da raça.

Nível de Desafio

Representa o nível médio necessário ao grupo de aventureiros para confrontar uma criatura desse tipo, num encontro de dificuldade moderada. Considere um grupo de quatro personagens descansados (todos os pontos de vida, todas as magias e equipamento apropriado ao seu nível). Caso tenham um pouco de sorte, o grupo vencerá o confronto sem nenhuma baixa, com apenas alguns pontos de dano. Para obter mais informações sobre Níveis de Desafio, consulte as páginas 100 e 167 do *Livro do Mestre*.

Tesouro

Essa referência descreve a quantidade de riqueza possuída ou guardada pela criatura e está relacionada com a tabela na página 170 do *Livro do Mestre*. Na maioria dos casos, o monstro conservará seus objetos de valor em seu lar ou covil e não os transportará quando estiver viajando. As criaturas inteligentes que tenham tesouros transportáveis e úteis (como itens mágicos) tendem a portá-los e utilizá-los, embora deixem os objetos maiores em seus refúgios.

Observação: As tabelas de encontros aleatórios do Capítulo 4: Aventuras, do *Livro do Mestre* possuem informações próprias sobre tesouros; quando o Mestre as adotar, deverá utilizá-las em substituição àquelas contidas na referência Tesouro desse livro.

Os tesouros incluem moedas, bens e itens e as criaturas as terão em quantidades variáveis, nas seguintes proporções:

Padrão: Consulte apenas uma vez cada uma das colunas pertinentes, conforme o Nível de Desafio da criatura (para grupos de criaturas, use o Nível de Encontro).

Algumas criaturas fornecem o dobro, o triplo ou mesmo o quádruplo do tesouro padrão; nesses casos, jogue 1d% duas, três ou quatro vezes, respectivamente.

Nenhum: A criatura não possui nenhum objeto de valor.

Porcentagem de Moedas (% Moedas): A criatura terá moedas apenas em certas ocasiões. Antes de verificar a existência de moedas, jogue 1d% contra a porcentagem indicada. Caso o resultado seja igual ou inferior, consulte normalmente as colunas Moedas da tabela (ainda será possível não obter nenhum tesouro desse tipo).

Observações entre Parênteses: Algumas referências para bens e itens incluem observações que limitam o tipo de tesouro possuído pela criatura.

Quando uma observação inclui uma negativa, significa que a criatura não recolhe ou é incapaz de guardar o objeto indicado. Caso uma geração aleatória de tesouro forneça esse tipo de bem ou item, trate-a como "nada".

Quando uma observação inclui uma exclusão ("apenas"), a criatura possuirá somente o tipo de tesouro indicado.

Tendência

Essa referência fornece a tendência mais comum da criatura. Cada referência inclui um qualificador, que indica a abrangência da tendência fornecida sobre a espécie como um todo.

Sempre: A criatura nasceu com a tendência indicada. Talvez a espécie tenha uma predisposição hereditária a favor dela ou venha de um plano que a predetermine. É possível que alguns indivíduos alterem sua tendência, mas estes serão criaturas únicas ou exceções do tipo uma em um milhão.

Geralmente: A maioria (acima de 50%) das criaturas dessa espécie terá a tendência indicada. Talvez a raça tenha uma poderosa influência cultural ou esteja submetida a um legado relacionado à sua origem. Por exemplo, grande parte dos elfos herda sua tendência (Caótico e Bom) de sua divindade patrona, Corellon Larethian.

Freqüentemente: A espécie prefere a tendência indicada, seja por natureza ou criação, mas sem nenhum fanatismo. Diversos indivíduos (entre 40% e 50%) terão a tendência indicada, mas as exceções são comuns.

Progressão

A linha Progressão indica quão forte um indivíduo da espécie é capaz de ser, na forma de Dados de Vida. Esse não é um limite inflexível, mas as exceções serão extremamente raras.

Aprimoramento

Conforme a quantidade de Dados de Vida aumenta, os bônus de ataque e modificadores de testes de resistência da criatura também devem ser elevados, e ela poderá adquirir novos talentos e pontos de perícia, conforme seu tipo. A tabela Progressão das Criaturas por Tipo demonstra a progressão das diversas categorias.

Os bônus de resistência constam da Tabela 3-1: Bônus Base de Resistência e Bônus Base de Ataque, pág. 22 do *Livro do Jogador*. O "melhor" teste de

INVESTIDA AÉREA [Geral]

A criatura é capaz de atacar em pleno voo.

Pré-requisito: Deslocamento de voo.

Benefício: Quando estiver voando, a criatura poderá realizar uma ação de movimento (inclusive mergulhar), uma ação parcial a qualquer momento durante esse deslocamento, e então terminar seu movimento. É impossível escolher a ação de movimento dobrado quando se executa um ataque aéreo.

Normal: Sem esse talento, a criatura deverá executar sua ação parcial antes ou depois do movimento; nunca durante.

ATAQUES MÚLTIPLOS [Geral]

A criatura é capaz de utilizar todas as suas armas naturais ao mesmo tempo.

Pré-requisito: Três ou mais armas naturais.

Benefício: Os ataques secundários da criatura com suas armas naturais sofrem apenas -2 de penalidade.

Normal: Sem esse talento, os ataques secundários da criatura com suas armas naturais sofrem -5 de penalidade.

DESTREZA MÚLTIPLA [Geral]

A criatura é capaz de utilizar todas as suas mãos em combate.

Pré-requisitos: Des 15+, três ou mais braços.

Benefício: A criatura ignora todas as penalidades aplicáveis à suas mãos inábeis.

Normal: Sem esse talento, qualquer criatura que usar sua mão inábil sofrerá -4 de penalidade nas jogadas de ataque, testes de habilidade e de perícia. Uma das mãos da criatura sempre será destra; as demais serão consideradas inábeis — por exemplo, uma criatura que tenha quatro braços terá uma mão destra e três inábeis.

Especial: Esse talento substitui a Ambidestria para criaturas com diversos braços.

COMBATER COM MÚLTIPLAS ARMAS [Geral]

Uma criatura que tenha três ou mais braços será capaz de combater utilizando uma arma em cada mão. A criatura poderá desferir um ataque adicional por rodada para cada arma extra.

Pré-requisito: Três ou mais braços.

Benefício: As penalidades para combater com duas armas são reduzidas em 2.

Normal: Sem esse talento, a criatura sofrerá -6 de penalidade nas jogadas de ataque de sua arma primária (mão destra) e -10 de penalidade nas jogadas de ataque de suas armas secundárias (mãos inábeis). Uma das mãos da criatura sempre será destra; as demais serão consideradas inábeis. Consulte Combater com Duas Armas, pág. 124 do *Livro do Jogador*.

Especial: Esse talento substitui Combater com Duas Armas para criaturas com diversos braços. A Destreza Múltipla reduz a penalidade para todas as mãos inábeis.

PROGRESSÃO DAS CRIATURAS POR TIPO

	Dado de Vida	Bônus de Ataque	de Resistência	Melhor Teste Pontos de Perícia	Talentos
Aberração	d8	DV Total x 3/4 (como clérigo)	Vontade	+2 por DV adicional	+1 a cada 4 DV adicionais
Besta	d10	DV Total x 3/4 (como clérigo)	Fortitude e Reflexos	+1 por DV adicional	—
Besta Mágica	d10	DV Total (como guerreiro)	Fortitude e Reflexos	+1 por DV adicional	+1 a cada 4 DV adicionais
Constructo	d10	DV Total x 3/4 (como clérigo)	—	—	—
Dragão	d12	DV Total (como guerreiro)	Fortitude, Reflexos e Vontade	+6 por DV adicional (mais bônus de Int)	+1 a cada 4 DV adicionais
Elemental	d8	DV Total x 3/4 (como clérigo)	Varia – Reflexos (Ar, Fogo), Fortitude (Terra, Água)	+2 por DV adicional	+1 a cada 4 DV adicionais
Extra-planar	d8	DV Total (como guerreiro)	Fortitude, Reflexos e Vontade	+8 por DV adicional (mais bônus de Int)	+1 a cada 4 DV adicionais
Fada	d6	DV Total x 1/2 (como mago)	Reflexos e Vontade	+2 por DV adicional	+1 a cada 4 DV adicionais
Gigante	d8	DV Total x 3/4 (como clérigo)	Fortitude	+1 por DV adicional	+1 a cada 4 DV adicionais
Humanóide	d8	DV Total x 3/4 (como clérigo)	Variável (escolha um)	+1 por DV adicional	+1 a cada 4 DV adicionais
Humanóide	d8	DV Total (como guerreiro)	Reflexos e Vontade	+2 por DV adicional	+1 a cada 4 DV adicionais
Monstruosos					
Limo	d10	DV Total x 3/4 (como clérigo)	—	—	Percepção às Cegas
Metamorfo	d8	DV Total x 3/4 (como clérigo)	Fortitude, Reflexos e Vontade	+1 por DV adicional	+1 a cada 4 DV adicionais
Morto-vivo	d12	DV Total x 3/4 (como clérigo)	Vontade	+2 por DV adicional	+1 a cada 4 DV adicionais
Planta	d8	DV Total x 3/4 (como clérigo)	Fortitude	—	—
Verme ou Inseto	d8	DV Total x 3/4 (como clérigo)	Fortitude	10–12	—

resistência usará os valores mais altos, indicados na linha equivalente aos Dados de Vida da criatura na Tabela 3–1.

Caso a criatura adquira um nível de classe de personagem, deverá progredir de acordo com ela, não mais de acordo com seu tipo.

Categoria de Tamanho

As criaturas ficarão maiores conforme sua quantidade seus Dados de Vida aumentar (a nova categoria de tamanho estará indicada entre parênteses).

Um aumento de tamanho afeta os valores de habilidade, a Classe de Armadura, os bônus de ataque e o dano causado pela criatura, de acordo com as tabelas a seguir:

Tamanho Anterior*	Tamanho Atual	For	Des	Cons	Armadura Natural	CA/Ataque
Minúsculo	Mínimo	Idêntica	–2	Idêntica	Idêntica	–4
Mínimo	Miúdo	+2	–2	Idêntica	Idêntica	–2
Miúdo	Pequeno	+4	–2	Idêntica	Idêntica	–1
Pequeno	Médio	+4	–2	+2	Idêntica	–1
Médio	Grande	+8	–2	+4	+2	–1
Grande	Enorme	+8	–2	+4	+3	–1
Enorme	Imenso	+8	Idêntica	+4	+4	–2
Imenso	Colossal	+8	Idêntica	+4	+5	–4

Dano Anterior *	Dano Atual
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8 ou 1d10	2d6
1d12	2d8

* Dobre o ajuste caso a criatura adquira mais de uma categoria de tamanho. Por exemplo, se a criatura avançasse do tamanho Médio para a categoria Enorme, receberia +16 de Força, –4 de Destreza e –2 no bônus de ataque e na CA.

* Dobre o ajuste caso a criatura adquira mais de uma categoria de tamanho. Por exemplo, se uma criatura com 2 garras (1d4 pontos de dano cada) avançasse do

tamanho Médio para a categoria Enorme, o dano infligido por cada ataque seria elevado para 1d8.

Criaturas e Classes de Personagem

Se uma criatura adquirir uma classe de personagem, passará a obedecer as regras para multiclasse descritas nas páginas 55–56 do *Livro do Jogador*. O nível de personagem da criatura equivale aos níveis de classe que ela possui, mais os Dados de Vida iniciais da sua raça. Por exemplo, um ogro normalmente tem 4 DV. Se adquirir um nível de bárbaro, se tornará um personagem de 5º nível: bárbaro de 1º nível/ogro de 4º nível (sua “classe de monstro”) e adicionará 1d12 ao seu total de Pontos de Vida. As criaturas que tenham 1 Dado de Vida ou menos consideram apenas seus níveis de classe (veja Monstros como Raças, pág. 22 do *Livro do Mestre*).

A classe de monstro da criatura sempre será sua classe favorecida e ela nunca sofrerá penalidades de XP por possuí-la.

Os Dados de Vida adicionais provenientes de níveis de classe nunca afetarão sua categoria de tamanho.

DESCRIÇÃO

A descrição começa com um breve relato sobre o monstro: sua aparência, seus hábitos e qualquer detalhe digno de nota. As seções especiais descrevem a forma de combate da criatura e fornecem detalhes sobre ataques especiais, qualidades especiais, perícias e talentos.

Nos Reinos

Essa seção oferece informações básicas relacionadas ao cenário de campanha dos Reinos Esquecidos, que situam o monstro nos contextos históricos e geográficos de Faerûn. Por exemplo, algumas criaturas desse suplemento foram criados pelos Zhentarim ou pelos Magos Vermelhos de Thay, enquanto outras são nativas do Mar das Estrelas Cadentes ou do Grande Deserto de Anauroch.

Monstros de Faerûn:

arakocra, alaghi, alhoon (lich ilitide), anão do escudo, anão dourado, anão selvagem, árvore negra, asabi, baelnorn (lich bom), bocarra, bullywug, dragão das profundezas, dragão de sombras, dragão do som, dragão marrom, dragão-presa, dragontinos, duergar (anão cinzento), fantasmas errantes, fera obscura, fey'ri, flagelo das profundezas, garra rastejante, genasi da água (tocado pelos planos), genasi da terra (tocado pelos

planos), genasi de fogo (tocado pelos planos), genasi do ar (tocado pelos planos), guardião verde, harpista espectral, homem-crocodilo, homem-tubarão, horror de elmo, hybsil, ibrandlin, lacra-tumbas, leucrotta, lythari, malaugrym, morcego das profundezas, nishruu, nyth, olho esférico (beholder), peryton, phaerimm, pterapovo, quaggoth, quitina, sharn, siv, tiefling (tocado pelos planos), wemic, yuan-ti.

AARAKOCRA

Humanóide Monstruoso (Médio)

Dados de Vida: 1d8 (4 PV)

Iniciativa: +2 (Des)

Deslocamento: 6 m, voo 27 m (médio)

CA: 13 (+2 Des, +1 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +0; ou à distância: azagaia +3

Dano: Garra 1d4-1; azagaia 1d6-1

Ataques Especiais: Bicada, invocar elemental do ar (Grande)

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Testes de Resistência: Fort +0, Ref +4, Von +2

Habilidades: For 9, Des 15, Cons 10, Int 10, Sab 11, Car 10

Perícias: Conhecimento (natureza) +4, Observar +4, Ofícios (qualquer um) +4, Ouvir +4, Sobrevivência +4

Talentos: Investida Aérea

Terreno/Clima: Montanhas/Quente e temperado

Organização: Solitário, revoada (3-6) ou tribo (11-30, mais 1 clérigo de 3º a 5º nível)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Padrão

Tendência: Frequentemente Neutro e Bom

Progressão: Conforme a classe de personagem

Os aarakroca receberam vários apelidos dos montanhistas, aventureiros e fazendeiros — predadores celestes, homens-pássaro, cabeças de penas — e nem todos são agradáveis.

Essas criaturas são humanóides alados com cerca de 2,10 de altura e envergadura de 6 metros. Os ossos dos aarakroca são leves e seu peso médio não ultrapassa 45 kg. Eles apresentam patas com três dedos no meio de cada asa, com a mesma capacidade de manipulação das mãos dos seres humanos quando os aarakroca estão em terra. Os músculos de suas asas se conectam a uma caixa torácica óssea, que fornece uma armadura natural limitada. Suas patas poderosas ostentam garras afiadas e retráteis, que podem se transformar em outro par de mãos com polegares opositores.

Os rostos dos aarakroca parecem uma miscelagem entre um papagaio e uma águia. Eles possuem bicos negros ou cinza escuros e olhos negros, posicionados frontalmente na cabeça, fornecendo uma visão binocular aguçada. A plumagem e a coloração dessas criaturas variam conforme a tribo, embora os machos costumem ter penas vermelhas, laranja ou amarelas brilhantes e as fêmeas apresentem tonalidades de marrom e cinza.

Os aarakroca falam o idioma Comum e Auran.

COMBATE

Os aarakroca evitam o combate terrestre e preferem confrontos aéreos. Eles mergulham contra os adversários para atacá-los com suas garras ou arremessam azagaias à distância. Em geral, um combatente aarakroca carrega seis azagaias amarradas no peito em bainhas distintas.

Bicada (Ext): Quando estiver no solo, o aarakroca ataca com seu bico afiado (corpo a corpo +1) e causa 1d3 ponto de dano.

Invocar Elemental do Ar Grande

(Sob): Um grupo com cinco aarakroca, liderado por um clérigo da raça (no mínimo), é capaz de conjurar *invocar criatura VI* para obter um elemental do ar (Grande). Para executar a invocação, os participantes devem realizar uma complexa dança aérea durante 3 rodadas.

PERSONAGENS AARAKROCA

Os líderes dos aarakroca quase sempre são guerreiros, que é a classe favorecida da raça. Os clérigos têm acesso aos seguintes domínios: Ar, Cura e Sol.

SOCIEDADE DOS AARAKROCA

As tribos aarakroca compartilham um território de caça com cerca de 150 km², embora as fronteiras sejam flexíveis. Quaisquer animais presentes no território da tribo são considerados presas em potencial, incluindo os animais de rebanho das fazendas dos humanos.

Uma tribo divide um ninho comunitário amplo e sem teto, construído com vinhas entrelaçadas. O aarakroca mais velho atua como o líder da tribo, auxiliado pelo xamã tribal. Os machos gastam a maior parte do dia caçando, enquanto as fêmeas fabricam armas e ferramentas.

Os aarakroca são extremamente claustrofóbicos e nunca entrarão em uma caverna, construção ou qualquer área fechada por vontade própria.

NOS REINOS

Os sábios supõem que os aarakroca são membros de uma raça de imigrantes, originários e nativos do continente distante de Maztica, a oeste de Faerûn. Eles não se espalharam no continente, mas formaram quatro colônias principais: nos Montes Estelares, no interior da Floresta Alta; nos Picos da Tempestade em Cormyr; nas Montanhas Lascadas na Orla de Vilhon; e nos Penhascos da Névoa em Chult. Durante a última década, as ondas de destruição causadas por Elaenimacros, um dragão verde ancião, destruiu a colônia dos Montes Estelares. Os sobreviventes desses ataques — e os aarakroca de toda Faerûn — juraram vingança contra o dragão e aventureiros da raça são avistados com maior frequência nas terras civilizadas de Cormyr e do Norte.

ABALLIN

Limo (Grande)

Dados de Vida: 3d10+21 (37 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 6 m, natação 12 m

CA: 10 (+1 Des, -1 tamanho)

Ataques: Corpo a corpo: pancada +6

Dano: Pancada 1d8+7 mais afogamento

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Afogamento

Qualidades Especiais: Percepção às cegas, redução de dano 10/+1, imunidades, inércia, vulnerável a magias aquáticas

Testes de Resistência: Fort +3,

Ref +2, Von +0

Habilidades: For 21, Des 13,

Cons 14, Int —, Sab 9, Car 6

Terreno/Clima: Terrestre e

subterrâneo/Quente e temperado

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 4-5 DV (Grande); 6-9 DV (Enorme)

Também chamados de "águas-vivas", os aballin são monstros fluidos que aprisionam e afogam as criaturas que invadem seu território ou estejam ao seu alcance.

Em seu estado inerte, um aballin é similar a um grande estanque de água comum, sem peixes ou qualquer forma de vida vegetal ou animal. Caso sejam observados com atenção, é possível distinguir moedas, jóias e outros equipamentos de metal no interior da criatura, provenientes de suas vítimas anteriores, aparentemente esperando para serem recuperados. Embora sejam semelhantes a um elemental da água, na verdade os aballin são compostos de uma variedade mais fraca de ácido, capaz de digerir qualquer matéria orgânica em um período de três semanas.



COMBATE

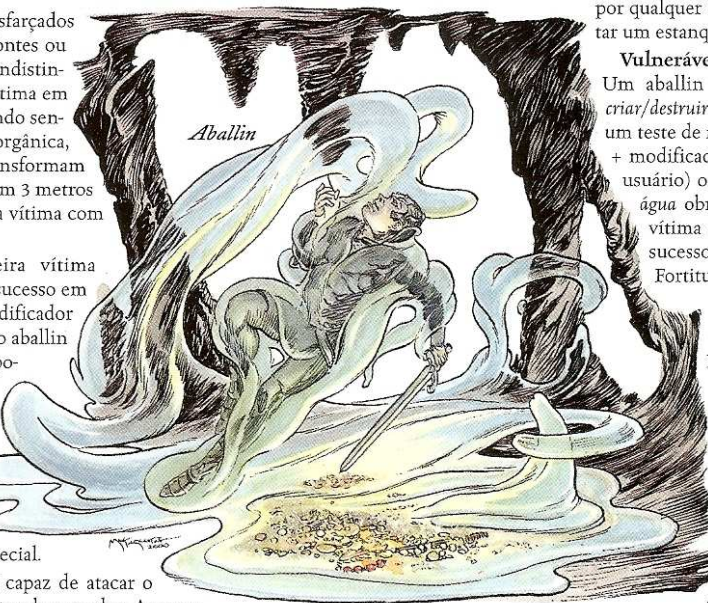
Os aballin permanecem imóveis, disfarçados como estanques, pequenas poças, fontes ou lagos subterrâneos, praticamente indistinguíveis de água pura até que uma vítima em potencial se aproxime demais. Quando sentem a presença de uma criatura orgânica, eles alteram sua estrutura e se transformam em uma coluna de líquido móvel com 3 metros de altura, golpeando e envolvendo a vítima com pseudópodes gelatinosos.

Afogamento (Ext): A primeira vítima atingida por um aballin deve obter sucesso em um teste resistido de Agarrar (o modificador da criatura para o teste é +11). Caso o aballin obtenha sucesso, ele envolve o oponente com seu corpo líquido e a vítima começa a se afogar (consulte o Livro do Mestre para obter as regras sobre afogamento). Uma vez que o aballin é composto de ácido (e não de água pura), as magias *respirar na água* e similares não afetam esse ataque especial.

Uma vítima aprisionada ainda é capaz de atacar o aballin ou realizar testes subsequentes da manobra Agarrar para se libertar. É impossível conjurar magias que tenham componentes verbais ou utilizar qualquer item ou habilidade que exija a fala (como uma palavra de comando). Caso outros adversários utilizem armas cortantes ou perfurantes para golpear o aballin enquanto uma vítima estiver aprisionada, existe 25% de chance de cada ataque atingir a criatura aprisionada, sem causar qualquer dano ao aballin.

O aballin continuará a atacar os outros inimigos com seus pseudópodes, mesmo que esteja mantendo uma vítima aprisionada.

Imunidades (Ext): Os aballin são imunes ao dano causado por fogo, frio e eletricidade. Conforme indicado acima, as armas cortantes e perfurantes têm 25% de chance de atingir uma vítima aprisionada no corpo da criatura, mas não infligem qualquer dano ao aballin. Somente as armas de concussão causam dano normal aos aballin, e apenas se superarem a Redução de Dano da criatura.



Inércia (Ext): Eu seu estado inerte, um aballin não pode ser atingido por qualquer ataque ou efeito incapaz de afetar um estanque de água comum.

Vulnerável a Magias Aquáticas (Ext): Um aballin que seja alvo da habilidade *criar/destruir água* deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 11 + modificador da habilidade relevante do usuário) ou morrerá. A magia *controlar a água* obrigará o aballin a libertar uma vítima aprisionada caso não obtenha sucesso em um teste de resistência de Fortitude.

NOS REINOS

Na época do Antigo Império de Netheril, um druida que vivia às margens do Rio Vigoroso (atualmente engolido pelas areias do Deserto de Anau-roch) foi assolado pela poderosa maldição de um arquimago, transformando-se em um aballin e caçando no rio que havia sido seu lar. Os sábios acreditam que todos os

aballin que existem são descendentes desse druida ancestral, e essas criaturas ainda são mais comuns nos rios e lagos a leste de Anau-roch, em especial nos quatro riachos que fluem para o oeste a partir das Montanhas da Boca do Deserto, o Rio Tesh, que corre para o leste a partir do Vale da Adaga para o Mar da Lua e o Rio Ashaba, que nasce no Valer da Adaga e flui para o leste e para o sul através da Terra dos Vales.

ABISHAI

Os abishai são os torturadores e guardiões dos primeiros dois círculos de Baator. Todos eles juraram fidelidade a Tiamat, a rainha dos dragões cromáticos. Consequentemente, as cinco variedades (ou cores) dos abishai partilham afinidades sobrenaturais com os dragões cromáticos.

ABISHAI

	Abishai Branco (Baatezu) Extra-Planar (Médio — Mal, Leal)	Abishai Negro (Baatezu) Extra-Planar (Médio — Mal, Leal)	Abishai Verde (Baatezu) Extra-Planar (Médio — Mal, Leal)
Dados de Vida:	4d8+8 (26 PV)	5d8+10 (32 PV)	6d8+18 (45 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)	+6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m, voo 12 m (ruim)	9 m, voo 12 m (ruim)	9 m, voo 12 m (ruim)
CA:	16 (+2 Des, +4 natural)	17 (+2 Des, +5 natural)	19 (+3 Des, +6 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: cauda +5, 2 garras +3, mordida +3	Corpo a corpo: cauda +7, 2 garras +5, mordida +5	Corpo a corpo: cauda +8, 2 garras +6, mordida +6
Dano:	Cauda 1d6+1 mais ferrão (1d6 de frio), garra 1d4, mordida 1d6	Cauda 1d6+2 mais ferrão (+2d4 ácido e +1d4 ácido na próxima rodada), garra 1d4+1, mordida 1d6+1	Cauda 1d6+2 mais ferrão (veneno: 1d4 Força; 1 Força), garra 1d4+1, mordida 1d6+1
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Habilidades similares a magia, invocar baatezu	Habilidades similares a magia, invocar baatezu	Habilidades similares a magia, invocar baatezu
Qualidades Especiais:	Redução de Dano 5/+1, qualidades de abishai, regeneração 4, RM 11	Redução de Dano 5/+1, qualidades de abishai, regeneração 5, RM 12	Redução de Dano 5/+1, qualidades de abishai, regeneração 6, RM 13
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +6, Von +5	Fort +6, Ref +6, Von +5	Fort +8, Ref +8, Von +6
Habilidades:	For 13, Des 15, Cons 15, Int 10, Sab 12, Car 12	For 14, Des 15, Cons 15, Int 10, Sab 12, Car 13	For 15, Des 16, Cons 16, Int 11, Sab 13, Car 14
Perícias:	Arte da Fuga +6, Blefar +3, Procurar +6 Concentração +4, Disfarces +4, Intimidar +7, Observar +6, Ouvir +5	Arte da Fuga +7, Blefar +4, Procurar +7 Concentração +5, Disfarces +5, Intimidar +8, Observar +7, Ouvir +6	Arte da Fuga +9, Blefar +6, Procurar +8 Concentração +7, Disfarces +7, Intimidar +10, Observar +8, Ouvir +7
Talentos:	Ataques Múltiplos	Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada	Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada
Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer	Terrestre e subterrâneo/Qualquer	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário, revoada (2) ou onda (3–12)	Solitário, revoada (2) ou onda (3–12)	Solitário, revoada (2) ou onda (3–12)
Nível de Desafio:	5	5	6
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Leal e Mau	Sempre Leal e Mau	Sempre Leal e Mau
Progressão:	5–6 DV (Médio)	6–7 DV (Médio)	7–8 DV (Médio)

	Abishai Azul (Baatezu) Extra-Planar (Médio — Mal, Leal)	Abishai Vermelho (Baatezu) Extra-Planar (Médio — Mal, Leal)
Dados de Vida:	7d8+821 (52 PV)	8d8+24 (60 PV)
Iniciativa:	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m, voo 15 m (ruim)	9 m, voo 15 m (ruim)
CA:	20 (+3 Des, +7 natural)	21 (+3 Des, +8 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: cauda +10, 2 garras +8, mordida +8	Corpo a corpo: cauda +12, 2 garras +9, mordida +9
Dano:	Cauda 1d6+3 mais ferrão (+2d6 de eletricidade), garra 1d4+1, mordida 1d6+1	Cauda 1d6+3 mais ferrão (+2d6 de fogo), garra 1d4+1, mordida 1d6+1
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Habilidades similares a magia, invocar baatezu	Habilidades similares a magia, invocar baatezu
Qualidades Especiais:	Redução de Dano 10/+1, qualidades de abishai, regeneração 7, RM 14	Redução de Dano 10/+1, qualidades de abishai, regeneração 8, RM 17
Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +8, Von +6	Fort +9, Ref +9, Von +8
Habilidades:	For 16, Des 16, Cons 16, Int 11, Sab 13, Car 15	For 17, Des 17, Cons 17, Int 12, Sab 14, Car 16
Perícias:	Arte da Fuga +10, Blefar +7, Concentração +8, Disfarces +9, Intimidar +11, Observar +9, Ouvir +9, Procurar +9	Arte da Fuga +11, Blefar +9, Concentração +10, Conhecimento (infernai) +6, Diplomacia +10, Ouvir +10, Disfarces +10, Intimidar +14, Observar +10, Procurar +10
Talentos:	Ataques Múltiplos	Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma (cauda)
Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário, revoada (2) ou onda (3–12)	Solitário, revoada (2) ou onda (3–12)
Nível de Desafio:	7	8
Tesouro:	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Leal e Mau	Sempre Leal e Mau
Progressão:	8–9 DV (Médio)	9–10 DV (Médio)

Os abishai se parecem com gárgulas góticos. Sua altura varia entre 1,5 m e 2,1 m e seu peso oscila entre 125 kg e 250 kg. Eles possuem asas de morcego, garras terríveis, mandíbulas poderosas e uma cauda preênsil que chicoteia ao redor do corpo do abissal constantemente, sempre preparada para golpear com seu ferrão mágico. As escamas dos abishai são mais foscas que as escamas de suas contrapartes dracônicas.

Alguns eruditos humanos acreditam que os abishai conseguem progredir na hierarquia dos diabos inferiores, nascendo como abishai brancos e avançando para as variações negra, verde, azul e finalmente vermelha. No entanto, esses estudiosos estão enganados: os abishai não nutrem mais esperança que os demais habitantes de Baator e se rejubilam com a oportunidade de descarregar seu próprio sofrimento sobre os mortais.

Os abishai falam os idiomas Infernal e Comum. Os abishai vermelhos também conhecem o idioma Celestial.

COMBATE

A capacidade de voo dos abishai é limitada, portanto eles costumam pousar adjacentes às suas vítimas e lutar no solo. Caso seja possível, eles utilizam seus poderes de ilusão e feitiços para enfraquecer os adversários antes de deflagrar um confronto.

O Ferrão dos Abishai

Cada variedade de abishai possui um ataque com o ferrão, desferido com um golpe da cauda, que inflige o dano adicional descrito a seguir.

Branco: Qualquer golpe da cauda de um abishai branco causa 1d6 pontos de dano adicional por frio.

Negro: Qualquer golpe da cauda de um abishai negro causa 2d4 pontos de dano adicional por ácido; na rodada subsequente, o ácido inflige 1d4 pontos de dano adicional.

Verde: Qualquer golpe da cauda de um abishai verde causa 1d6 pontos de dano temporário de Força, além do dano normal; um minuto depois, o veneno causa mais 1 ponto de dano secundário de Força.

Azul: Qualquer golpe da cauda de um abishai azul causa 2d6 pontos de dano adicional de eletricidade.

Vermelho: Qualquer golpe da cauda de um abishai vermelho causa 2d6 pontos de dano adicional de fogo.

Qualidades de Abishai

Todos os abishai compartilham os seguintes ataques e habilidades especiais:

Habilidades Similares a Magia

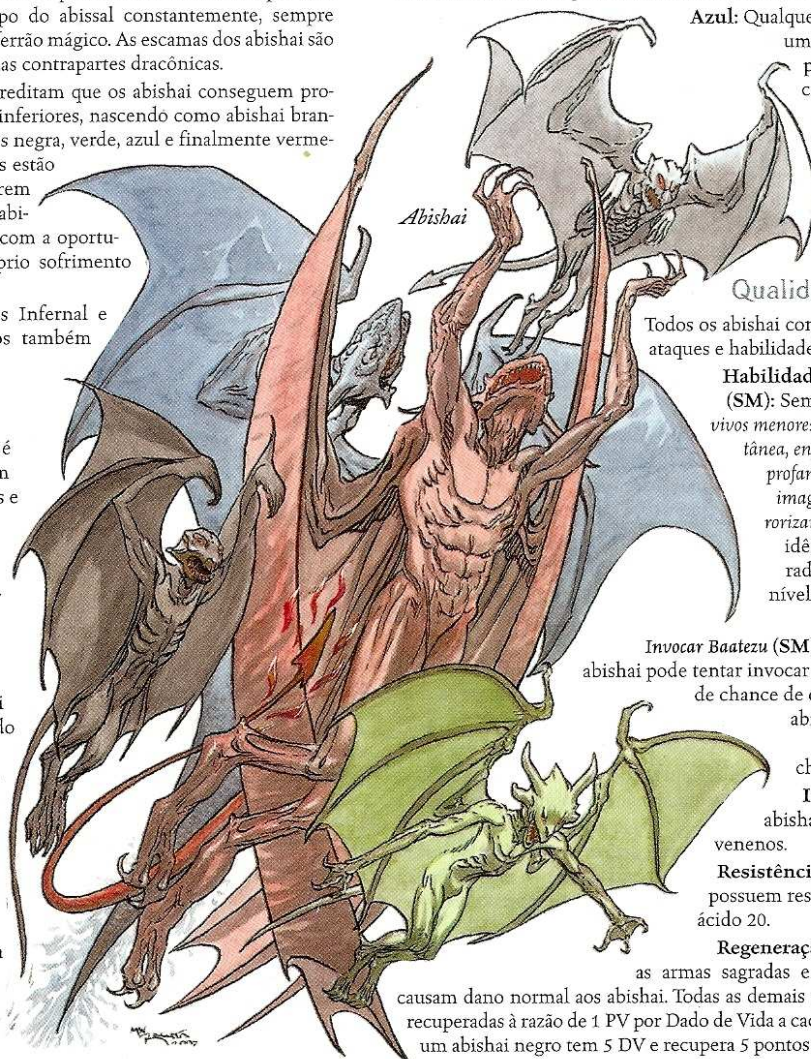
(SM): Sem limite — criar mortos-vivos menores, transformação momentânea, enfeitiçar pessoas, comando, profanar, dissimular tendência, imagem maior, sugestão, aterrorizar. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feitiçeiro de nível equivalente aos Dados de Vida do abishai.

Invocar Baatezu (SM): Uma vez por dia, um abishai pode tentar invocar 2d6 lêmures, com 50% de chance de obter sucesso, ou outro abishai de uma variedade aleatória com 20% de chance de obter sucesso.

Imunidades (Ext): Os abishai são imunes a fogo e venenos.

Resistências (Ext): Os abishai possuem resistência a frio e ácido 20.

Regeneração (Ext): A água benta, as armas sagradas e as armas abençoadas causam dano normal aos abishai. Todas as demais variedades de dano são recuperadas à razão de 1 PV por Dado de Vida a cada rodada; por exemplo, um abishai negro tem 5 DV e recupera 5 pontos de dano por rodada.



Enxergar na Escuridão (Sob): Todos os baatezu conseguem enxergar perfeitamente na escuridão, mesmo gerada por magias como *escuridão profunda*.

Telepatia (Sob): Os abishai podem se comunicar por telepatia com qualquer criatura que tenha um idioma num raio de 30 m.

Vulnerabilidade a Água Benta (Ext): Os abishai sofrem 2d4 ponto de dano quando são atingidos por um frasco de água benta ou 1 ponto de dano de "espírito" se estiverem adjacentes ao ponto de impacto.

NOS REINOS

Gilgeam, o deus-rei falecido de Unther, controlou seus seguidores durante muito tempo apresentando Tiamat como um arquidiabo implacável, que somente seria detido com a destruição absoluta do seu reino. Mesmo assim, muitos habitantes de Unther achavam que qualquer inimigo de Gilgeam não poderia ser pior que o regente, portanto o culto a Tiamat floresceu em segredo por séculos. Durante o Tempo das Perturbações, quando várias divindades foram aprisionadas na superfície de Faerûn, Gilgeam conseguiu assassinar o avatar de Tiamat. No entanto, sua vitória durou pouco — o novo avatar da deusa cromática, um dragão vermelho conhecido originalmente como Tchazarr, atacou o monarca e provou que os deuses-reis também podem morrer. A morte de Gilgeam aumentou o poder do culto a Tiamat em Unther. Na cidade de Unthalass, onde o culto é mais intenso, os habitantes receberam a "benção" da deusa na forma de treze abishai livres, de várias cores, que ficaram isolados no Plano Material durante o Tempo das Perturbações. Os abissais preferem viver em Unther a servir a Tiamat em Baator e estabeleceram covis separados no subterrâneo das proximidades de Unthalass. As criaturas temem que Tiamat acabe percebendo sua ausência, logo não se arriscam a utilizar sua habilidade de invocação. Eles cooperam limitadamente entre si, mas o ressentimento das variedades "inferiores" contra o único abishai vermelho garante que continuem sozinhos a maior parte do tempo. Aproveitando a oportunidade, eles aterrorizam as regiões vizinhas de Unthalass, mas o sumo-sacerdote do culto a Tiamat está envolvido em um jogo perigoso: ele está chantageando os abishai para cumprirem missões em seu favor, sob pena de entregá-los a Tiamat se desobedecerem.

ALAGHI

Humanóide Monstruoso (Médio)

Dados de Vida: 9d8+9(49 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 9 m

CA: 16 (+1 Des, +5 natural)

Ataques: Corpo a corpo: machadinha +9/+4, punho +9; ou à distância: azagaia +10/+5, azagaia +6

Dano: Machadinha 1d6+4, punho 1d3+2; ou azagaia 1d6+4, azagaia 1d6

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +7, Von +6

Habilidades: For 19, Des 12, Cons 13, Int 6, Sab 10, Car 11

Perícias: Esconder-se +8, Furtividade +8, Observar +7, Ouvir +7

Talentos: Ambidestria, Ataque Poderoso, Grande Fortitude

Terreno/Clima: Montanhas e florestas/Temperado

Organização: Solitário (1 druida de 2º–12º nível), família (2–5 mais 0–3 crianças com 3 DV, punho +0, dano 1d4), ou vilarejo (15–20 mais 1 clérigo de 1º a 6º nível)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Padrão

Tendência: Frequentemente Neutro (o vilarejo é Geralmente Mau, os ermitões são Geralmente Bons)

Progressão: Conforme a classe do personagem

Os alaghi são humanóides inteligentes que habitam as florestas. Eles são tímidos, pacíficos e costumam matar somente para obter alimento.

Os alaghi têm o peito largo, pescoços curtos e grossos, crânios achatados e testas inclinadas. Seus ombros são largos e seus braços são compridos e musculosos. As pernas são curtas, mas espessas, e as mãos e os pés são bem grandes. Todo o corpo do alaghi é recoberto de pelagem grossa; a coloração é sempre amarela escura, castanha avermelhada ou cinza carvão. A maioria dos indivíduos loiros terá olhos verdes e mechas verdes e brilhantes em sua pelagem. Um alaghi adulto tem 1,80 m de altura e pesa 165 kg. A raça vive entre 75 e 85 anos.

Os nômades alaghi falam uma variação do Silvestre. A variação sedentária também conhece o idioma Comum, Goblin ou Gigante, de acordo com as espécies que habitam a região de seus vilarejos. Os ermitões alaghi aprendem novos idiomas conforme sua necessidade ou desejo.

COMBATE

Os alaghi são combatentes eficazes e lutam com astúcia surpreendente quando são atacados ou estão apavorados. Um caçador ou guerreiro alaghi típico carrega uma adaga ou machadinha de pedra, mais três ou quatro azagaias de madeira. Em combate corporal, geralmente o alaghi ataca o adversário com uma arma na mão destra e golpeia com o punho inábil. Caso a criatura utilize somente uma arma, seus modificadores de ataque serão +13/+8.

PERSONAGENS ALAGHI

Os alaghi mais excepcionais, com Inteligência acima da média, quase sempre se tornam druidas, embora essas criaturas sejam solitárias e reclusas. Os líderes das comunidades sedentárias geralmente se tornam clérigos, com acesso aos domínios Animais, Plantas e Cura.

SOCIEDADE DOS ALAGHI

A maioria dos alaghi é composta de coletores e caçadores seminômades que viaja em pequenos grupos familiares. Eles viajam durante o ano inteiro, deslocando-se para as regiões que ofereçam uma vida mais fácil, com animais e plantas suficientes.

Em raras ocasiões, um grupo com quinze ou vinte alaghi reclama permanentemente uma área com alimentos em abundância e se estabelecem, vivendo em cabanas rústicas ou um grande complexo de cavernas. Geralmente, os líderes dessas comunidades atingiram 100 anos de vida e sempre são clérigos. Esses assentamentos são temidos e evitados, pois os alaghi costumam ser hostis e com frequência atacam os viajantes e comerciantes incautos.

Os ermitões alaghi são druidas sábios e inteligentes com 50 anos ou mais. Eles são vegetarianos e costumam ser tímidos, curiosos e prestativos.

NOS REINOS

As vilas dos alaghi são encontradas nas florestas densas ao longo da Costa da Espada, desde a Floresta do Inverno Remoto até a Floresta de Terhír.

Os druidas ermitões são comuns em todo o Norte, e alguns indivíduos proeminentes vivem ao norte da Floresta Oculta, na Lagoa dos Cadáveres e nos Picos Perdidos. Kurdin, um druida alaghi de 20º nível (ou superior), é um amigo famoso dos entes das Florestas de Turlang, embora seu papel (ou mesmo envolvimento) na destruição do Forte Portão do Inferno seja desconhecido.

Alaghi



ANÕES DE FAERÛN

Os anões de *Forgotten Realms* – Os Reinos Esquecidos incluem seis sub-raças distintas. Os anões do escudo e os duergar são praticamente idênticos às sub-raças descritas no *Livro dos Monstros*. Os anões do ártico, dourados, selvagens e urdunnir são espécies únicas de Faerûn e são descritos a seguir.



quer efeitos nocivos. Os dedos das mãos e dos pés são grossos e rombos, e os pés são largos e chatos, permitindo caminhar facilmente sobre a neve sem afundar. Cabelos brancos e encaracolados recobrem a cabeça e descem pelas costas quase até a cintura. Os machos ostentam barbas curtas e bigodes torcidos. Anões e anãs preferem vestir túnicas simples de pele de ursos polares. Os innugaakalikurit estão sempre descalços.

Os anões do ártico são Pequenos, portanto recebem os benefícios e desvantagens de tamanho (+1 nas jogadas de ataque e na CA, +4 de bônus em Esconder-se, capacidade de carga reduzida, deslocamento base 6 m, devem usar

ANÕES DO ESCUDO

Os anões do escudo são encontrados principalmente no Norte de Faerûn, concentrados em localidades como a Cidadela Adbar e o Salão de Mítral, mas existem pequenos enclaves espalhados no continente, inclusive em grandes metrópoles dos humanos como Águas Profundas e Lua Argêntea. Os anões do escudo se tornaram mais comuns nos últimos anos, depois de um longo período de declínio; os eruditos afirmam que algum fator externo reverteu o destino fatídico da raça. Embora muitos anões do escudo, conhecidos como os Ocultos, permaneçam isolados em suas cidadelas nas montanhas, o grupo mais vibrante e próspero da sub-raça se auto-denomina os Peregrinos, que aceita alegremente a companhia dos humanos e a interação com o mundo exterior. Com exceção das diferenças culturais indicadas acima, os anões do escudo são idênticos aos anões das montanhas descritos no *Livro dos Monstros*.

ANÕES DOURADOS

Os anões dourados continuam a prosperar na imensa nação da sub-raça em Casa Inferior, nos arredores da Grande Fenda, no Shaar Oriental. Esses anões sulistas são mais orgulhosos e elitistas que seus primos do norte. Suas características raciais possuem as seguintes alterações:

- +2 de Constituição, –2 de Destreza; os anões dourados são robustos e resistentes, mas não tão ranzinzas e reservados quanto seus primos do escudo.

- +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra aberrações. Os anões dourados são treinados em táticas especiais de combate contra muitas criaturas bizarras que vivem no Subterrâneo (esse modificador substitui o bônus de ataque contra orcs e goblinóides).

DUERGAR

Os duergar, também chamados de anões cinzentos, são uma sub-raça degenerada e maligna encontrada nas profundezas do Subterrâneo, em reinos por toda Faerûn. Eles são descritos no *Livro dos Monstros*.

ANÕES DO ÁRTICO

Os anões do ártico são atarracados, robustos e excêntricos e a única sub-raça nativa da região da Grande Geleira. O nome para a raça no próprio idioma é Innugaakalikurit. Eles tem corpos compactos, faces comprimidadas e pernas curtas e grossas — na verdade, parecem anões comuns que foram amassados. A raça raramente alcança 1 metro de altura, mas tem quase a mesma largura que a altura. Seus olhos são azuis e brilhantes, as bochechas são rubras como maçãs, e sua pele normalmente é branca, quase azulada pelo frio; no entanto, devido ao costume da raça de repousar sob o sol, muitos são bronzeados ou vermelhos como pimentões em todo o corpo, uma condição que não lhes causa desconforto ou quais-

armas menores). Seus valores de habilidade típicos são For 16, Des 9, Cons 13, Int 10, Sab 11, Car 8. Eles são imunes a todos os efeitos e ataques de frio e compartilham todas as características raciais dos anões descritos no *Livro do Jogador*. Seus líderes sempre são rangers ou guerreiros. A classe favorecida é ranger.

Terreno/Clima: Montanhas/Frio

Organização: Grupo de caça (3–12) ou clã (51–100, mais 30% de não combatentes, mais 5 tenentes de 3º nível, mais 3 capitães de 4º nível e um ancião de 6º a 9º nível)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Padrão (apenas gemas)

Tendência: Geralmente Leal e Neutro

Progressão: Conforme a classe de personagem

URDUNNIR

Essa raça de anões esquecida pelo tempo foi especialmente abençoada pela divindade dos anões Dumathoin, o Guardião dos Segredos Sob a Montanha. Os urdunnir são muito parecidos com os anões do escudo, com pele cinza clara, grandes barbas cinzentas e olhos prateados. Eles geralmente utilizam uma vestimenta justa, composta de uma única peça, feita de pedras e metal flexíveis graças aos poderes mágicos inatos da sub-raça.

Os urdunnir têm as mesmas habilidades especiais dos anões comuns. Sua resistência excepcional a venenos lhes concede +4 de bônus nos testes de resistência contra toxinas. Os urdunnir possuem a capacidade sobrenatural inata de caminhar nas rochas, permitindo que atravessem pedras e terra como se fosse o ar. Eles são capazes de carregar o dobro de seu peso em materiais dessa forma. Uma vez por rodada, o urdunnir pode utilizar *moldar rochas* como uma habilidade similar a magia conjurada por um feiticeiro de 8º nível.

Os urdunnir também podem *moldar metal* como uma habilidade similar a magia; eles devem se concentrar durante uma rodada inteira e ativar a habilidade na rodada subsequente. Esse poder é idêntico a *moldar rochas*, mas o anão somente consegue afetar um cubo de 1,5 m de metal. O urdunnir precisa tocar o material para moldá-lo, o que exigirá um ataque de toque para afetar qualquer metal vestido, empunhado ou carregado por um adversário. Se o anão estiver preparado contra um ataque, ele poderá remodelar uma arma metálica que atingir seu corpo, sofrendo apenas metade do dano e inutilizando o equipamento. O urdunnir deve gastar uma ação para se concentrar nessa habilidade, depois preparar uma ação com essa variante de *moldar metal* e finalmente ativá-la na próxima oportunidade em que for golpeado. As armas e armaduras mágicas devem realizar um teste de resistência de Fortitude para anular este efeito (con-

sulte as regras dos testes de resistência para itens mágicos no Capítulo 8 do Livro do Jogador).

Terreno/Clima: Subterrâneo

Organização: Patrulha (5–20) ou clã (30–100, mais 20% de não combatentes, mais 2–5 lordes de 2º a 5º nível)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Dobro dos itens

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: Conforme a classe de personagem

ANÕES SELVAGENS

Os anões selvagens, também chamados de anões das selvas, são encontrados nas matas e selvas de Mhair e Chult. Eles têm a pele escura e são baixos e atarracados. Seus corpos ostentam muitas tatuagens e são cobertos com óleos para espantar os insetos e impedir que sejam agarrados. Eles não costumam usar roupas, mas seus cabelos extremamente longos e ondulados ajudam a cobrir seus corpos. A raça emplastra o cabelo com lama para formar uma armadura rústica quando partem para a guerra (+1 na CA). Os anões selvagens são musculosos e robustos, desconfiam de

invasores e evitam qualquer confronto, a menos que sejam atacados ou provocados.

Os anões selvagens usam zarabatanas para disparar dardos envenenados em suas presas ou inimigos. Esses projéteis têm incremento de distância de 6 m, causam 1d3 pontos de dano e são recobertos com um veneno entorpecente que induz ao sono. Qualquer criatura atingida pelo dardo deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou sofrerá os efeitos da magia *lentidão*; o dano secundário é inconsciência.

Os anões selvagens também sabem usar meia-lanças, bastões de arremesso e machadinhas. Eles são imunes ao veneno dos seus dardos, e recebem +1 de bônus racial nos testes de resistência contra venenos naturais e gases venenosos (além do bônus normal dos anões). Eles adquirem +4 de bônus racial nos testes de resistência contra as doenças nativas das selvas que habitam, possuem resistência ao fogo 5 e, similar aos anões do ártico, são criaturas Pequenas. Seus líderes sempre são bárbaros ou guerreiros. A classe favorecida é bárbaro.

Terreno/Clima: Floresta e subterrâneo/Quente

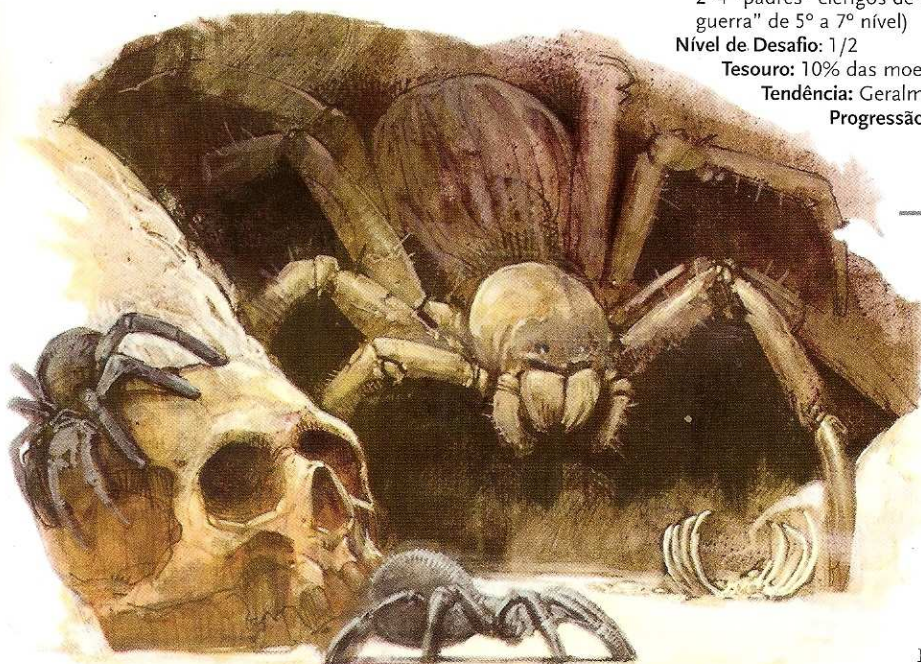
Organização: Grupo de caça (4–24, mais 1 “sangria” de 2º a 4º nível) ou clã (101–200, mais 3–12 “sangrias” de 2º a 4º nível, 2–4 “padres” clérigos de 3º a 10º nível, mais um “líder de guerra” de 5º a 7º nível)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: 10% das moedas

Tendência: Geralmente Leal e Neutro

Progressão: Conforme a classe de personagem



↑ — Armadeira: Aranha Peluda — ↑ Aranha Espada ↑
| — Aranhas Subterrâneas — |

ARANHA SUBTERRÂNEA

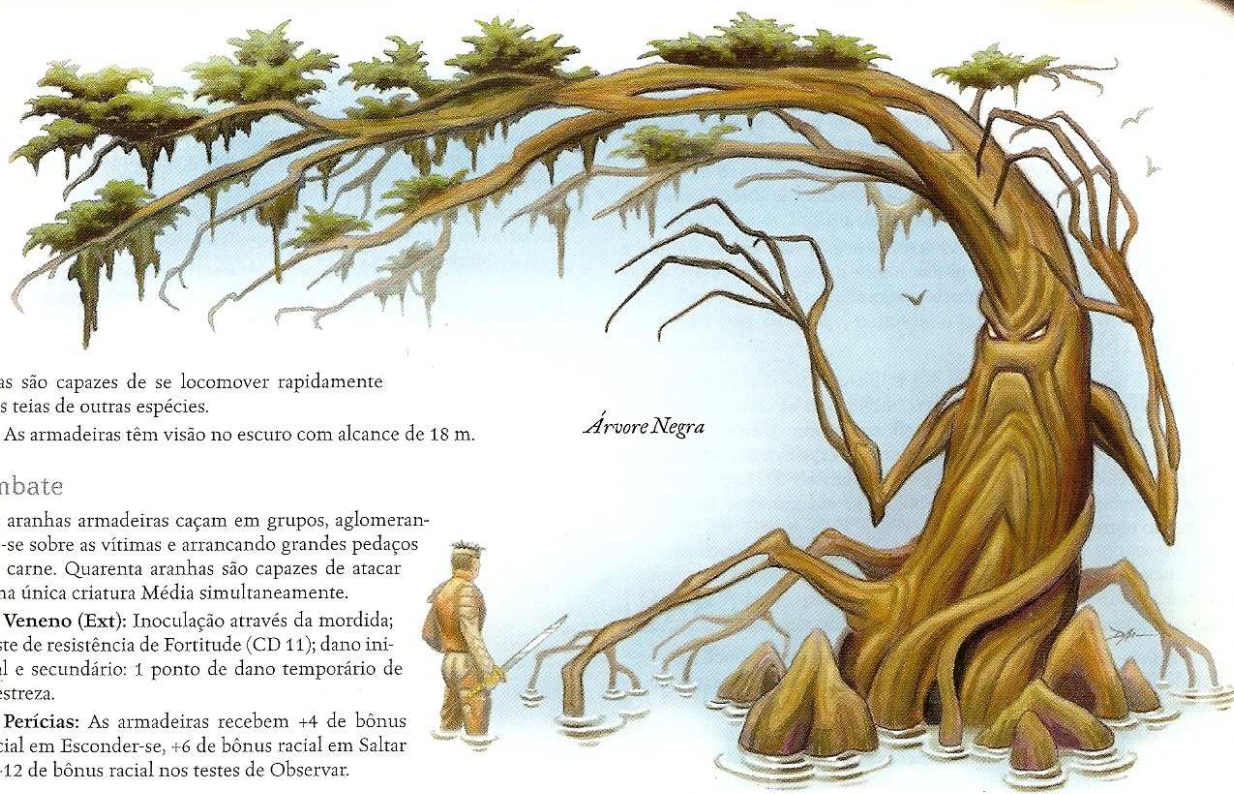
Existem diversos tipos de aranhas no Subterrâneo, pelo menos nas comunidades drow abaixo da superfície. Elas vivem em relativa segurança nestes locais, porque as aranhas são sagradas para Lolth. Além disso, a quantidade de alimento disponível que pode ser encontrada em grandes comunidades permite que as aranhas prosperem nas regiões controladas pelos drow do Subterrâneo.

ARMADEIRA (ARANHA PELUDA)

Essas aranhas negras e cobertas de pêlos têm cerca de 20 cm de diâmetro e mandíbulas teríveis. Elas são encontradas nas selvas, no Subterrâneo, em tumbas e cavernas. Elas não fabricam teias,

ARANHA SUBTERRÂNEA

	Armadadeira Inseto (Miúdo)	Aranha Espada Inseto (Grande)
Dados de Vida:	1/8 d8 (1 PV)	5d8+10 (32 PV)
Iniciativa:	+2 (+2 Des)	+0
Deslocamento:	6 m, escalar 3 m	6 m, escalar 6 m
CA:	20 (+2 Des, +8 tamanho)	17 (–1 tamanho, +8 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: mordida +3	Corpo a corpo: 8 patas +6, mordida +1
Dano:	Mordida 1d2–5 mais veneno	Pata 1d6+4, mordida 1d8+2 mais veneno
Face/Alcance:	15 cm por 15 cm/0 m	3 m por 3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Veneno	Veneno, empalar
Qualidades Especiais:	Imunidade a venenos	—
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +2, Von +0	Fort +6, Ref +1, Von +1
Habilidades:	For 1, Des 14, Cons 10, Int —, Sab 10, Car 2	For 18, Des 10, Cons 14, Int —, Sab 11, Car 3
Perícias:	Escalar +6, Esconder-se +25, Saltar +4, Observar +15	Escalar +14, Esconder-se +7, Saltar +13, Observar +15
Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Quente e temperado	Florestas e subterrâneo/Quente
Organização:	Familiar (1) ou enxame (2–20)	Solitário ou ninhada (2–5) em currais drow
Nível de Desafio:	1/2	5
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	—	—



mas são capazes de se locomover rapidamente nas teias de outras espécies.

As armadeiras têm visão no escuro com alcance de 18 m.

Árvore Negra

Combate

As aranhas armadeiras caçam em grupos, aglomerando-se sobre as vítimas e arrancando grandes pedaços de carne. Quarenta aranhas são capazes de atacar uma única criatura Média simultaneamente.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 11); dano inicial e secundário: 1 ponto de dano temporário de Destreza.

Perícias: As armadeiras recebem +4 de bônus racial em Esconder-se, +6 de bônus racial em Saltar e +12 de bônus racial nos testes de Observar.

Nos Reinos

As armadeiras são utilizadas por magos e feiticeiros como familiares (geralmente entre os drow), pois são capazes de carregar pequenos itens e andar nas paredes e no teto. Elas seguem todas as regras normais para familiares, descritas no Capítulo 3 do *Livro do Jogador*, mas não concedem qualquer habilidade especial para o mestre.

ARANHA ESPADA

As aranhas espada têm cerca de 3,60 m de diâmetro, corpos lustrosos e peludos, com listras de pelagem marrom escura. As patas ostentam placas de quitina com farpas elevadas e afiadas, que cortam como espadas — o que valeu o nome da aranha.

Combate

As aranhas espada golpeiam com as “lâminas” que possuem em cada pata. Elas são capazes de atacar seus inimigos em qualquer direção, mas normalmente não conseguem atingir um mesmo alvo com mais de quatro patas.

Empalar (Ext): Quando enfrenta um oponente difícil ou muito grande, a aranha espada salta e tenta pousar sobre o corpo do alvo, unindo as oito patas num emaranhado de lâminas. Ela realiza uma única jogada de ataque (corpo a corpo: +5); se obtiver sucesso, causará o dano de 3 patas contra alvos Pequenos ou menores, 4 patas para adversários Médios, 5 para alvos Grandes, 6 contra inimigos Enormes e 8 patas contra oponentes Imensos ou Colossais. Caso a aranha percorra mais de 6 m de queda antes do ataque, adicione +1 de dano para cada pata.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 16); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Força.

Perícias: As aranhas espada recebem +4 de bônus racial em Esconder-se, +6 de bônus racial em Saltar e +12 de bônus racial nos testes de Observar.

Nos Reinos

As aranhas espada são nativas das selvas Mhair, no extremo sul de Faerûn. Elas são capazes de suportar variações drásticas de temperatura e condições ambientais, e foram trazidas para o Subterrâneo há muito tempo por comerciantes drow. Elas costumam ser mantidas em currais ou áreas específicas e usadas nas guerras pelos drow que veneram Lolth, quase sempre controladas pelas sacerdotisas da Rainha Aranha.

ÁRVORE NEGRA

Planta (Enorme)

Dados de Vida: 10d8+50 (95 PV)

Iniciativa: -1 (Des)

Deslocamento: 3 m

CA: 20 (-1 Des, -2 tamanho, +13 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +14; ou mordida +14

Dano: Garra 2d4+9, mordida 1d6+13

Face/Alcance: 3 m por 3 m/4,5 m (0 para mordida)

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, confusão

Qualidades Especiais: Resistência a fogo 15, suscetível ao frio

Testes de Resistência: Fort +12, Ref +2, Von +3

Habilidades: For 28, Des 8, Cons 21, Int 5, Sab 10, Car 7

Terreno/Clima: Florestas/Quente

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro e Mau

Progressão: 11–16 DV (Enorme), 17–30 DV (Imenso)

As árvores negras se alimentam do sangue dos seres humanos e outras criaturas inteligentes que vagam em suas selvas nativas.

Elas se parecem com ciprestes, mas sua casca é mais escura, e há um pouco de limo em todo seu corpo. As árvores negras têm dois olhos escuros e profundos, quase impossíveis de localizar a menos que o observador saiba exatamente onde procurar. Na superfície, elas se parecem com os entes, mas todos que encontraram uma árvore negra foram incapazes de ignorar o ódio palpável e a malevolência que emanam da criatura.

COMBATE

As árvores negras gostam de atormentar os aventureiros incautos antes de avançar para o combate. Elas atacam com dois braços, tentando arrastar as vítimas até a mandíbula para sorver o seu sangue.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a árvore negra precisa atingir um oponente com as duas garras. Ela poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de

oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, arrastará a vítima até sua mandíbula e poderá usar a mordida.

Confusão (SM): Uma vez por rodada, como uma ação livre, a árvore negra é capaz de lançar *confusão* sobre um alvo num raio de 15 m, com efeitos idênticos à magia conjurada por um feiticeiro de 10º nível. Essa habilidade é mais eficiente quando afeta um alvo surpreso ou fora do combate: as vítimas perdem totalmente seu senso de direção, com frequência se perdendo profundamente na selva.

Suscetível ao Frio (Ext): As árvores negras têm cascas úmidas e cobertas de limo, que protegem-nas contra o fogo, mas causam -2 de penalidade nos testes de resistência contra ataques de frio.

NOS REINOS

As árvores negras são nativas do Sul Brilhante. Um mago renegado de Halruua, Benautil, criou essas plantas inteligentes há cerca de 200 anos, numa tentativa de obter serviços tão eficazes quanto os entes. Desde que se rebelaram contra seu criador, as árvores se espalharam e se tornaram comuns na Floresta das Árvores Negras, no noroeste de Durpar. Elas também se estabeleceram na Floresta Granuin em Luiren e na Floresta Amtar, ao norte de Dambrath.

ASABI

Os asabi são répteis humanóides que vivem no deserto, onde são tratados como mercenários ou capturados como escravos a serviço de outras criaturas malignas.

Um asabi comum tem cerca de 2,10 m de altura e uma cauda com 2,7 m de comprimento que fornece estabilidade quando a criatura está ereta. A pele dos asabi é espessa e rugosa, com tonalidades marrons ou cinzas, tornando-se mais parda ou verde-clara na barriga. Eles têm olhos amarelos e ovais, com pupilas fendidas e horizontais. Seus membros emergem do corpo sinuoso em ângulos estranhos e os asabi se movem com gestos rápidos e desajeitados. As cabeças são capazes de virar quase 90º sobre os pescoços afilados. Os crânios estreitos dos asabi apresentam testas inclinadas que terminam em sobrancelhas protuberantes.



COMBATE

Os asabi são astutos e costumam planejar emboscadas contra suas presas, não importa se estão caçando os nômades do deserto por diversão ou engajados em uma guerra em nome de seu mestre. Sua tática favorita é enterrar-se na areia, ouvindo atentamente a aproximação do inimigo, e então emergir para um ataque surpresa.

Perícias: Todos os asabi são excelentes saltadores. Sua distância máxima para um salto sem movimento é 6 m e a altura máxima para um salto sem deslocamento é 4,5 m.

SOCIEDADE DOS ASABI

Quando permanecem isolados, os asabi vivem em tribos sob a regência de um conselho de anciões e um líder de guerra. Eles podem se aliar a outras criaturas malignas para obterem benefícios mútuos ou mesmo aceitar estes indivíduos em sua tribo.

NOS REINOS

O envolvimento mais famoso dos asabi com a história dos Reinos ocorreu durante o Ano da Pequena Torre (1360 CV), quando o ranger harpista Lander invadiu Anauroch para impedir que um exército liderado pelos Zhentarim, que incluía diversos mercenários asabi, dominasse as tribos bedine e assumisse o controle sobre o comércio através do deserto. Com o auxílio de uma bruxa bedine chamada Ruha, Lander reuniu as tribos do deserto para destruir o exército Zhentarim.

Muitos asabi foram escravizados pelos pharimm no subterrâneo de Anauroch. Quando os arquimagos de Obscura destruíram os mestres escravagistas, a maioria dos asabi escapou e continuou a atuar como mercenários ou a servir outros mestres — como ilitides ou beholder — como escravos sem vontade própria.

“Asabi” é a denominação bedine para essa raça. No idioma Comum, eles são chamados de “laerti”, uma palavra original da antiga cultura de Netheril.

CAUDA-FERRÃO

Um cauda-ferrão é uma versão maior, mais forte e menos inteligente de asabi. Sua altura varia entre 3,60 m e 4,20 m. Eles possuem glândulas venenosas, localizadas na cauda espessa e preênsil.

ASABI

	Asabi Humanóide (Médio — Réptil)	Cauda-Ferrão Humanóide (Grande — Réptil)
Dados de Vida:	3d8 (13 PV)	7d8+14 (45 PV)
Iniciativa:	+1 (Des)	+4 (+4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	15 m, escavar 6 m	12 m, escavar 9 m
CA:	15 (+1 Des, +2 couro, +2 natural)	17 (-1 tamanho, +2 couro, +6 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: cimitarra +2, mordida -3; ou à distância:	Corpo a corpo: 2 garras +6, mordida +4, cauda +4
Dano:	Cimitarra 1d6, mordida 1d4; ou besta leve 1d8	Besta leve +3
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	Garra 1d6+2, mordida 1d6+1, cauda 1d4+1 mais veneno
Ataques Especiais:	—	1,5 m por 1,5 m/3 m
Qualidades Especiais:	—	Veneno
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +3, Von +2	Imunidade a encantamentos
Habilidades:	For 11, Des 13, Cons 10, Int 12, Sab 13, Car 10	Fort +4, Ref +5, Von +1
Perícias:	Esconder-se +6, Furtividade +5, Saltar +5	For 15, Des 11, Cons 14, Int 6, Sab 9, Car 8
Talentos:	Reflexos de Combate	Esconder-se +1, Furtividade +4, Saltar +7
		Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada
Terreno/Clima:	Deserto/Temperado	Deserto/Temperado
Organização:	Esquadrão (2-5) ou tribo (2-48 asabi, 2-16 cauda-ferrão)	Esquadrão (2-5) ou tribo (2-48 asabi, 2-16 cauda-ferrão)
Nível de Desafio:	1	3
Tesouro:	Padrão	Padrão
Tendência:	Geralmente Leal e Mau	Geralmente Leal e Mau
Progressão:	4-6 DV (Grande)	8-12 DV (Grande); 13-21 (Enorme)

Veneno (Ext): Todas as criaturas atingidas pela cauda de um cauda-ferrão devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou o veneno será inoculado em sua pele. Depois de um minuto (10 rodadas), o veneno causa 2d6 pontos de dano temporário de Constituição; o dano secundário será 1d4 pontos de dano temporário de Constituição. Além disso, caso fracasse no teste de resistência de Fortitude, a vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 15) ou sofrerá os efeitos da magia *confusão* durante duas rodadas. O asabi é capaz de inocular seu veneno seis vezes por dia.

Imunidade a Encantamentos (Sob): Um cauda-ferrão é imune a todos os efeitos e magias da Escola Encantamento.

BALBUCIADOR

Humanóide (Pequeno)

Dados de Vida: 1d8 (4 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m

CA: 12 (+1 tamanho, +1 natural)

Ataques: Corpo a corpo: mordida +2; ou adaga +1

Dano: Mordida 1d3; ou adaga 1d4

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Balbuciar, trabalho de equipe

Qualidades Especiais: Bando, imunidades, vulnerável à luz, vulnerável ao fogo

Testes de Resistência: Fort +0, Ref +2, Von -2

Habilidades: For 10, Des 10, Cons 10, Int 5, Sab 7, Car 2

Perícias: Observar +1

Talentos: Foco em Arma (mordida)

Terreno/Clima: Florestas e subterrâneo/Temperado

Organização: Solitário, horda (20–100) ou onda (101–500)

Nível de Desafio: 1/3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Neutro

Progressão: —

As hordas de balbuciadore são os soldados do exército irrefreável do Subterrâneo.

Os balbuciadore são humanóides corcundas de pele cinza ou rosada, pelagem negra e juba espessa e escura, cabeça bestial, focinho repleto de dentes e orelhas altas e pontiagudas. Eles têm entre 90 cm e 1,20 m de pura musculatura, ossos e pelagem oleosa.

Os balbuciadore assolam a escuridão em turbas sibilantes, devorando qualquer criatura incapaz de sair do seu caminho. Alguns utilizam lascas afiadas de ossos como adagas; outros carregam as facas roubadas de suas vítimas. Eles não param de lutar até morrerem, até a alvorada ou até que estejam totalmente satisfeitos... o que não ocorrerá enquanto houver presas comestíveis diante da turba.

COMBATE

Os balbuciadore investem contra os alvos em massa e tentam prendê-lo. A primeira investida dos balbuciadore contra um adversário específico provavelmente será nocauteada pelos ataques de oportunidade, mas os defensores acabarão usando todos os ataques de oportunidade e os balbuciadore continuarão a se amontoar sobre eles. Como são criaturas Pequenas, oito monstros conseguem golpear um alvo Médio simultaneamente.

A menos que sejam impedidos por magias ou barreiras intransponíveis de fogo, os balbuciadore avançam incansavelmente até que estejam mortos.



Balbuciadore

Balbuciar (Ext): Os sibilos e resmungos insanos e constantes dos balbuciadore podem atormentar as criaturas com menos de 2 DV; elas devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10) ou ficarão abaladas. As criaturas com mais de 2 DV não precisam realizar o teste de resistência, mas todos os testes de Concentração num raio de 60 m sofrem -2 de penalidade. Na maioria absoluta das ocasiões, o barulho dos balbuciadore impede que eles surpreendam seus adversários.

Trabalho de Equipe (Ext): A cada dois balbuciadore que estiverem envolvidos na manobra Agarrar contra o mesmo alvo, todos recebem +2 de bônus de competência para agarrar o mesmo alvo.

Bando (Ext): Os balbuciadore conseguem se movimentar sobre os demais com facilidade, permitindo que até 3 deles ocupem o mesmo quadrado de 1,5 m.

Imunidades (Ext): Similar aos insetos, os balbuciadore são imunes aos efeitos de ação mental, incluindo feitiços, compulsões, fantasmas e efeitos de moral.

Vulnerável à Luz (Ext): A luz solar ou a magia *luz do dia* afetam os balbuciadore como a magia *lentidão*. Não há teste de resistência contra este efeito. A lentidão não impede que as criaturas continuem lutando, apenas limita sua eficácia em combate.

Vulnerável ao Fogo (Ext): Os balbuciadore que sofrerem ataque de fogo devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 12) ou recuarão e não podem atacar na rodada subsequente. A criatura ainda é capaz de se defender; ela somente não consegue avançar ou atacar naquela rodada.

SOCIEDADE DOS BALBUCIADORES

Uma sociedade de balbuciadore é uma contradição. Essas criaturas não parecem se dividir em sexos. Elas dormem em cavernas ou se enterram no solo macio das florestas.

NOS REINOS

Até pouco tempo, as incursões dos balbuciadore não haviam atingido a Terra dos Vales, mas no início de 1372 CV, hordas desses monstros atacaram repetidamente os Vales da Névoa e da Borla. A atividade no Subterrâneo parece ter aumentado em toda a região dos Vales. Algo está expulsando os balbuciadore para a

superfície. Em outras partes dos Reinos, a forma de balbuciadore é a predileta entre os magos que desejam transformar seus adversários em uma criatura humanóide, mas degradante e fraca.

BANE

GUARDAS DE BANE

Morto-Vivo (Médio)

Dados de Vida: 4d12 (26 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m

CA: 13 (+3 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +3; ou espada longa +3

Dano: Garra 1d4+1; ou espada longa 1d8+1

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Mísseis mágicos

Qualidades Especiais: Piscar, morto-vivo, imunidades

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +1, Von +5

Habilidades: For 12, Des 11, Cons —, Int 9, Sab 12, Car 13

Perícias: Esconder-se +7, Furtividade +7, Observar +8, Ouvir +8, Procurar +4

Talento: Lutar às Cegas

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário ou esquadrão (3–10)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Neutro e Mau

Progressão: —

Os guardas de Bane são esqueletos animados, criados por clérigos malignos para servir como guardiões. Os guardas de Bane são similares à variedade comum de esqueletos, mas seus poderes mágicos os tornam superiores.

Um clérigo maligno de 14º nível ou superior será capaz de criar os guardas de Bane através da magia *criar mortos-vivos*.

COMBATE

Os guardas de Bane são laiaos silenciosos, inteligentes e malignos, capazes de apresentar um comportamento independente, racional e pernicioso. Eles sabem usar qualquer arma branca e podem usar suas garras.

Mísseis Mágicos (SM): Uma vez a cada rodadas, um guarda de Bane pode conjurar *mísseis mágicos* como um feiticeiro de 4º nível. Cada ativação gera dois projéteis que causam 1d4+1 pontos de dano cada.

Piscar (SM): Uma vez a cada 10 minutos, um guarda de Bane pode conjurar *piscar* como um feiticeiro de 4º nível (duração de 4 rodadas).

Imunidades (Ext):

Os guardas de Bane são imunes ao frio. Eles sofrem metade do dano de armas cortantes e perfurantes.

NOS REINOS

Originalmente, o processo de criação dessas criaturas era um segredo desenvolvido pelos clérigos de Bane (por isso seu nome), mas o ritual se espalhou entre outras religiões malignas há algum tempo. A facção de Thay da igreja de Iyachtu Xvim se tornou especialista na criação dos guardas de Bane; com frequência, essas criaturas são encontradas como guardiãs de templos nos enclaves de comércio de Thay em toda Faerûn. Elas também são muito populares entre os seguidores de Velsharoon, semi-deus dos lich, e são reunidas em grandes esquadrões na Garganta da Caveira e na Batalha dos Ossos, a sudoeste de Anauroch.

GUARDAS ATROZES

Alguns guardas de Bane usam armaduras negras e sombrias, que são semi-transparentes e permitem distinguir os ossos da criatura. Chamas vermelhas ardem nas órbitas oculares desses monstros. Os guardas atrozes recebem +1 de bônus de deflexão na CA devido à sua armadura espectral e são capazes de enxergar criaturas e objetos invisíveis.

Um clérigo de 16º nível ou superior será capaz de criar os guardas atrozes por meio da magia *criar mortos-vivos*.

BANE-LAR

Besta Mágica (Enorme)

Dados de Vida: 7d10+35 (73 PV)

Iniciativa: +5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 9 m, natação 9 m

CA: 14 (+1 Des, -2 tamanho, +5 natural)

Ataques: Corpo a corpo: ferrão +13, mordida +8

Dano: Ferrão 2d4+8 mais veneno; mordida 1d3+4 mais veneno

Face/Alcance: 3 m por 6 m/3 m

Ataques Especiais: Magias, veneno, itens mágicos

Qualidades Especiais: Cura acelerada 2, imunidade a veneno e ácido, resistência à petrificação

Testes de Resistência: Fort +10, Ref +6, Von +7

Habilidades: For 26, Des 13, Cons 21, Int 17, Sab 16, Car 16

Perícias: Concentração +12, Diplomacia +10, Intimidar +10, Observar +10, Usar

Instrumento Mágico +12

Talento: Foco em Magia (Encantamento), Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Vontade de Ferro

Terreno/Clima: Terrestre e aquático/Quente e temperado

Organização: Solitário ou bando (2–5)

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Padrão

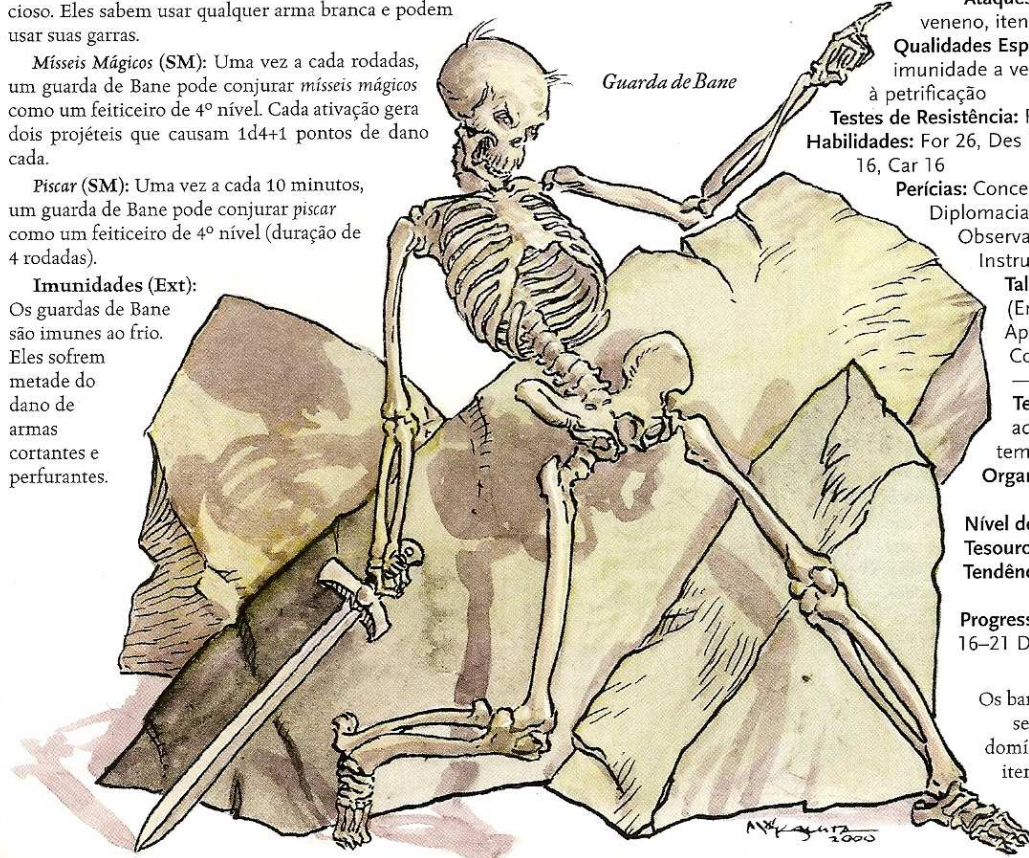
Tendência: Geralmente

Leal e Mau

Progressão: 8–15 DV (Enorme); 16–21 DV (Imenso)

Os bane-lar são criaturas malignas, semelhantes as nags, com um domínio de magias e utilização de itens mágicos capaz de transformá-los em adversários mortíferos.

Guarda de Bane



Os bane-lar possuem corpos ofidios escuros, com grandes cabeças humanóides. Sua coloração é verde-púrpura e escura, seus olhos são verdes e esbranquiçados e a criatura ostenta uma cauda marrom. Tentáculos pequeninos crescem ao redor das mandíbulas do bane-lar; embora sejam muito fracos para empunhar armas, são capazes de usar, manipular ou carregar objetos pequenos como anéis, chaves, varinhas e pedaços de comida. Os bane-lar conseguem respirar na água e na superfície com a mesma facilidade.

Os bane-lar falam os idiomas Comum, Dracônico e Orc, com vozes horríveis e sibilantes.

COMBATE

Os ataques físicos de um bane-lar incluem sua mordida e o ferrão na ponta da sua cauda; os dois inoculam um veneno poderoso em sua vítima. Além disso, os bane-lar possuem uma grande variedade de habilidades mágicas para complementar estes ataques.

Magias: Os bane-lar possuem as habilidades de conjuração de um clérigo de 6º nível (com acesso aos domínios Mal, Magia e Água) e de um mago de 6º nível. Todas as magias do bane-lar têm somente componentes verbais e a criatura é capaz de lançar uma única magia a cada rodada como uma ação livre enquanto desfere seus ataques regulares.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida ou do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 18); dano inicial: 2d4 pontos de dano temporário de Constituição; dano secundário: inconsciência durante 1d3 horas. Como efeito colateral do veneno, a pele da vítima ficará roxa ao redor do ferimento.

Itens Mágicos: Os bane-lar colecionam itens mágicos e os utilizam para obter vantagem. os tentáculos da criatura são capazes de usar ou manipular anéis, amuletos, varinhas, bastões, poções e objetos pequenos similares.

Resistência a Petrificação (Ext): Os bane-lar recebem +3 de bônus nos testes de resistência contra petrificação.

NOS REINOS

Outrora conhecidos (e batizados) em função das suas diversas alianças com os sacerdotes de Bane, muitos desses monstros se aliaram à igreja de Cyric ou partiram em busca de seus próprios objetivos malignos. Dois templos proeminentes de Cyric em Faerûn são famosos por abrigarem bane-lar: as Torres Gêmeas do Eclipse Eterno, em Amn, e a Casa de Cyric no Porto da Caveira. Alguns bane-lar também aruaram em conjunto com os Zhentarim ocidentais do Forte Negro, em oposição aos Zhentarim orientais que seguiam Iyachru Xvim.



Bane-Lar

MORTOS DE BANE

Morto-Vivo (Médio)

Dados de Vida: 6d12 (39 PV)

Iniciativa: +4 (Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 9 m

CA: 16 (+6 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +4, mordida -2

Dano: Garra 1d4+1 mais 1 ponto de dano Destreza; mordida 1d6

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Dano temporário de Destreza

Qualidades Especiais: Redução de Dano 15/+1, morto-vivo

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +2, Von +6

Habilidades: For 13, Des 10, Cons —, Int 10, Sab 12, Car 15

Perícias: Conhecimento (religião) +3,

Esconder-se +8, Furtividade +8,

Observar +9, Ouvir +9, Procurar +5

Talentos: Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer

Organização: Bando (2-12)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: —

Os mortos de Bane são uma variedade de mortos-vivos criados a partir dos seguidores fanáticos de uma divindade maligna.

Essas criaturas parecem seres humanos ressequidos, desprovidos de vida e essência vital. A força maligna que animou seus cadáveres está manifesta em seus olhos vermelhos e brilhantes. A mão hábil dos mortos de Bane sempre se distorce e transforma em uma garra hedionda.

COMBATE

Os mortos de Bane conservam parte da astúcia que tinham em vida e utilizam estratégias e o trabalho em equipe com mais eficiência que a maioria dos mortos-vivos. Eles atacam com suas garras e sua mordida afiada. Eles sempre preferem visar os clérigos e paladinos em combate.

Morto de Bane



Dano Temporário de Destreza (Sob): As garras dos mortos de bane causam 1 ponto de dano temporário de Destreza, além do dano normal do ataque.

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

COMO CRIAR UM MORTO DE BANE

Um clérigo maligno de 12º nível ou superior será capaz de criar os mortos de Bane por meio de um ritual especial que exige 12 seguidores voluntários da divindade (no mínimo), que serão transformados nas criaturas, mais 24 seguidores vivos. O ritual deve ser realizado em um local consagrado à divindade maligna que serve de patrono para o clérigo. Os mortos-vivos recém criados se erguem sob o comando do conjurador. Esse domínio somente será alterado quando outro clérigo expulsar ou fascinar os mortos de Bane. Nesse caso, o mestre original deve obter sucesso em um teste de expulsão para recuperar o controle sobre as criaturas.

NOS REINOS

Os mortos de Bane dos Reinos são criados somente pelos seguidores da divindade morta e renascida Bane (por isso seu nome) ou seu filho e sucessor, Iyachtu Xvim. O ritual é conhecido apenas pelos clérigos dessas divindades e está limitado a eles. Os criadores são capazes de transferir o controle desses mortos-vivos para os magos que veneram Bane ou Xvim (vários magos dos Zhentarim têm esses guardiões, por exemplo), mas somente para magos de 11º nível ou superior.

Encontrados originalmente e com muita frequência no interior e nos arredores do Forte Zhentil (onde eram chamados de Garras de Xvim), essas criaturas estão se espalhando entre a religião de Bane e Xvim e já foram avistadas desde Thay até Águas Profundas. Fzoul Chembryl, o escolhido de Bane e líder da igreja, possui dezenas de Garras sob seu controle. Essas criaturas costumam atacar os seguidores de Cyric (ou da divindade inimiga do clérigo que as criou) em detrimento de outros alvos.

BEHOLDER

BEIJO LETAL

Aberração (Grande)

Dados de Vida: 12d8+36 (90 PV)

Iniciativa: +2 (Des)

Deslocamento: 1,5 m, voo 9 m (bom)

CA: 16 (+2 Des, -1 tamanho, +5 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 10 tentáculos +11

Dano: Tentáculo 1d4+3

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/6 m

Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, drenar sangue

Qualidades Especiais: Voo, aura elétrica, espasmos de morte

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +6, Von +11

Habilidades: For 16, Des 14, Cons 16, Int 10, Sab 12, Car 14

Perícias: Esconder-se +3, Observar +7, Ouvir +7, Procurar +12, Sobrevivência +12

Talento: Grande Fortitude, Vontade de Ferro

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 11

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro e Mau

Progressão: 13–15 DV (Grande); 16–30 DV (Enorme); 31–36 DV (Imenso)

Os beijos letais são um tipo de beholder mutante que possuem dez tentáculos vampíricos no lugar dos raios ópticos.

Eles têm cerca de 3 m de diâmetro e a pele emborrachada e mosqueada. Seu olho central único não apresenta habilidades mágicas; no lugar da mandíbula e dos tentáculos com olhos dos beholder comuns, os beijos letais possuem dez bocarras com dentes, capazes de drenar sangue, cada uma na extremidade de um tentáculo com 6 m de comprimento. O sangue drenado elimina os ferimentos sofridos em combate pelo beijo letal e alimenta seu metabolismo baseado em eletricidade. Assim que viti-

ma estiver morta e sem sangue, a criatura não tem mais utilidade para o corpo; ela não consome a carne de suas presas.

Os beijos letais preferem atuar como caçadores solitários. Seu ambiente natural inclui as cavernas e os corredores do Subterrâneo, onde seus tentáculos conseguem se expandir e vasculhar cada recanto e fissura conforme se deslocam. Na superfície, eles geralmente retraem os tentáculos em protuberâncias no corpo, mantendo-os preparados para disparar e surpreender as vítimas à distância.

As pessoas que conhecem os beholder apenas por descrições e rumores confundem os beijos letais com os olhos tirânicos comuns, mas poucos aventureiros cometem esse engano, a menos que a visibilidade esteja muito precária ou não haja tempo para observar a criatura adequadamente.

COMBATE

Os beijos letais não são combatentes sutis. Eles costumam elaborar estratégias contra dragões e outros beholder, mas utilizam seu alcance ampliado para castigar as presas menores até a morte. Nem sempre eles se importam em tomar decisões táticas óbvias, como agarrar os conjuradores ou eliminar um único oponente com diversos ataques. Em vez disso, confiam na sua habilidade de recuperar o dano sofrido causando mais ferimentos nos seus adversários. Se eles possuem uma fraqueza, é que apreciam brincar com suas vítimas.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o beijo letal precisa atingir um oponente com seu tentáculo.

Drenar Sangue (Ext): Qualquer criatura viva atingida pelos tentáculos do beijo letal deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 18) ou sofrerá 1d3 pontos de dano temporário de Constituição; o beholder recupera 1d6 pontos de dano na mesma rodada, similar a habilidade cura acelerada.

Voo (Ext): O corpo de um beijo letal flutua naturalmente. Essa levitação lhe permite voar (como a magia homônima), como uma ação livre, com deslocamento de 9 m. Esta habilidade também fornece os efeitos da magia *queda suave* com alcance pessoal.

Aura Elétrica (Ext): Sempre que o beijo letal é golpeado por uma arma branca cortante ou perfurante, existe 1% de chance x pontos de dano infligidos da aura elétrica da criatura descarregar 1d10 pontos de dano de eletricidade no atacante. Um teste de resistência de Reflexos (CD 15) evita o dano. Caso o ataque reduza os pontos de vida do beijo letal a 0 ou menos, as chances aumentam para 5% por ponto de dano causado.

Espasmos de Morte (Ext): Quando a criatura perece, toda a energia elétrica remanescente no seu corpo é liberada imediatamente. Qualquer criatura numa dispersão de 1,5 m a 15 m (1d10 x 1,5 m) de raio deve obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos ou sofrerá 2d10 pontos de dano de eletricidade.

NOS REINOS

Em 1371 e no início de 1372 CV, os beijos letais vagavam em toda a extensão do Subterrâneo, dirigindo-se às fronteiras da prisão dos phaerimm, abaixo de Anauroch. As criaturas deixavam a área para caçar, mas sempre retornavam, como se estivessem aguardando um evento importante.

OLHO ESFÉRICO

Aberração (Miúda)

Dados de Vida: 1d8–1 (3 PV)

Iniciativa: +3 (Des)

Deslocamento: 1,5 m, voo 12 m (bom)

CA: 18 (+3 Des, +4 tamanho, +1 natural)

Ataques: Toque à distância: raio óptico +7; Corpo a corpo: mordida –3

Dano: Mordida 1d3–2

Face/Alcance: 30 cm por 30 cm/0 m

Ataques Especiais: Raios ópticos

Qualidades Especiais: Imunidades, visão 360°, voo

Testes de Resistência: Fort –1, Ref +3, Von +2

Habilidades: For 6, Des 16, Cons 9, Int 2, Sab 10, Car 10

Perícias: Esconder-se +15, Observar +6, Procurar +6

Terreno/Clima: Subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário, par ou bando (4)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Nenhum

Beholder Mago

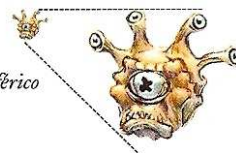
Mortificador



Beijo Letal



Olho Esférico



Ampliado para mostrar os detalhes

Tendência: Geralmente Neutro e Mau
Progressão: 2–3 DV (Miúdo)

Os olhos esféricos são parentes dos temíveis beholder, mas têm 20 cm de diâmetro. Normalmente, eles vivem como animais selvagens, mas podem ser adotados como familiares por conjuradores malignos.

Assim como os beholder legítimos, os olhos esféricos possuem um grande olho central e tentáculos com olhos menores acima do corpo. Eles têm apenas 4 tentáculos e o olho central é usado somente para a visão. Mesmo assim, os olhos esféricos que vivem nas regiões selvagens são predadores temíveis no subterrâneo, em especial nas raras ocasiões em que vários se reúnem para caçarem como um bando.

Os olhos esféricos não podem ser domesticados ou treinados de qualquer maneira, a menos que sejam selecionados como familiares por conjuradores malignos.

COMBATE

Quando caçam no subterrâneo, os olhos esféricos utilizam seu *raio de gelo*. As espécies selvagens não costumam enfrentar criaturas muito maiores, exceto quando estão caçando em um bando, quando um deles tentará passar a vítima enquanto os demais atacam com os raios congelantes. Assim como os animais normais, os olhos esféricos fogem quando percebem que não são capazes de vencer.

Raios Ópticos (Sob): Diferente dos beholder legítimos, que são capazes de disparar todos os seus raios ópticos na mesma rodada, os olhos esféricos somente conseguem disparar um raio a cada rodada. Além disso, quando disparar um *raio de gelo* ou *psimar*, não poderá disparar outro raio idêntico durante 2 rodadas.

Os efeitos dos raios ópticos são similares às magias homônimas conjuradas por um feiticeiro (o nível varia conforme o raio), mas obedecem às regras dos raios (consulte Mirando uma Magia no Capítulo 10 do Livro do Jogador).

Causar Medo: Similar a magia, alcance de 10,5 m. Vontade (CD 10) anula.

Pasmar: Similar a magia, alcance de 10,5 m. Vontade (CD 10) anula.

Mãos Mágicas: Similar a magia conjurada por um feiticeiro de 4º nível, mas o olho esférico é capaz de ativar o raio sem usar uma ação equivalente a movimento para deslocar um objeto livre com 2,5 kg ou menos, com deslocamento de 4,5 m por rodada. O raio tem alcance de 10,5 m.

Imunidades (Ext): Os olhos esféricos são imunes a efeitos de feitiço e encantamento.

Visão 360º: Os beholder são extremamente alertas e cautelosos. Seus diversos olhos lhe concedem +4 de bônus racial nos testes de Observar, +8 de bônus racial nos testes de Procurar, e eles não podem ser flanqueados. Assim que o olho esférico realizar sua primeira ação no combate, sua visão neutraliza todos os ataques furtivos.

Voo (Ext): O corpo de um olho esférico flutua naturalmente. Essa levitação lhe permite *voar* (como a magia homônima), como uma ação livre, com deslocamento de 12 m. Esta habilidade também fornece os efeitos da magia *queda suave* com alcance pessoal.

SOCIEDADE DOS OLHOS ESFÉRICOS

Os olhos esféricos podem servir como familiares para magos e feiticeiros. Consulte o *Cenário de Campanha de Forgotten Realms – Os Reinos Esquecidos* para obter informações sobre o talento Familiar Aprimorado, que permite ao conjurador selecionar esta criatura como familiar.

A maior vantagem de obter um olho esférico como familiar é que o conjurador é capaz de converter permanentemente um dos raios ópticos da criatura em um raio arcano.

Raio Arcano (Sob): Um feiticeiro ou mago pode utilizar um olho esférico familiar como transmissor de uma magia de toque. O mestre conjura o efeito sobre a criatura e, na próxima ação do olho esférico, ele deve disparar seu raio arcano contra um alvo. Caso obtenha sucesso no ataque de toque à distância, a magia afetará a vítima normalmente, como se o mestre tivesse tocado o alvo. Se o olho esférico não disparar o raio arcano na rodada subsequente à conjuração, a magia será perdida.

NOS REINOS

Num exemplo incomum de invenção quase simultânea, diversos grupos malignos (incluindo o Triunvirato phaerimm que invadiu a cidade de Ooltul e os magos beholder que tentavam desesperadamente retomar sua capital) criaram uma raça mutante de beholder em miniatura. O plano era criar um serviçal perfeito para complementar as habilidades do tirano da morte (um beholder morto-vivo, descrito no *Cenário de Campanha de Forgotten Realms – Os Reinos Esquecidos*). Os magos malignos, em especial alguns conjuradores humanos que se portavam em público como indivíduos perigosos, rapidamente adotaram essa criatura como familiares.

MORTIFICADOR

Aberração (Grande)

Dados de Vida: 14d8+42 (105 PV)

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

Deslocamento: 3 m, voo 12 m (bom)

CA: 24 (+2 Des, -1 tamanho, +13 natural)

Ataques: Corpo a corpo: mordida +14; ou língua +14

Dano: Mordida 2d6+7; ou língua 1d8+7

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m (4,5 m com a língua)

Ataques Especiais: Cone antimagia, mortificar, língua

Qualidades Especiais: Visão 360°, voo

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +6, Von +8

Habilidades: For 20, Des 14, Cons 16, Int 9, Sab 9, Car 12

Perícias: Esconder-se +5, Furtividade +5, Observar +14, Ouvir +6, Procurar +9, Sobrevivência +7

Talentos: Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Sucesso Decisivo Aprimorado (língua)

Terreno/Clima: Subterrâneo

Organização: Solitário, par ou esquadra (4)

Nível de Desafio: 11

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro e Mau

Progressão: 15–30 DV (Grande); 31–42 (Enorme)

Os mortificadores foram criados para caçar e destruir os beholder comuns. Qualquer monstro capaz de matar um beholder conseguirá aniquilar um grupo de aventureiros.

Os mortificadores se distinguem dos beholder legítimos devido ao tamanho (3 m de diâmetro, em comparação aos 2,10 m do beholder), sua aparência enlouquecida (dez tentáculos sem habilidades mágicas em convulsão constante), seus gritos, sua patas (quatro membros na parte inferior da orbe) e suas línguas horríveis, capazes de se estender a 4,5 m do corpo para golpear as vítimas.

Diferente dos olhos nos tentáculos, que não possuem utilidade mágica, o olho central do mortificador emite um cone antimagia, idêntico aos membros legítimos da raça.

Os mortificadores foram criados por inimigos ancestrais dos beholder, utilizando os poderes dos olhos tirânicos contra a própria espécie. Os mortificadores obedeciam aos seus mestres originais por medo, mas não estão dispostos a se aliar com qualquer outra criatura. Eles são carnívoros insaciáveis. Os mortificadores raramente falam, mas entendem e siblam nos idiomas Comum, Subterrâneo e na linguagem original dos beholder.

COMBATE

O BEHOLDER MAGO

Nível	Bônus					Magias por Dia									
	Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial	0	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+0	+0	+0	+3		6	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2º	+1	+0	+0	+4		6	5	3	—	—	—	—	—	—	—
3º	+1	+1	+1	+4	Familiar	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
4º	+2	+1	+1	+5		6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
5º	+2	+2	+2	+5		6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
6º	+3	+2	+2	+6		6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
7º	+3	+3	+3	+6		6	6	6	6	6	6	5	3	—	—
8º	+4	+3	+3	+7		6	6	6	6	6	6	6	5	3	—
9º	+4	+4	+4	+7		6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
10º	+5	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	6	6	6	6	5

Fort = Fortitude

Refl = Reflexos

Vont = Vontade

Os mortificadores preferem golpear à distância com sua línguas para mensurar a capacidade da vítima, e depois se aproximam para mordê-la. Caso sofram grandes quantidades de dano, desistirão do combate corporal e alçarão voo, golpeando os adversários com a língua de uma posição superior. Eles foram desenvolvidos para serem dispensáveis, e não têm um grande instinto de autopreservação.

Cone Antimagia (Sob): O olho central de um mortificador emite continuamente um cone antimagia de 45 m. Ele é idêntico à magia *campo antimagia* (Nível de Conjurador: 14º). Todos os poderes e efeitos mágicos e sobrenaturais dentro do alcance do cone são anulados. Um mortificador nunca fecha seu olho central.

Língua (Ext): Os ataques com a língua do mortificador possuem os benefícios do talento Sucesso Decisivo Aprimorado. Isso indica que obtém um sucesso decisivo com um resultado 19–20 e causam o dano x3 (no lugar de x2).

Mortificar (Ext): Quando a língua de um mortificador atinge outro beholder que tenha olhos com habilidades mágicas, o alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 18) ou perderá acesso à habilidade daquele olho durante 2d6 rodadas. Caso o resultado da jogada de duração (2d6) seja 12, a perda será definitiva. Há 50% de chance da língua atingir o olho central. Caso contrário, determine aleatoriamente qual dos olhos menores será atingido. Esta habilidade pode visar o mesmo olho mais de uma vez; nesse caso, a duração será cumulativa.

Visão 360º: Os beholder são extremamente alertas e cautelosos. Seus diversos olhos lhe concedem +4 de bônus racial nos testes de Observar, +8 de bônus racial nos testes de Procurar, e eles não podem ser flanqueados. Assim que o mortificador realizar sua primeira ação no combate, sua visão neutraliza todos os ataques furtivos.

Voo (Ext): O corpo de um mortificador flutua naturalmente. Essa levitação lhe permite *voar* (como a magia homônima), como uma ação livre, com deslocamento de 12 m. Esta habilidade também fornece os efeitos da magia *queda suave* com alcance pessoal.

NOS REINOS

Os mortificadores foram criados há muito tempo pelos phaerimm aprisionados sob o Deserto Anauroch. Eles não tinham muita utilidade para seus novos serviçais, até que os phaerimm auto-denominados o Triunvirato conquistaram a cidade beholder de Ooltul. Nos confrontos posteriores com os beholder e os magos beholder que resistiram aos seus poderes, o Triunvirato considerou apropriado recuperar os métodos de criação dos mortificadores, que estavam com os phaerimm aprisionados. Eles não se importaram em controlar todas essas abominações e os mortificadores se espalharam pelo Subterrâneo.

BEHOLDER MAGO

(CLASSE DE PRESTÍGIO)

Os beholder que perderam ou arrancaram seu olho antimagia central podem adquirir níveis na classe de prestígio beholder mago.

Em teoria, um beholder normal seria capaz de se tornar um mago ou feiticeiro. Na prática, as dificuldades para manipular componentes materiais, a função antimagia do olho central da raça, e a exigência que um beholder mago ou feiticeiro substitua seus raios ópticos pela conjuração de magias impede que a maioria dos beholder aprenda as magias das classes padrão. Por outro lado, os indivíduos que desejam conjurar magias

aprendem as técnicas seguindo suas próprias tradições únicas. A possibilidade de descartar os poderes ópticos afasta a grande maioria dos membros da raça de seguir esta antiga tradição arcana.

Dado de Vida: d4

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um beholder mago, a criatura deve preencher todos os seguintes critérios:

Raça: Beholder

Especial: Perder ou arrancar o olho central antimagia.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um beholder mago (e a habilidade chave para cada perícia) são: Alquimia (Int), Avaliação (Int), Concentração (Cons), Decifrar Escrita (Int), Conhecimento (qualquer um) (Int), Falar Idioma (n/a), Espionar (Int), Identificar Magia (Int) e Usar Instrumento Mágico (Car). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

PREPARAÇÃO DE MAGIAS

O beholder mago prepara magias como um mago.

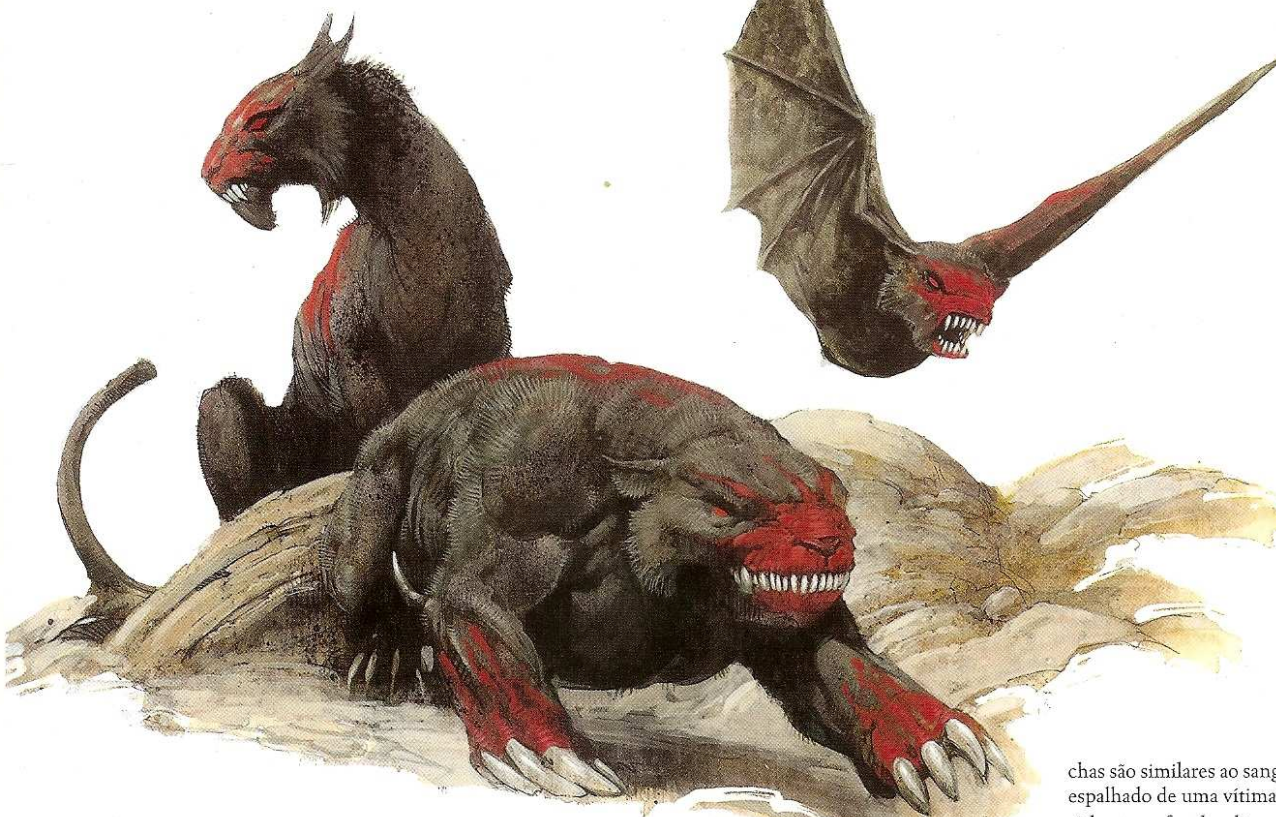
CONJURAÇÃO

Sempre que o beholder mago adquira a capacidade de conjurar magias de um novo nível, ele deve sacrificar a habilidade similar a magia de um dos seus raios ópticos. A partir de então, aquele tentáculo será usado para conjurar as magias do nível recém-adquirido, e será chamado de raio arcano. Por exemplo, um beholder mago de 3º nível é capaz de conjurar magias de nível 0, 1º, 2º e 3º níveis, portanto deve sacrificar 4 raios ópticos e convertê-los em raios arcanos.

A cada rodada em que o beholder mago puder conjurar magias e/ou disparar seus raios ópticos, ele será capaz de lançar uma magia com cada um de seus raios arcanos. Dessa forma, um beholder mago consegue conjurar mais de uma magia por rodada, mas cada magia deve pertencer a um nível diferente e ser disparada de um tentáculo distinto. A limitação comum da área de efeito dos raios do beholder — somente três raios em um único arco (dianteiro, traseiro, esquerdo, direito e inferior), exceto o superior — ainda se aplica.

Componentes Materiais

Os beholder magos não precisam de componentes materiais para conjurar suas magias. O olho central destruído serve como um foco arcano para todos os efeitos do beholder mago. Os componentes gestuais são fornecidos pelos tentáculos da criatura. Os componentes verbais de todos os efeitos são um cântico especial de conjuração da raça. Essas canções exigem concentração; um beholder mago que estiver conjurando magias não poderá falar ou utilizar sua boca para realizar qualquer outra ação.



BESTAS DE MALAR

As bestas de Malar são criaturas sagradas da divindade da caçada selvagem e conseguem alternar entre três formas bestiais para caçar, eliminar e perseguir suas presas. Diferente de um animal natural, o único objetivo de uma besta de Malar é caçar e matar sua vítima. Quando perece, a besta se reúne com sua divindade no seu lar selvagem, onde será recompensada e reencarnada caso tenha sido uma excelente caçadora.

As três formas das bestas de Malar apresentam uma pelagem negra e espessa, manchada em vermelho nas patas, ombros e focinho. Essas man-

chas são similares ao sangue espalhado de uma vítima.

A besta prefere localizar sua presa na forma de uma pantera lustrosa, com olhos vermelhos e orelhas pontiagudas. Essa pantera tem os sentidos aguçados, um deslocamento excepcional e uma fabulosa capacidade de combate, suficiente para eliminar a maioria dos oponentes. Ela tem 1,5 m de comprimento e pesa entre 62 kg e 75 kg.

A forma de garra assassina, usada para combates mais perigosos, tem o corpo mais largo, pesado e musculoso, lembrando um carcajú prestes a saltar, com uma bocarra imensa e anti-natural e quatro patas repletas de garras curvadas como uma cimitarra. As garras traseiras e o "ganchos"

BESTAS DE MALAR

	Pantera Caçadora Metamorfo (Médio)	Garra Assassina Metamorfo (Médio)	Morcego Metamorfo (Médio)
Dados de Vida:	9d8+45 (85 PV)	9d8+45 (85 PV)	9d8+45 (85 PV)
Iniciativa:	+10 (+6 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	18 m	6 m, escalar 6 m	3 m, vôo 9 m (desajeitado)
CA:	21 (+6 Des, +5 natural)	23 (+2 Des, +11 natural)	17 (+2 Des, +5 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +12, mordida +10 Garra 1d4+2, mordida 1d6+1	Corpo a corpo: mordida +16, 4 garras +14 Mordida 2d6+10, garra 1d6+5	Corpo a corpo: mordida +10 Mordida 1d6+4
Dano:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Face/Alcance:	Bote, agarrar aprimorado, rasgar 1d4+1	Agarrar aprimorado	—
Ataques Especiais:	Metamorfose, Redução de Dano 5/+1, regeneração 6, imunidade a medo, faro	Metamorfose, Redução de Dano 5/+1, regeneração 6, imunidade a medo	Metamorfose, Redução de Dano 5/+1, regeneração 6, imunidade a medo
Qualidades Especiais:	Fort +11, Ref +12, Von +8	Fort +11, Ref +8, Von +8	Fort +11, Ref +8, Von +8
Testes de Resistência:	For 15, Des 22, Cons 20, Int 10, Sab 15, Car 17	For 30, Des 14, Cons 20, Int 10, Sab 15, Car 17	For 17, Des 15, Cons 20, Int 10, Sab 15, Car 17
Habilidades:	Equilíbrio +18, Escalar +5, Natação +5, Esconder-se +17*, Furtividade +17, Observar +11, Ouvir +11, Saltar +14, Sobrevivência +8	Escalar +21, Esconder-se +5, Furtividade +5, Natação +13, Observar +11, Ouvir +11, Saltar +14, Sobrevivência +8	Escalar +6, Esconder-se +5, Furtividade +5, Natação +6, Observar +11, Ouvir +11, Saltar +7, Sobrevivência +8
Perícias:	Acuidade com Arma (garras), Acuidade com Arma (mordida), Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Rastrear, Reflexos de Combate	Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (garra 19–20)	Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Prontidão, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida)
Talentos:	—	—	—
Terreno/Clima:	Terrestre/Qualquer	Terrestre/Qualquer	Terrestre/Qualquer
Organização:	Solitário, casal ou matilha (3–6)	Solitário, casal ou matilha (3–6)	Solitário, casal ou bando (3–6)
Nível de Desafio:	11	11	11
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Mau	Sempre Caótico e Mau	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	—	—	—

ósseos nos cotovelos dianteiros lhe permitem escalar facilmente árvores e rochas, embora a besta tenha mais de 250 kg.

A forma de morcego é capaz de voar com dificuldade, mas consegue localizar e perseguir as presas que não pôde capturar em terra. As bestas de Malar não possuem o sentido de sonar dos morcegos verdadeiros e o firmamento não é seu ambiente natural, portanto elas sempre assumem uma forma mais capacitada para o combate contra vítimas no solo.

COMBATE

Na forma de pantera caçadora, a criatura costuma esgotar sua presa ou saltar sobre os defensores mais fortes para eliminar os conjuradores primeiro.

Rasgar (Ext): Uma pantera caçadora que imobilizar uma vítima é capaz de desferir dois ataques de rasgar (corpo a corpo: +8) com as patas traseiras, infligindo 1d4+1 pontos de dano com cada ataque. Se a criatura saltar sobre um oponente, também poderá usar esta habilidade.

A estratégia predileta da garra assassina é imobilizar um oponente com sua mordida e utilizar as quatro patas para sustentar a manobra Agarrar contra a vítima aprisionada.

A forma de morcego da besta é uma combatente relativamente limitada, mas isso não impede que a criatura ataque vítimas aladas ou voadoras.

Metamorfose (Sob): Alternar entre qualquer uma das três formas exige uma ação de rodada completa; a metamorfose termina no início do turno subsequente à ativação. Sempre que utiliza esta habilidade, a besta de Malar recupera pontos de vida equivalentes a um dia de descanso normal (8 PV). Isso permite recuperar pontos de dano letal que não seriam afetados pela regeneração. Com frequência, as bestas de Malar não se aproveitam desta habilidade, visto que lutam até a morte em vez de recuar para se recuperar e atacar novamente.

Regeneração (Ext): Uma besta de Malar recupera 6 pontos de vida por rodada. As magias divinas e armas abençoadas causam dano normal contra as bestas.

Bote (Ext): Apenas pantera caçadora; caso a besta de Malar salte sobre um adversário durante a primeira rodada de combate, poderá realizar um ataque total, mesmo que tenha usado sua ação de movimento na mesma rodada.

Agarrar Aprimorado (Ext): Apenas garra assassina; para utilizar esta habilidade, a besta de Malar deve atingir o oponente com a mordida.

Perícias: Em todas as formas, a besta recebe +4 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

Na forma de pantera, a besta recebe +8 de bônus nos testes de Esconder-se, Saltar e Furtividade e +12 nos testes de Equilíbrio. *Em áreas de grama alta ou matagal, o bônus em Esconder-se aumenta para +12.

Talentos: Na forma de pantera, a besta adquire Acuidade com Arma (garras e mordida), Ataques Múltiplos e Rastrear como talentos adicionais. Na forma de garra assassina, os talentos adicionais são Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso e Sucesso Decisivo Aprimorado (garras). Na forma de morcego, os talentos adicionais são Foco em Arma (mordida), Investida Aérea e Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida).

NOS REINOS

Malar é a divindade das caçadas brutais e da destruição bestial. Evitado nas regiões civilizadas, como Cormyr e os Vales, ele é popular no Norte, entre os bárbaros rangers malignos e alguns druidas. O Povo do Sangue Negro, um culto de licantropos que venera Malar, marca um ritual para o Encontro dos Escudos, o festival do dia de interligação do calendário de Faerûn que ocorre a cada quatro anos, onde caçam um unicórnio usando bestas de Malar como animais de estimação. Em períodos diferentes, o culto utiliza as bestas para caçar aventureiros.

BOCARRA

Aberração (Grande)

Dados de Vida: 7d8+7 (38 PV)

Iniciativa: +4 (Des)

Deslocamento: 12 m

CA: 18 (+4 Des, -1 tamanho, +5 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 4 pancadas +9, mordida +4

Dano: Pancada 1d4+5, mordida 2d6+2

Face/Alcance: 3 m por 3 m/3 m (4,5 m com a pancada)

Qualidades Especiais: Desviar flechas

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +6, Von +5

Habilidades: For 20, Des 19, Cons 13, Int 8, Sab 10, Car 7

Perícias: Escalar +8, Esconder-se +1, Observar +5, Ouvir +5, Procurar +2, Senso de Direção +4, Sobrevivência +5
Talentos: Reflexos de Combate

Terreno/Clima: Florestas, colinas, montanhas e subterrâneo/Qualquer
Organização: Solitário, dupla ou punhado (3–5)
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 8–14 DV (Grande); 15–21 DV (Enorme)

Uma bocarra é um pelotão de combate frenético reunido em uma única criatura. Elas são um lembrete direto do valor de possuir um mago poderoso como aliado, alguém capaz de eliminar a criatura antes do grupo estar ao alcance de uma espada.

As bocarras têm seis membros cobertos com uma pelagem azul, que sustentam uma cabeça similar ao cruzamento de um gorila com presas e uma máscara de horror, que, por sua vez, tem 1,20 m de diâmetro. Mais de dois terços do crânio ostentam a boca repleta de dentes e os olhos desconfiados da criatura. O monstro não apresenta outras partes corporais. Ela mantém dois ou três membros no solo constantemente, para sustentar a cabeça e fornecer estabilidade. Cada “braço” é muito flexível e tem alcance de 4,5 m. A criatura raramente se ergue acima de 4,5 m de altura, a menos que esteja evitando um golpe ou obstáculo. Seu movimento natural conserva o corpo numa altura entre 1,5 m e 2,1 m do solo.

As bocarras falam o idioma Comum e um Halfling rudimentar, com sotaques que só podem ser descritos como obscenos.

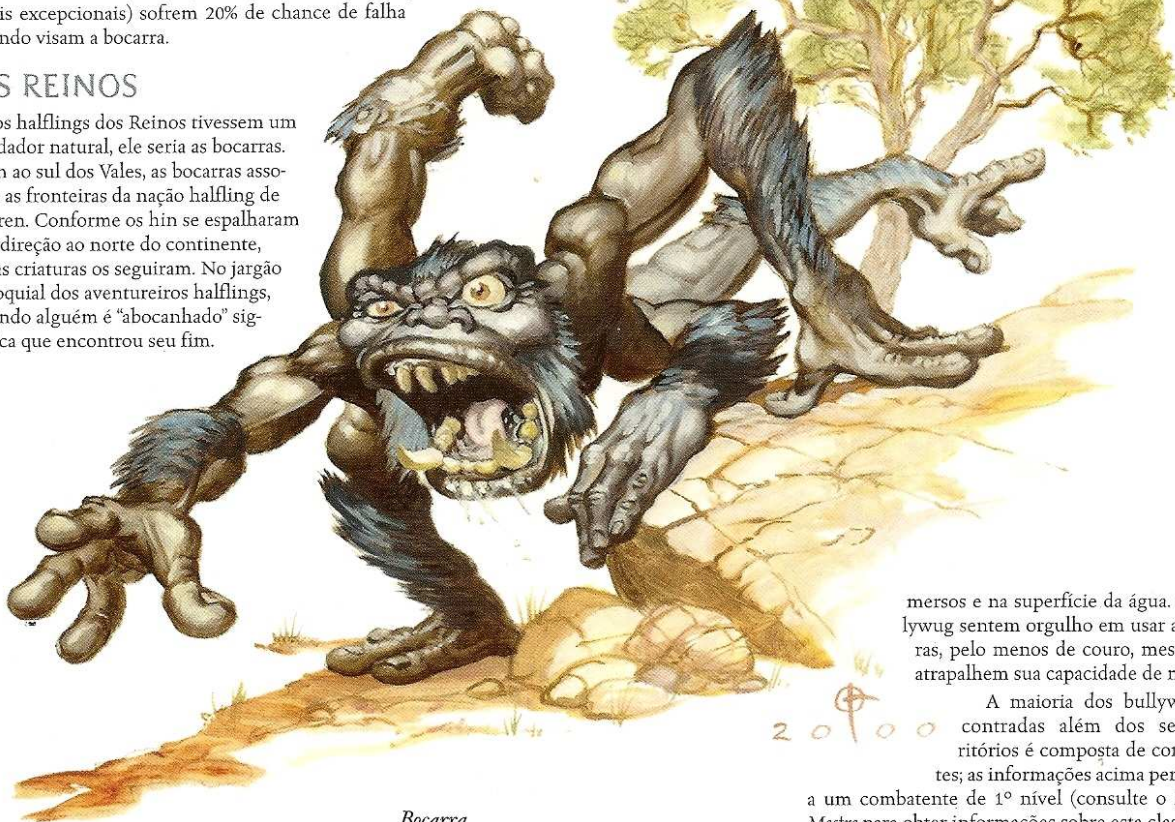
COMBATE

As bocarras tentam permanecer afastadas do alcance corporal de suas vítimas e golpeá-las com as “mãos”. Se um adversário investe contra o monstro, invadindo ou percorrendo mais de 1,5 m da sua área ameaçada, a bocarra pode realizar um ataque de oportunidade — ou vários, se diversos oponentes entrarem ou atravessarem a área ameaçada, devido ao talento Reflexos de Combate.

Desviar Flechas (Ext): O movimento incessante dos membros da bocarra e o deslocamento da cabeça em decorrência desses movimentos impede que ela seja facilmente atingida por armas de disparo, como flechas e virotes. Essas armas (mas não os raios e outros projéteis excepcionais) sofrem 20% de chance de falha quando visam a bocarra.

NOS REINOS

Se os halflings dos Reinos tivessem um predador natural, ele seria as bocarras. Bem ao sul dos Vales, as bocarras assolam as fronteiras da nação halfling de Luiren. Conforme os hin se espalharam em direção ao norte do continente, essas criaturas os seguiram. No jargão coloquial dos aventureiros halflings, quando alguém é “abocanhado” significa que encontrou seu fim.



Bocarra

BULLYWUG

Humanóide (Médio — Aquático)

Dados de Vida: 1d8+3 (7 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 6 m, natação 9 m

CA: 15 (+2 couro, +3 natural)

Ataques: Corpo a corpo: lança curta +1; ou à distância: lança curta +1

Dano: Lança curta 1d6

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Qualidades Especiais: Andar em charcos, invocação (somente clérigos)

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +0, Von –2

Habilidades: For 10, Des 10, Cons 16, Int 7, Sab 7, Car 7

Perícias: Esconder-se +0*, Observar –2, Ouvir –2

Talentos: Tolerância

Terreno/Clima: Pântanos e aquático/Temperado e quente

Organização: Solitário, bloco (4) ou açude (16–48)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Os bullywug são maliciosos, brutais e úmidos. Eles matam por esporte, destroem sistematicamente seus próprios territórios de caça e seu fetiche religioso é invocar monstros que nem sempre permanecem sob controle.

Os bullywug são humanóides anfíbios com cabeça de sapo e pele verde, cinza ou amarela mosqueada. Eles possuem línguas extensas como chicotes, que se encolhem e balbuciam uma forma retardada do idioma Comum. Eles têm entre 1,20 m e 2,10 m de altura, pesam entre 50 kg e 150 kg, e lutam com lanças e outras armas afiadas que podem usar sub-

mersos e na superfície da água. Os bullywug sentem orgulho em usar armaduras, pelo menos de couro, mesmo que atrapalhem sua capacidade de natação.

A maioria dos bullywug encontradas além dos seus territórios é composta de combatentes; as informações acima pertencem a um combatente de 1º nível (consulte o Livro do Mestre para obter informações sobre esta classe).

COMBATE

Sempre que possível, os bullywug preferem lutar na água ou perto dela, e utilizam monstros invocados na primeira onda de ataque. Em qualquer confronto, existem 50% de chances dos bullywug lutarem até a morte, não importa quão estúpida essa decisão seja, e 50% de chances de fugirem para salvar suas vidas quando um ou mais membros da raça tombar, mesmo que haja uma probabilidade imensa de vencerem o confronto.

Andar em Charcos (Ext): Os bullywug não sofrem penalidades para se deslocar em pântanos, charcos ou na lama.

Invocação (SM): Os clérigos bullywug são notórios por suas capacidades de invocação poderosas e imprevisíveis. Quando um clérigo da raça utilizar a magia *invocar criatura*, há 50% de chances do efeito fornecer uma criatura adicional do tipo adequado para o nível da magia. Nesses casos, há 25% de chances da criatura invocada ser incontrolável e não obedecer ao clérigo, atacando e destruindo alvos aleatórios. Não é raro encontrar um grupo de bullywug que despendem todos os seus recursos confrontando seus próprios monstros invocados sem controle, em vez de combater seus alvos originais.

Perícias: Os bullywug recebem +6 de bônus racial em Esconder-se quando estão em terrenos pantanosos e charcos, devido à sua habilidade em camuflar-se.

PERSONAGENS BULLYWUG

Muitas vezes, os bullywug adquirem níveis como bárbaros. O maior indivíduo de um açude normalmente é um bárbaro de 2º nível ou superior.

SOCIEDADE DOS BULLYWUG

Os bullywug caçam coisas, comem coisas, ameaçam e brigam com qualquer coisa, além de seguirem seus deuses perniciosos. Existem muitos clérigos na raça; cerca de 10% dos bullywug de vários açudes possuem um ou mais níveis como clérigo. Eles escolhem entre os domínios Água, Caos e Mal. Os clérigos bullywug são mais limitados que os personagens de outras raças e somente podem selecionar três tipos de magias: *invocar criatura* (a escolha predileta de sua cultura), *infligir ferimentos* e suas magias de domínio.

NOS REINOS

No Pântano de Chelimber, os bullywug e os siv estão imersos numa guerra interminável pelo controle da orla dos charcos. Pelo menos isso é o que os bullywug acham. Os siv conhecem a verdade: a guerra acabou e os bullywug perderam. Nessa imensidão alagada, os vencedores permitem que os bullywug sobrevivam, pois servem como uma barreira entre os guerreiros do exterior e as habitações dos siv no pântano. Em outras partes dos Reinos, nos charcos muito pequenos para atender ao desejo de isolamento dos siv, os bullywug ainda reinam, habitando seus buracos lamacentos e sem a interferência da organização superior dos siv.



Bullywug

CHOLDRITH

Aberração (Grande)

Dados de Vida: 4d8+12 (30 PV)

Iniciativa: +3 (Des)

Deslocamento: 9 m, escalar 6 m

CA: 16 (-1 tamanho, +3 Des, +7 natural)

Ataques: Corpo a corpo: mordida +6

Dano: Mordida 2d4+6 mais veneno

Face/Alcance: 1,5 m por 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Veneno, magias, teia

Qualidades Especiais: Habilidades similares a magia, RM 13

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +6, Von +7

Habilidades: For 19, Des 16, Cons 17, Int 15, Sab 16, Car 14

Perícias: Concentração +9, Conhecimento (religião das quitinas) +8,

Equilíbrio +9, Escalar +19, Identificar Magia +5, Saltar +10

Talentos: Reflexos Rápidos, Magias em Combate

Terreno/Clima: Subterrâneo

Organização: Tribo (2-5 mais 10-60 quitinas)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Os choldrith são a raça clerical das quitinas, considerados nesta sociedade como bênçãos da deusa aranha, Lolth.

Os choldrith são aranhas brancas e inchadas, com cerca de 2,70 m de diâmetro e a cabeça humanóide das quitinas. Eles têm dois olhos grandes e facetados e mandíbulas

enormes repletas de veneno. As orelhas são compridas e pontiagudas, similares a chifres. Eles têm as oito patas características dos aracnídeos, mas os dois membros dianteiros são delgados e terminam em mãos articuladas. Os choldrith utilizam essas mãos durante a conjuração e para transportar o alimento até a boca.

Os choldrith falam os idiomas Subterrâneo e Abissal.

COMBATE

Os choldrith preferem se posicionar na retaguarda de um escudo de combatentes quitinas, usando suas habilidades clericais para auxiliar seus aliados e destruir os inimigos. Os adversários que atravessam a defesa das quitinas enfrentam a mordida venenosa da criatura.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial: paralisia; dano secundário: 2d4 pontos de dano temporário de Constituição.

Magias: Os choldrith têm as habilidades de conjuração de um clérigo de 4º nível, com acesso aos domínios Caos, Mal e Proteção.

Teia (Sob): Os choldrith fabricam teias, assim como as aranhas monstruosas. Eles conseguem expelir a teia oito vezes por dia. Essa habilidade é similar a um ataque com uma rede, mas tem alcance máximo de 15 m, com incremento de distância de 3 m; a rede é

eficiente contra criaturas Médias ou menores (consulte o

Capítulo 7 do Livro do Jogador para obter detalhes sobre ataques com redes). A teia prende a vítima no lugar, impedindo qualquer movimentação.

Uma criatura aprisionada poderá escapar se obtiver sucesso em um teste de Arte da Fuga (CD 26) ou Força (32). Ambos exigem uma ação padrão. A teia tem 12 PV.

Consulte a descrição das aranhas monstruosas no Livro dos Monstros para obter detalhes sobre as teias.

Habilidades Similares a Magia (SM):

Lolth concede duas habilidades inatas aos seus choldrith: *escuridão* e *benção*. Cada uma pode ser utilizada duas vezes por dia.

PERSONAGENS CHOLDRITH

Os choldrith somente podem adquirir níveis como clérigos. Cada nível de clérigo da criatura adiciona um nível de conjurador à habilidade Conjuração do choldrith. Por exemplo, um choldrith com dois níveis de clérigo seria um conjurador de 6º nível.

NOS REINOS

Se as quitinas são criações mágicas dos drow, os choldrith somente podem ser o trabalho direto da própria Lolth. Sua semelhança com os drider não passou despercebida pelos estudiosos; eles suspeitam que a transformação em choldrith seria uma recompensa por obter sucesso (ao contrário da punição por fracassar) em algum teste de lealdade ou devoção.

DEMÔNIO

GHOUR

Extra-Planar (Enorme — Caos, Mal)

Dados de Vida: 12d8+60 (114 PV)

Iniciativa: -1 (-1 Des)

Deslocamento: 12 m

CA: 21 (-2 tamanho, -1 Des, +14 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 chifres +19, 2 garras +14

Dano: Chifre 1d8+9, garra 2d6+4

Face/Alcance: 3 m por 3 m/4,5 m

Ataques Especiais: Sopro, rugido, habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Imunidade a veneno, eletricidade, resistência a frio 20, fogo 20 e ácido 20, Redução de Dano 20/+2, faro, telepatia, RM 25

Testes de Resistência: Fort +13, Ref +7, Von +9

Habilidades: For 28, Des 8, Cons 20, Int 15, Sab 13, Car 11

Perícias: Blefar +12, Concentração +17, Diplomacia +14, Escalar +21, Esconder-se +3, Furtividade +11, Observar +13, Ouvir +13, Saltar +21, Sobrevivência +13

Talentos: Ataque Poderoso, Trespasar, Trespasar Aprimorado, Rastrear

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário ou bando (1 mais 6-9 gigantes das colinas, 5-8 ogros ou 2-8 minotauros)

Nível de Desafio: 12

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 13-15 DV (Enorme); 16-31 DV (Imenso); 32-46 DV (Colossal)

Esses demônios monstruosos servem ao lorde abissal chamado Bafomé e cumprem os desígnios de seu mestre entre os minotauros, ogros e gigantes renegados que o veneram.

Um ghour é um humanóide com 6 m de altura, muito semelhante a um ogro descomunal. Sua pele é espessa e peluda, ele tem uma face bestial e um corpo poderoso e musculoso. Dois chifres enormes emergem das laterais do crânio.

Os ghour falam os idiomas Abissal e Gigante.



COMBATE

Os ghour investem para o combate como elefantes furiosos, esmurrando e empalando os adversários com os chifres. Os chifres causam 4x o dano normal em um sucesso decisivo. Sempre que possível, os ghour iniciam o combate com um rugido, um disparo de seu sopro ou ambos.

Sopro (Sob): 1/minuto; nuvem de gás nocivo com 3 m de largura, 3 m de altura e 3 m de comprimento; 1d6 pontos de dano temporário de Força; Reflexos (CD 21) para evitar o efeito.

Rugido (Sob): Uma vez por dia, o ghour é capaz de emitir um rugido ensurdecedor. Qualquer criatura num raio de 9 m deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou ficará atordoada durante 1d4 rodadas devido ao ataque sônico. Os personagens atordoados perdem seu bônus de Destreza na CA e não podem executar ações; os adversários recebem +2 de bônus para atacá-los.

Qualquer criatura num raio de 3 m do ghour também deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou ficará ensurdecida durante 2d10 minutos. Além dos efeitos óbvios, as criaturas surdas sofrem -4 de penalidade na Iniciativa, 20% de chance de falha arcana para magias que tenham componentes verbais e não podem realizar testes de Ouvir.

Habilidades Similares a Magia (SM): (CD 10 + nível da magia). Sem limite — *blasfêmia*, *martelo do caos*, *escuridão profunda*, *profanar*, *detectar o bem*, *detectar magia*, *dissipar o bem*, *círculo mágico contra o bem*, *teletransporte exato*, *nuvem profana*; 3/dia: *confusão*, *medo*, *labirinto*, *força dos justos*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 14º nível.

Telepatia (Sob): Os ghour são capazes de se comunicar por telepatia com qualquer criatura num raio de 30 m que tenha um idioma.

Nos Reinos

Os ghour são encontrados em bandos de gigantes, ogros ou minotauros Caóticos e Maus. Essas criaturas consideram a presença do extra-planar como um sinal de aprovação de Bafomé.

Uma tribo de ogros das montanhas Agulhas de Gelo, ao norte da Cidadela Adbar e a oeste de Anauroch, veneram Bafomé com muita devoção. Esses ogros são maiores e mais fortes que seus primos comuns, e recentemente se tornaram muito ativos na região. Os rangers e sábios

Ghour [Demônio]



outras três formas: uma linda mulher humana ou élfica (geralmente drow), uma aranha monstruosa negra Grande ou uma nuvem de gás com 6 m de altura e 1,5 m de diâmetro.

Alterar a própria forma é uma ação livre que pode ser realizada uma vez a cada rodada. Se a criatura utilizar uma armadura na forma humanóide, o equipamento cairá no solo quando ela assumir outra forma.

As yochlol falam o idioma Abissal.

COMBATE

Geralmente, as yochlol encontradas no Plano Material estarão na forma humanóide ou aracnídea. Se o comando de Lolth envolve a eliminação de uma criatura mortal, somente a destruição absoluta será capaz de satisfazer a yochlol.

Habilidades Similares a Magia (SM): Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 8º nível (CD 16). Sem limite — *enfeitiçar pessoas, escuridão, profanar, patas de aranha, moldar rochas, teletransporte exato e teia*.

Psiquismo (SM): Além das habilidades similares a magia acima, as yochlol têm os seguintes poderes psíquicos, idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 8º nível. Sem limite — *dominar pessoas, detectar pensamentos e limpar a mente*.

Veneno (Ext): Inoculação através mordida (forma de aranha); teste de resistência de Fortitude (CD 14); dano inicial 1d6 pontos de dano temporário de Constituição; dano

secundário: 2d6 pontos de dano temporário de Constituição.

Forma Gasosa (Ext): As yochlol podem se transformar em uma enorme coluna de gás com 6 m de altura e 1,5 m de diâmetro. Essa forma é idêntica ao efeito da magia *forma gasosa*. As criaturas que entrarem em contato com a coluna de gás serão afetadas pela magia *nevoa fétida*. Nesta forma, as yochlol são capazes de se comunicar com seu plano natal, como na magia *contato extra-planar*.

Telepatia (Sob): As yochlol são capazes de se comunicar por telepatia com qualquer criatura num raio de 30 m que tenha um idioma.

suspeitam que o motivo dessa atividade inesperada é a presença de um ghour na tribo das Agulhas. Também existem relatos, cada vez mais frequentes, que um ghour foi avistado numa tribo de ogros em Thar, reunindo vários clãs sob seu controle e prometendo restaurar a glória ancestral do reino ogro.

YOCHLOL

Extra-Planar (Médio — Caos, Mal)

Dados de Vida: 6d8+6 (33 PV)

Iniciativa: +2 (+2 Des)

Deslocamento: 9 m, escalar 6 m na forma de aranha

CA: Humanóide 17 (+2 Des, +5 cota de malha drow); aranha 16 (+2 Des, -1 tamanho, +5 natural); limo: 12 (+2 Des); gasosa 11 (+2 Des, -1 tamanho)

Ataques: Humanóide: corpo a corpo: espada curta +10/+5; ou à distância: besta de mão +8/+3; Aranha: corpo a corpo: mordida +9; limo: corpo a corpo: 8 tentáculos +10; gasosa: nenhum

Dano: Espada curta 1d6+4; besta de mão 1d4; tentáculo 1d4+4; mordida 1d8+6 mais veneno

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; aranha 1,5 m por 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, psiquismo, veneno

Qualidades Especiais: Forma gasosa, imunidade a veneno, gases e eletricidade, resistência a fogo 20, Redução de Dano 10/+2, telepatia, RM 15

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +7, Von +7

Habilidades: For 19, Des 14, Cons 13, Int 14, Sab 15, Car 16

Perícias: Blefar +12, Concentração +7, Conhecimento (religião drow) +11, Diplomacia +14, Escalar +12 (aranha), Intimidar +14, Observar +11, Ouvir +11

Talentos: Lutar às Cegas, Magias em Combate

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário ou ninhada (2-5)

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 7-12 DV (Médio)

As yochlol, também chamadas de criadas de Lolth, servem à Rainha Aranha no Abismo e em diversos planos. Elas existem apenas para satisfazer os desejos de sua senhora obscura, cumprindo qualquer tarefa que a deusa ordenar.

Na sua forma natural, as yochlol são um amontoado de limo fedorento com 1,80 de altura, oito tentáculos poderosos e um único olho vermelho e brilhante. Entretanto, elas podem alternar livremente entre esta e

NOS REINOS

As Criadas de Lolth são o vínculo primário entre as Matriarcas de uma cidade drow (como Menzoberranzan) e sua deusa perversa. Cada sumasacerdotisa de Lolth sabe invocar uma yochlol e, enquanto a criatura permanecer na sua forma gasosa, servirá como um canal de comunicação entre os planos.



Yochlol [Demônio]

DOPPELGANGER MAIOR

Metamorfo (Médio)

Dados de Vida: 9d8+9 (49 PV)

Iniciativa: +3 (+3 Des)

Deslocamento: 9 m

CA: 17 (+3 Des, +4 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 pancadas +7; ou

sabre +7/+2; ou arma branca

(Pequena ou menor) +3/-2 e arma

branca (Pequena ou menor) +3

Dano: Pancada 1d6+1; ou sabre

1d6+1; ou arma +1 e arma

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Detectar

pensamentos, dilacer

ação metamórfica

Qualidades Especiais:

Mudar forma,

consumir identidade,

imunidades, usar itens

mágicos

Testes de Resistência:

Fort +7, Ref +9,

Von +11

Habilidades: For 12, Des 17,

Cons 12, Int 17, Sab 17,

Car 13

Perícias: Blefar +13,

Disfarces +13, Observar

+10, Ouvir +15, Procurar +8,

Sentir Motivação +9

Talentos: Ambidestria, Especialização,

Esquiva, Lutar às Cegas, Prontidão,

Vontade Ferro

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 12

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Geralmente Neutro e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Os doppelganger maiores são o pesadelo supremo dos paranóicos: um monstro capaz de devorar o cérebro de seu melhor amigo e não somente parecer com ele, mas falar como ele, possuir todas as suas memórias e apresentar todas as suas habilidades e conhecimentos.

Similar a um doppelganger comum, a forma natural desta criatura é um humanóide esbranquiçado, com a pele lisa e olhos brancos sem pupilas. Os doppelganger maiores raramente são encontrados em sua forma verdadeira. Com muita frequência, estarão imersos em uma trama articulada com a personificação de alguma figura notável que devoraram há alguns meses. Essas personificações nunca são superficiais: devido à habilidade do doppelganger de consumir a identidade de suas vítimas, existem poucos métodos confiáveis (além de *visão da verdade*) de assegurar que um determinado indivíduo é legítimo ou um doppelganger maior disfarçado.

Geralmente, os doppelganger maiores são muito narcisistas para forjar alianças genuínas com qualquer pessoa, em particular outro de sua espécie.

COMBATE

Quando estiver na sua forma natural ou disfarçado como alguém desarmado, o doppelganger golpeará com seus poderosos punhos. Na forma de um combatente ou qualquer pessoa armada, ele atacará com as armas que estiverem disponíveis (ou forem adequadas). Nestes casos, ele usará a habilidade detectar pensamentos para utilizar as mesmas táticas e estratégias que seu "disfarce" empregaria.

Detectar Pensamentos (Sob): Um doppelganger maior é capaz de detectar pensamentos continuamente, idêntico à magia conjurada por um feiticeiro de 18º nível (CD 15). Ele pode neutralizar ou reativar esta habilidade como uma ação livre.

Dilatação Metamórfica (SM): Os doppelganger maiores são os mestres da transformação. Esta habilidade similar a magia permite que a criatura realize um ataque de toque contra um alvo sob os efeitos das magias *metamorfosar-se*, *alterar forma* ou *metamorfosar outro*, conjuradas por outra pessoa (exceto o próprio doppelganger), infligindo 6d6 pontos de dano no alvo metamorfoseado.

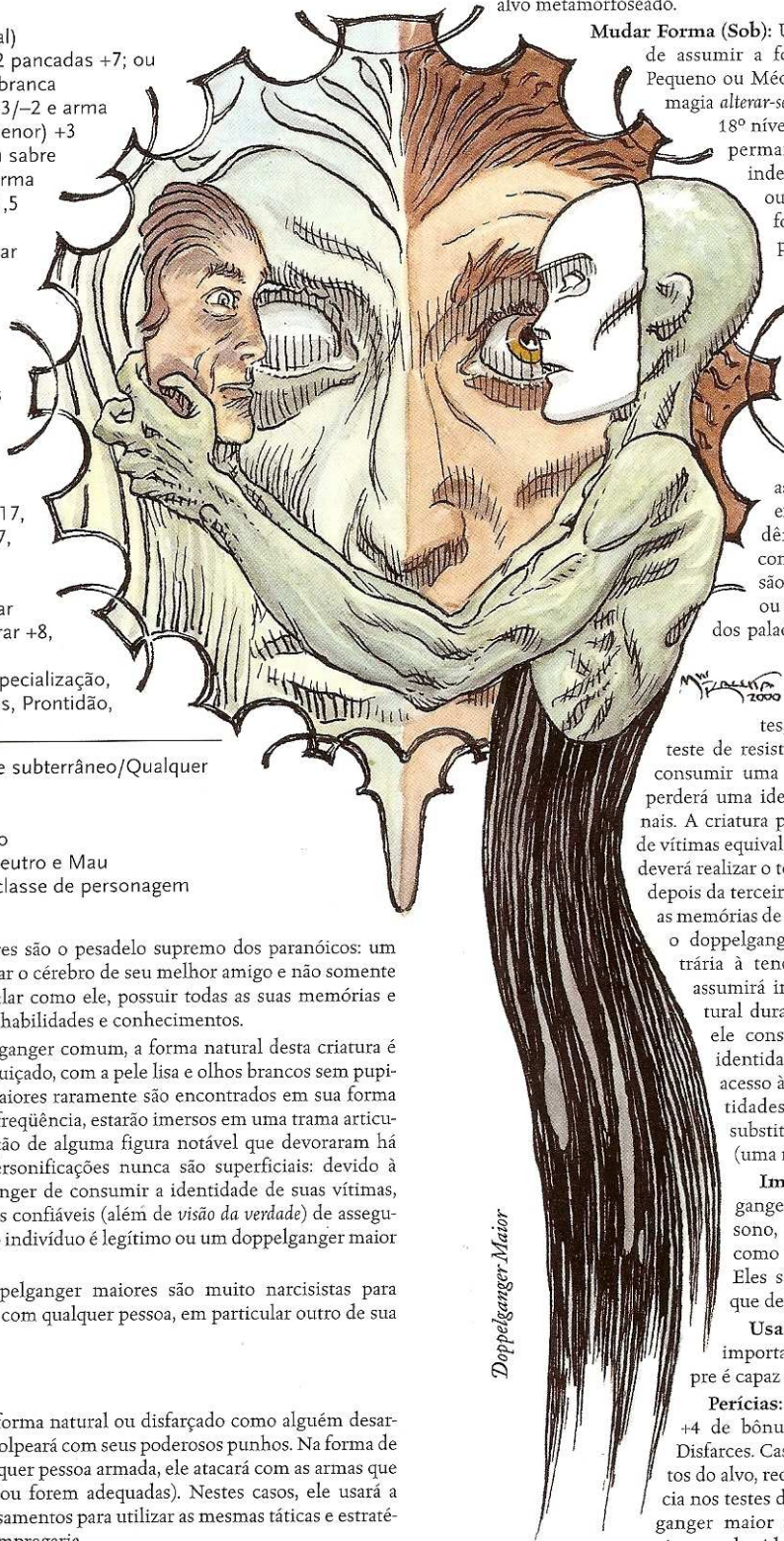
Mudar Forma (Sob): Um doppelganger maior é capaz de assumir a forma de qualquer humanóide Pequeno ou Médio. Essa habilidade é idêntica à magia *alterar-se* conjurada por um feiticeiro de 18º nível, mas o doppelganger consegue permanecer na forma escolhida indefinidamente. Ele poderá assumir outra forma ou retornar para sua forma original usando uma ação padrão.

Consumir Identidade (Sob): Um doppelganger maior que devorar o cérebro de um humanóide Médio ou menor absorverá a mente, as memórias e a personalidade na vítima. Depois de consumir a identidade do alvo, o doppelganger maior será capaz de assumir a forma da vítima com exatidão total e simular sua tendência, memórias e habilidades com perfeição. As únicas exceções são as magias de clérigo de 2º nível ou superior, as habilidades especiais dos paladinos e outros poderes concedidos pelas divindades. Quando um doppelganger maior consumir três identidades diferentes, deverá obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 16) para consumir uma quarta identidade; se fracassar, perderá uma identidade aleatória das três originais. A criatura pode armazenar uma quantidade de vítimas equivalente aos seus Dados de Vida, mas deverá realizar o teste de resistência a cada criatura depois da terceira; se exceder este limite, perderá as memórias de uma vítima aleatoriamente. Caso o doppelganger execute qualquer ação contrária à tendência de seu "disfarce" atual, assumirá involuntariamente sua forma natural durante 1d10 rodadas. Nesta forma, ele conserva as memórias de todas as identidades consumidas, mas não terá acesso à lembranças profundas. As identidades aleatórias perdidas devido à substituição desaparecem rapidamente (uma rodada ou menos).

Imunidades (Ext): Os doppelganger maiores são imunes a efeitos de sono, feitiços e imobilização, assim como todos os efeitos de ação mental. Eles são imunes aos efeitos e magias que detectam a tendência.

Usar Itens Mágicos (Ext): Não importa sua forma, o doppelganger sempre é capaz de usar itens mágicos.

Perícias: Um doppelganger maior recebe +4 de bônus racial nos testes de Blefar e Disfarces. Caso seja capaz de ler os pensamentos do alvo, receberá +4 de bônus de competência nos testes de Blefar e Disfarces. Um doppelganger maior que utilizar *mudar forma* para assumir uma das identidades previamente consumidas não precisa realizar testes de Disfarces; seu controle sobre a personalidade da vítima é absoluto.



Doppelganger Maior

DOPPELGANGER
MAIOR

NOS REINOS

Via de regra, os doppelganger maiores trabalham sozinhos. Mas, em Águas Profundas, existem rumores sobre algum tipo de coalizão entre vários deles. Nas masmorras da Montanha Subterrânea e no Porto da Caveira, dizem que um grupo denominado Invisíveis é controlado por diversos doppelganger maiores. Os objetivos da organização são desconhecidos, mas recentemente Khelben "Cajado Negro" Arunsun, o arqui-mago mais famoso de Águas Profundas, ajudou a impedir um plano que tentava minar a autoridade de Piergeiron Paladinson. Um doppelganger maior assumiu a identidade e a forma da falecida esposa do Senhor Geral de Águas Profundas, num esforço de se aproximar dele. Ninguém sabe se este foi um caso isolado ou uma parte de um esquema mais abrangente.

DRAEGLOTH (MEIO-ABISSAL)

Extra-Planar (Grande — Caos, Mal)

Dados de Vida: 6d8+12 (39 PV)

Iniciativa: +2 (+2 Des)

Deslocamento: 9 m

CA: 16 (+2 Des, -1 tamanho, +5 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +11; mordida +6

Dano: Garra 1d6+6, mordida 1d8+3

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Imunidades, resistências, características raciais dos drow, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +7, Von +5

Habilidades: For 22, Des 15, Cons 14, Int 13, Sab 11, Car 11

Perícias: Conhecimento (religião drow) +5, Esconder-se +7, Furtividade +11, Observar +9, Ouvir +9, Procurar +10, Saltar +11

Talentos: Lutar às Cegas, Ataque Poderoso

Terreno/Clima: Subterrâneo

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Os draegloth são terrores meio-abissais que espream o Subterrâneo, gerados da união profana entre uma sumasacerdotisa drow recém-ordenada e um demônio poderoso.

Embora os meio-abissais dos vários tipos não sejam tão raros como os defensores do bem gostariam, é possível que os draegloth sejam a única variedade gerada regular, intencional e mesmo ritualmente por uma espécie mortal. Eles são criaturas grandes, com 2,40 m de altura, com traços drow, pele totalmente negra e uma juba embaraçada de cabelos branco-amarelados. A pele é grossa, recoberta com uma camada fina de pelos brancos, e os corpos sempre são musculosos. Eles têm quatro braços: dois são longos e terminam em garras afiadas; os outros são muito menores, com mãos humanóides normais, que a criatura utiliza durante a conjuração de magias. Seu rosto tem aspectos bestiais, ligeiramente alongado como o focinho dos cachorros, e a boca está repleta de dentes afiados e terríveis.

Os draegloth possuem visão no escuro com alcance de 18 m. Eles falam os idiomas Abissal e Subterrâneo.

COMBATE

Os draegloth apreciam a carnificina e mergulham na batalha sem hesitar. Embora sejam razoavelmente inteligentes, não são geniais e não têm paciência para elaborar estratégias. Eles desprezam o uso de armas, pois adoram a sensação de rasgar seus inimigos com as garras e os dentes.

Habilidades Similares a Magia (SM): Os draegloth são capazes de utilizar as seguintes habilidades, idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 6º nível (CD 10 + nível da magia). 1/dia — *globos de luz*, *fogo das fadas*, *profanar* e *nuvem profana*; 4/dia — *escuridão*.

Imunidades (Ext): Os draegloth são imunes a venenos e efeitos de sono.

Resistências (Ext): Os draegloth têm resistência 20 contra ácido, frio, eletricidade e fogo e +2 de bônus racial nos testes de resistência de contra magias e efeitos de Encantamento.

SOCIEDADE DOS DRAEGLOTH

Com frequência, os draegloth são magos ou clérigos de Lolth. Sua classe favorecida é clérigo.

NOS REINOS

Na cidade drow de Menzoberranzan, o exame final das estudantes da Academia de Lolth é marcado por um ritual de depravação horrível. A pedra angular dessa cerimônia de formatura é a invocação de um glabrezu pela futura sacerdotisa mais proeminente da classe. Em raras ocasiões (uma vez a cada década ou menos), o resultado dessa celebração é o nascimento de um draegloth.

Os drow de Menzoberranzan consideram os meio-abissais uma bênção especial de Lolth, um sinal do favorecimento caprichoso da Rainha Aranha em relação à família da jovem suma-sacerdotisa. Com frequência, a família assume que o draegloth é um sinal para atacar uma família rival e começa a desenvolver planos para exterminar a casa drow inimiga. Quando esses planos geram frutos, normalmente o draegloth é um elemento crucial para o sucesso da missão.

DRAGÃO

Os dragões são répteis alados de linhagens muito antigas. Eles são conhecidos e temidos por seu tamanho, capacidade de combate e habilidades mágicas. Os dragões mais velhos estão entre as criaturas mais poderosas de todo o mundo.

Gw Todos os dragões verdadeiros adquirem mais habilidades e seus poderes aumentam conforme envelhecem (o que não acontece com outras criaturas com o tipo dragão). Seu comprimento varia entre alguns metros, quando nascem, até mais de 30 m quando se tornam grandes anciões. O tamanho exato varia de acordo com a idade e a espécie.

CATEGORIAS DE IDADE DOS DRAGÕES

	Categoria	Idade (em anos)
1	Filhote	0-5
2	Muito jovem	6-15
3	Jovem	16-25
4	Adolescente	26-50
5	Adulto jovem	51-100
6	Adulto	101-200
7	Experiente	201-400
8	Antigo	401-600
9	Muito antigo	601-800
10	Venerável	801-1.000
11	Ancião	1.001-1.200
12	Grande ancião	1.201+

Embora sejam predadores temíveis, os dragões tornam-se necrófagos se necessário e podem digerir praticamente qualquer coisa quando estão



*Draegloth
Meio-Abissal*

muito famintos. O metabolismo dos dragões opera como uma enorme fornalha de grande eficiência, e consegue processar até mesmo material inorgânico. Alguns dragões até desenvolvem um gosto por este tipo de repasto.

Apesar dos objetivos e ideais destas criaturas variarem muito, todos os dragões são muito gananciosos. Eles adoram acumular riquezas, coletando montanhas de moedas e a maior quantidade possível de gemas, jóias e itens mágicos. Os indivíduos que possuem um tesouro substancial não toleram abandonar seus covis por muito tempo, e saem apenas para patrulhar os arredores ou caçar. Para os dragões, seu tesouro nunca é grande o suficiente — eles apreciam observá-lo e se regozijam com o brilho de suas riquezas. Os dragões costumam dormir sobre suas pilhas de moedas e moldam recessos e elevações para comportar seus corpos. Quando os dragões atingem a categoria de grandes anciões, centenas de gemas e moedas estão incrustadas em suas peles.

Todos os dragões falam o idioma Dracônico.

COMBATE

Um dragão ataca usando suas poderosas garras e sua mordida, mas conforme seu tamanho, é capaz de utilizar o sopro e ataques físicos especiais. Eles preferem lutar enquanto voam, permanecendo afastados do alcance do inimigo até enfraquecê-lo com seus ataques de longa distância. Os dragões mais velhos e mais inteligentes costumam reduzir a resistência do adversário eliminando primeiro os adversários mais perigosos (ou evitando-os enquanto neutralizam os mais fracos).

FACE/ALCANCE DOS DRAGÕES

Tamanho	Face	Alcance
Miúdo	75 cm por 75 cm	1,5 m*
Pequeno	1,5 m por 1,5 m	1,5 m
Médio	1,5 m por 1,5 m	1,5 m
Grande	1,5 m por 6 m	3 m*
Enorme	3 m por 12 m	3 m
Imenso	6 m por 18 m	4,5 m
Colossal	6 m por 24 m	4,5 m

* Superior ao alcance normal para uma criatura com o mesmo tamanho.

ATAQUES DOS DRAGÕES

Tamanho	1 Mordida	2 Garras	2 Asas	1 golpe com a Cauda	1 golpe com a Cauda
Miúdo	1d4	1d3	—	—	—
Pequeno	1d6	1d4	—	—	—
Médio	1d8	1d6	1d4	—	—
Grande	2d6	1d8	1d6	1d8	—
Enorme	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8
Imenso	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6
Colossal	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8

Mordida: O ataque de mordida causa o dano indicado, mais o modificador de Força do dragão. O dragão também pode usar sua mordida para arrebatrar um oponente se possuir o talento Arrebatrar (consulte a descrição dos talentos, a seguir). A mordida utiliza o maior bônus de ataque da criatura.

Garra: Os ataques com as garras causam o dano indicado, mais metade do modificador de Força do dragão (arredondado para baixo). O dragão também pode usar sua garra para arrebatrar um oponente se possuir o talento Arrebatrar (veja a seguir). Os ataques com garra são secundários e sofrem -5 de penalidade na jogada de ataque (muitos dragões adquirem o talento Ataques Múltiplos para reduzir esta penalidade para -2).

Asa: Um dragão pode golpear seus oponentes usando suas asas, mesmo durante o voo. Os ataques com as asas causam o dano indicado, mais metade do modificador de Força do dragão (arredondado para baixo) e são considerados ataques secundários.

Golpe com a Cauda: Um dragão pode golpear um oponente por rodada com sua cauda. Este ataque causa o dano indicado, mais 1,5 vezes o modificador de Força do dragão (arredondado para baixo) e é considerado um ataque secundário.

Esmagar: Este ataque especial permite que um dragão Enorme ou maior pouse sobre seus adversários depois de voar ou saltar, usando uma ação padrão e aplicando todo seu peso de forma a esmagá-los. Um ataque de esmagamento somente é eficaz contra oponentes de três categorias de

tamanho inferiores (ou mais) ao dragão, embora ele possa executar as manobras Agarrar e Atropelar contra oponentes maiores.

Um esmagamento afetará todas as criaturas na área ocupada pelo corpo do dragão (consulte a Tabela Face/Alcance dos Dragões). Todas as criaturas nesta área devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD igual à do sopro do dragão) ou ficarão imobilizadas e sofrerão o dano por esmagamento automaticamente nas rodadas subsequentes, até que o dragão se desloque. Caso o dragão decida manter a imobilização, considere-a como uma manobra Agarrar regular. Os oponentes imobilizados sofrem dano por esmagamento a cada rodada, até se libertarem.

O ataque de esmagamento causa o dano indicado, mais 1,5 vezes o modificador de Força do dragão (arredondado para baixo).

Rasteira com a Cauda: Um dragão Imenso ou Colossal pode usar sua cauda para desferir uma rasteira em seus adversários, usando uma ação padrão. Esse golpe afeta um semicírculo de 9 m de diâmetro (ou 12 m para um dragão Colossal), estendendo-se a partir da retaguarda do dragão em qualquer direção, e afeta todas as criaturas pertencentes a quatro categorias de tamanho inferiores (ou mais) ao dragão na área atingida. Uma rasteira com a cauda inflige o dano indicado automaticamente, mas 1,5 vezes o modificador de Força do dragão (arredondado para baixo). As criaturas afetadas devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade (CD igual à do sopro do dragão).

Agarrar: Os dragões não costumam utilizar a manobra Agarrar, mas o esmagamento (e o talento Arrebatrar, caso o adquiram) utiliza as regras normais dessa manobra.

Caso seja agarrado por uma criatura de mesmo tamanho ou maior, o dragão é capaz de contra-atacar com sua mordida e as quatro patas (as patas traseiras causam o mesmo dano das garras). Caso seja arrebatado ou esmagado por um dragão maior, os únicos ataques disponíveis para se libertar serão a mordida e o sopro (além da própria manobra Agarrar). Se for agarrado por criaturas menores, o dragão pode contra-atacar com qualquer um dos seus ataques, exceto a rasteira com a cauda.

O dragão sempre consegue utilizar seu sopro enquanto agarra um oponente, bem como suas magias, habilidades similares a magia ou habilidades sobrenaturais, contanto que obtenha sucesso em seus testes de Concentração.

Sopro (Sob): Um ataque com o sopro exige uma ação padrão. Depois de utilizá-lo, o sopro do dragão não estará disponível durante 1d4 rodadas, mesmo que a criatura tenha mais de um tipo de sopro. O jato do sopro se inicia em qualquer intersecção adjacente ao dragão e espalha-se na direção desejada pelo monstro, conforme o alcance indicado a seguir. Caso o sopro cause dano, as criaturas na área afetada podem realizar um teste de resistência de Reflexos para reduzi-lo à metade; a CD depende da idade e do tipo do dragão, e estará indicada na descrição da criatura. Os testes de resistência contra sopros que não causam dano utilizam a mesma CD, mas o tipo adequado varia conforme o dragão.

Os sopros estão divididos em dois tipos diferentes: linha e cone; os alcances variam de acordo com o tamanho do dragão.

SOPROS DOS DRAGÕES

Tamanho	Linha* (comprimento)	Cone** (comprimento)
Miúdo	9 m	4,5 m
Pequeno	12 m	6 m
Médio	18 m	9 m
Grande	24 m	12 m
Enorme	30 m	15 m
Imenso	36 m	18 m
Colossal	42 m	21 m

* Uma linha sempre possui 1,5 m de altura e 1,5 m de largura

** Um cone possui largura e altura equivalentes ao seu comprimento, em qualquer ponto de sua extensão

Presença Aterradora (Ext): Adultos jovens ou dragões mais velhos podem aterrorizar seus inimigos com sua mera presença. Esta habilidade é ativada automaticamente sempre que o dragão ataca, realiza uma Investida ou sobrevoa os adversários. Todas as criaturas com um total de Dados de Vida inferior ao total do dragão num raio de 10 m X a categoria de idade do dragão estão sujeitas ao efeito.

Qualquer criatura potencialmente afetada que obtenha sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 dos DV do dragão + modifi-

cador de Carisma) ficará imune à presença aterradora deste dragão durante 24 horas. Caso fracasse, qualquer criatura com 4 DV ou menos ficará apavorada durante 4d6 rodadas; qualquer uma com 5 DV ou mais ficará abalada durante 4d6 rodadas. As criaturas apavoradas sofrem -2 de penalidade nos testes de resistência e devem fugir; as abaladas sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque, testes e testes de resistência. Os dragões ignoram a presença aterradora de outros dragões.

Magias: Os dragões conhecem e conjuram magias arcanas como feiticeiros, cujo nível estará indicado nas descrições de cada variedade, e adquirem magias adicionais devido a valores elevados de Carisma. Alguns dragões também podem conjurar magias da lista de magias ou dos domínios dos clérigos como se fossem magias arcanas.

Habilidades Similares a Magia (SM): As habilidades similares a magias de um dragão dependem da sua idade e tipo. Eles adquirem as habilidades correspondentes à sua idade e todas as indicadas anteriormente. Seu nível de conjurador para estas habilidades será sua categoria de idade ou seu nível de conjurador como feiticeiro, o que for maior. A CD para os testes de resistência será 10 + modificador de Carisma + nível da magia. Todas as habilidades similares à magia podem ser usadas apenas uma vez por dia, exceto quando especificado o contrário.

Imunidades (Ext): Todos os dragões são imunes a efeitos de sono e paralisia. Cada variedade de dragão é imune a outro(s) tipo(s) de ataque, independente da idade, conforme indicado nas respectivas descrições.

Redução de Dano: Adultos jovens e dragões mais velhos possuem Redução de Dano. Suas armas naturais são consideradas armas mágicas do tipo indicado para ignorar a Redução de Dano.

Resistência à Magia (Ext): Conforme o dragão envelhece, torna-se mais e mais resistente a magias e habilidades similares, conforme indicado na sua descrição.

Percepção às Cegas (Ext): Um dragão pode detectar outras criaturas por meios não visuais (geralmente pelo olfato ou audição, mas também por meio de vibrações e outros indícios ambientais) num raio de 10 m X a categoria de idade do dragão.

Sentidos Aguçados (Ext): Em condições de iluminação precária, um dragão enxerga quatro vezes mais do que um ser humano. Em condições de luminosidade normal, ele enxerga duas vezes mais. Os dragões também possuem Visão no Escuro com alcance de 30 m X categoria de idade.

Perícias: Todos os dragões começam com (6 + modificador de Int [no mínimo 1] X DV) pontos de perícia. A maioria adquire a maior quantidade de graduações possível nas seguintes perícias: Ouvir, Observar e Procurar. O restante dos pontos geralmente é distribuído entre Arte da Fuga, Blefar, Concentração, Conhecimento (qualquer), Diplomacia e Sentir Motivação ao custo de 1 ponto de perícia por graduação. Todas estas perícias são consideradas perícias de classe para os dragões e eles não podem adquirir graduações em perícias exclusivas de outras classes.

Os dragões conjuradores, que tenham pelo menos +1 de modificador de Inteligência (Inteligência 12+), recebem 1 graduação por Dado de Vida na perícia Identificar Magia gratuitamente.

Os dragões das presas, das sombras e do som recebem 1 graduação por Dado de Vida na perícia Saltar gratuitamente.

Talentos: Todos os dragões possuem um talento, mais um talento adicional a cada 4 DV, assim como qualquer outra criatura. Os dragões preferem Prontidão, Trespasar (somente para garras e golpe com a cauda), Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Separar, Foco em Arma (garra ou mordida) e qualquer talento metamágico disponível e útil para os feiticeiros. Os dragões também podem selecionar os seguintes talentos:

Investida Aérea: Consulte "Talentos" na Introdução.

Pairar: Quando estiver voando, o dragão é capaz de interromper seu deslocamento e ficar planando no mesmo lugar, controlando a sua própria altura de voo, subindo ou descendo, independente de sua capacidade de manobra.

Enquanto plaina, ele pode atacar com sua mordida, com as quatro patas (as patas traseiras causam o mesmo dano das garras) e com a cauda caso o ambiente permita. Para executar seu ataque de rasteira com a cauda enquanto estiver planando, ele deve abrir mão de todos os demais ataques nessa rodada; obviamente, é impossível realizar ataques com as asas enquanto voa, mas o dragão pode utilizar seu sopro no lugar dos ataques físicos.

Quando um dragão plaina próximo do solo, sobre uma área forrada de areia, terra ou escombros, o vento provocado pelas batidas de suas asas cria uma nuvem hemisférica com um raio de 10 m X a categoria de idade do dragão. Os ventos são capazes de apagar tochas, pequenas fogueiras, lanter-

nas e lampiões desprotegidos e quaisquer outras chamas de origem não mágica. A nuvem obscurece a visão e todas as criaturas que estiverem no seu interior ficarão cegas durante a permanência na área e uma rodada depois que saírem. Para conjurar magias dentro da nuvem é necessário obter sucesso num teste de Concentração (CD 10 + 1/2 dos DV do dragão).

Acelerar Habilidade Similar a Magia: O dragão pode usar uma de suas habilidades similares a magia como uma ação livre a cada rodada.

Arrebatat: Caso o dragão acerte um ataque com a garra ou mordida, ele pode iniciar a manobra Agarrar como se tivesse a habilidade especial Agarrar Aprimorado. Caso consiga prender uma criatura quatro ou mais categorias de tamanho menor do que ele, o dragão causará automaticamente o dano da garra a cada rodada. Caso prenda com a mordida uma criatura três ou mais categorias de tamanho menor do que ele, o dragão causará automaticamente o dano da mordida a cada rodada; caso não se desloque e não execute nenhuma outra ação, poderá mastigar o oponente preso e causará o dobro do dano. Uma criatura arrebatada não pode realizar testes de resistência contra o sopro do dragão.

O dragão pode soltar a criatura presa como uma ação livre ou usar uma ação padrão para arremessá-la numa direção específica. Uma criatura arremessada percorre 9 m e sofre 1d6 pontos de dano por categoria de idade do dragão. Se o monstro arremessá-la durante o voo, a criatura deverá sofrer este dano ou o dano da queda, o que for maior.

Inversão: Um dragão em pleno voo pode mudar de direção rapidamente uma vez por rodada. Este talento lhe permite virar 180° em qualquer direção, independente de sua capacidade de manobra, além das demais curvas permitidas por seu deslocamento normal. É impossível ganhar altitude durante uma inversão, mas é possível mergulhar. Para obter mais informações sobre Movimento Tático Aéreo, consulte o *Livro do Mestre*.

MOVIMENTO DE VIAGEM DOS DRAGÕES

Os dragões são criaturas aladas surpreendentemente resistentes, capazes de percorrer vastas distâncias com rapidez. O deslocamento de viagem de voo de um dragão está relacionado com seu deslocamento de voo tático, conforme a tabela abaixo:

DESLOCAMENTO DE VIAGEM DOS DRAGÕES

Deslocamento de Voo	30 m	45 m	60 m	75 m
Uma hora				
Normal	22 km	30 km	45 km	60 km
Acelerado	36 km	60 km	90 km	120 km
Um dia				
Normal	180 km	240 km	360 km	480 km

Os dragões não se cansam tão rapidamente quanto as demais criaturas quando estão viajando. Se um dragão tentar realizar uma marcha ou marcha forçada, o teste para sofrer dano por contusão deve ser realizado somente a cada 2 horas, em vez de uma vez por hora (consulte o Capítulo 9 do *Livro do Jogador*).

SOCIEDADE DOS DRAGÕES

Embora acredite-se que todos os dragões sejam provenientes de uma mesma origem há dezenas de milhares de anos, as variedades atuais se evitam e cooperam entre si apenas em circunstâncias extremas, como uma ameaça mútua extremamente poderosa. No entanto, os dragões bondosos nunca auxiliam os dragões malignos, mas alguns indivíduos neutros já foram vistos com ambos os tipos.

Quando os dragões malignos de variedades diferentes se encontram, quase sempre lutam para defender seus territórios. Os dragões bondosos são mais tolerantes, embora também sejam muito territoriais, e em geral tentam resolver suas diferenças de modo pacífico.

As estratégias de reprodução dos dragões variam de acordo com seus temperamentos e suas necessidades. Eles se preocupam em garantir a continuidade de suas linhagens, não importa o que aconteça com os pais ou seu covil. Os adultos jovens, particularmente os malignos ou menos inteligentes, tendem a deixar ninhinhos com 1d4+1 ovos por toda a parte, abandonando sua prole à própria sorte. Os ovos chocam sozinhos e os filhotes permanecem juntos até atingirem a adolescência ou juventude, quando podem sair e formar seus próprios covis.

Os dragões mais velhos e mais inteligentes constituem famílias de um casal mais 1d4+1 filhotes. A idade dos casais sempre é adulta ou experiente; a prole serão filhotes (01-10 em 1d%), muito jovens (11-30), jovens (31-50), adolescentes (51-90) ou adultos jovens (91-100). Pouco tempo

depois de atingir a categoria de adulto jovem (ou adolescente, em raras ocasiões) o filhote abandona os pais para estabelecer seu próprio covil.

Um casal de dragões de categoria de idade superior a experiente geralmente se separa, em busca de independência e tesouros próprios. As fêmeas mais velhas continuam a copular e botar ovos, mas apenas um dos pais ficará com a toca e criará a prole. Muitas vezes, a fêmea deposita diversos ovos, toma um conjunto para si, entrega outro para o parceiro, e deixa o resto deles à própria sorte. Em raras ocasiões, a fêmea entrega um ovo ou um filhote a pais adotivos de outras raças.

Dragão Marrom



COURO DE DRAGÃO

Os armadores podem trabalhar com o couro de dragão para produzir armaduras e escudos obras-primas (consulte Couro de Dragão em Materiais Especiais no Livro do Mestre).

Um dragão tem couraça suficiente para fabricar um único conjunto de gibão de peles para criaturas de uma categoria de tamanho inferior à sua. Caso selecione as escamas ou as placas de couro, o criador será capaz de produzir uma única peça das seguintes armaduras: uma loriga segmentada para criaturas de duas categorias de tamanho inferiores à do dragão; uma meia armadura para criaturas de três categorias de tamanho inferior à do dragão; um peitoral de aço ou armadura de batalha para criaturas de quatro categorias de tamanho inferior à do dragão. Em qualquer caso, se o couro for proveniente de um dragão Grande ou maior, sempre sobrá couro para produzir um escudo grande ou pequeno além da armadura. Todas as peças serão obras-primas.

DRAGÃO MARROM

Dragão (Terra)

Terreno/Clima: Deserto/Qualquer

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

Nível de Desafio: Filhote 2; muito jovem 3; jovem 5; adolescente 7; adulto jovem 10; adulto 13; experiente 15; antigo 17; muito antigo 18; venerável 20; ancião 22; grande ancião 24.

Tesouro: Dobro do padrão.

Tendência: Geralmente Neutro e Mau.

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

DRAGÕES MARRONS CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	CA	Base	Ataque Fort	TR Ref	TR Von	TR (CD)	Sopro (CD)	PA RM
Filhote	M	6d12+12 (51)	13 (+3 natural)	+8	+7	+5	+6	2d6 (15)	—	—
Muito Jovem	G	9d12+27 (85)	15 (–1 tamanho, +6 natural)	+12	+9	+6	+7	4d6 (17)	—	—
Jovem	G	12d12+36 (114)	18 (–1 tamanho, +9 natural)	+17	+11	+8	+10	6d6 (19)	—	—
Adolescente	G	15d12+60 (157)	21 (–1 tamanho, +12 natural)	+21	+13	+9	+11	8d6 (21)	—	—
Adulto Jovem	E	18d12+90 (207)	23 (–2 tamanho, +15 natural)	+24	+16	+11	+14	10d6 (24)	22	20
Adulto	E	21d12+105 (241)	26 (–2 tamanho, +18 natural)	+28	+17	+12	+15	12d6 (25)	23	23
Experiente	E	24d12+144 (300)	29 (–2 tamanho, +21 natural)	+33	+20	+14	+18	14d6 (28)	26	25
Antigo	I	27d12+189 (364)	30 (–4 tamanho, +24 natural)	+35	+22	+15	+19	16d6 (30)	27	27
Muito Antigo	I	30d12+240 (435)	33 (–4 tamanho, +27 natural)	+40	+25	+17	+22	18d6 (33)	30	28
Venerável	I	33d12+297 (511)	36 (–4 tamanho, +30 natural)	+44	+27	+18	+23	20d6 (35)	31	30
Ancião	C	36d12+360 (594)	35 (–8 tamanho, +33 natural)	+44	+30	+20	+26	22d6 (38)	34	32
Grande Anciã	C	39d12+429 (682)	38 (–8 tamanho, +36 natural)	+48	+32	+21	+27	24d6 (40)	35	34

PA = Presença Aterradora

HABILIDADES DO DRAGÃO MARROM CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	For	Des	Cons	Int	Sab	Car	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador
Filhote	18 m, escavar 18 m	15	10	15	12	13	12	Imunidade a ácido, sentido sísmico	—
Muito Jovem	18 m, escavar 18 m	19	10	17	12	13	12		—
Jovem	18 m, escavar 18 m	23	10	17	14	15	14		—
Adolescente	18 m, escavar 18 m	25	10	19	14	15	14	Criar água	1º
Adulto Jovem	18 m, escavar 18 m	27	10	21	16	17	16	Redução de Dano 5/+1	3º
Adulto	18 m, escavar 18 m	29	10	21	16	17	16	Tempestade de areia	5º
Experiente	18 m, escavar 18 m	33	10	23	18	19	18	Redução de Dano 10/+1	7º
Antigo	18 m, escavar 18 m	35	10	25	18	19	18	Invocar elemental do ar Enorme	9º
Muito Antigo	18 m, escavar 18 m	39	10	27	20	21	20	Redução de Dano 15/+2	11º
Venerável	18 m, escavar 18 m	41	10	29	20	21	20	Invocar elemental do ar superior	13º
Ancião	18 m, escavar 18 m	43	10	31	22	23	22	Redução de Dano 20/+3	15º
Grande Anciã	18 m, escavar 18 m	45	10	33	22	23	22	Desintegrar	17º

DRAGÃO
MARROM

Os dragões marrons, também chamados de grandes dragões do deserto, são criaturas ferozes e sem asas que escavam as areias escaldantes do mundo.

Eles têm escamas com as tonalidades das dunas do deserto, variando entre o marrom escuro quando são filhotes até um branco areia quando são antigos ou mais velhos. Eles possuem garras pequenas com membranas, perfeitas para escavar, e bocas grandes e longas. As escamas são emborrachadas, mais macias que o couro da maioria dos dragões.

Embora sejam inteligentes, os dragões marrons consideram os humanos e humanóides como alimento, e a idéia de conversar com a comida é peculiar. Eles conseguem sobreviver com uma dieta mineral — até mesmo areia — durante longos períodos, mas preferem carne (em especial carne de cavalos).

Os dragões marrons escavam imensas cavernas abaixo da superfície do deserto, em geral a 300 m de profundidade ou mais. Eles são inimigos implacáveis dos dragões azuis (consulte o *Livro dos Monstros*), que competem com eles por território e tesouros.

Combate

Os dragões marrons se enterram em enormes trincheiras nas areias do deserto e aguardam suas presas, emergindo das dunas repentinamente para agarrar suas vítimas.

Sopro (Sob): O dragão marrom possui um único tipo de sopro, uma linha de ácido. Ele não utiliza esse ataque contra oponentes montados, uma vez que não deseja arruinar a carne saborosa dos cavalos.

Sentidos Sísmicos (Ext): Os dragões marrons reconhecem automaticamente a localização de qualquer criatura em contato com o solo num raio de 150 m.

Criar Água (SM): O dragão é capaz de utilizar essa habilidade similar a magia uma vez por dia.

Tempestade de Areia (SM): Uma vez por dia, um dragão marrom adulto é capaz de gerar uma violenta espiral de areia com alcance de 80 metros. Todas as criaturas num raio de 18 m do ponto de origem da tempestade sofrem 1d6 pontos de dano a cada rodada enquanto permanecerem na área afetada. Os personagens em contato com a espiral de areia ficarão cegos e devem obter sucesso em um teste de Equilíbrio (CD 15) quando se deslocarem mais de 1,5 m para não caírem no solo.

Invocar Elemental do Ar Enorme (SM): Uma vez por dia, um dragão marrom antigo é capaz de conjurar *invocar aliado da natureza VII* para convocar um elemental do ar Enorme, 1d3 elementais do ar Grandes ou 1d4+1 elementais do ar Médios ou menores.

Invocar Elemental do Ar Superior (SM): Uma vez por dia, um dragão marrom venerável é capaz de conjurar *invocar aliado da natureza VIII* para convocar um elemental do ar superior, 1d3 elementais do ar Enormes ou 1d4+1 elementais do ar Grandes ou menores.

Outras Habilidades Similares a Magia (SM): 1/dia — *desintegrar*.

Nos Reinos

Os dragões marrons são nativos do Deserto Raurin, a leste de Mulhorand. Dizem que foram criados no antigo Império Imaskar, quando os Artífices eram responsáveis pela dissecação do Deserto de Areia. Os dragões marrons migraram para o oeste do Raurin, e agora habitam as regiões desoladas de Mulhorand oriental.

DRAGÃO DAS PRESAS

Dragão (Ar)

Terreno/Clima: Montanhas/Qualquer

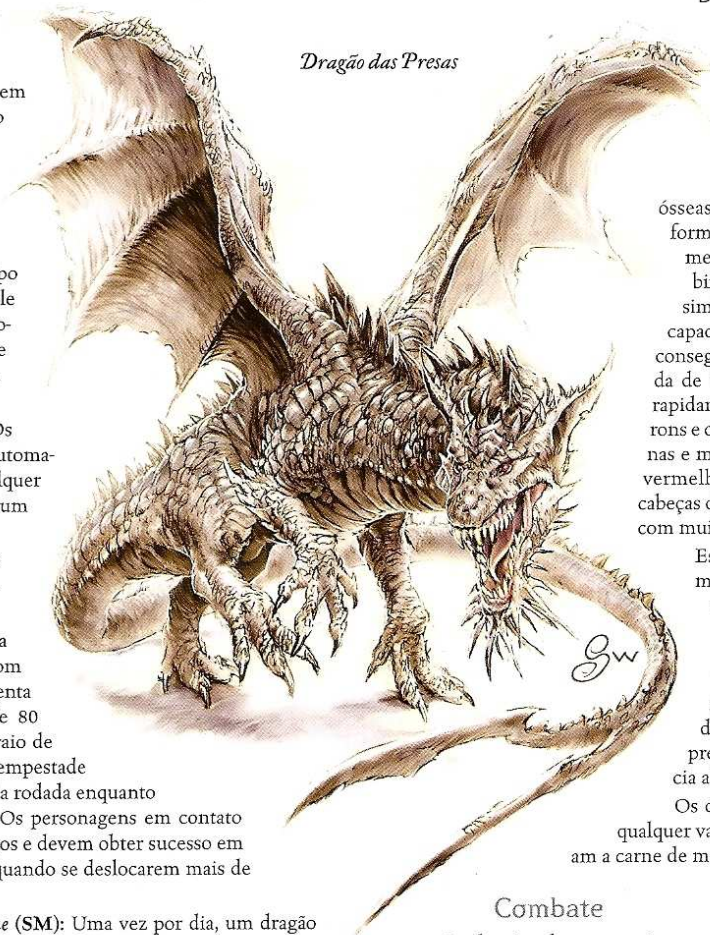
Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 crias).

Nível de Desafio: Filhote 2; muito jovem 3; jovem 4; adolescente 6; adulto jovem 8; adulto 10; experiente 12; antigo 15; muito antigo 17; venerável 18; ancião 19; grande ancião 21.

Tesouro: Dobro do padrão.

Tendência: Sempre Caótico e Neutro.

Progressão: Filhote 4–5 DV (Miúdo); muito jovem 7–8 DV (Pequeno); jovem 10–11 DV (Médio); adolescente 13–14 DV (Grande); adulto jovem 16–17 DV (Grande); adulto 19–20 DV (Grande); experiente 22–23 DV (Enorme); antigo 25–26 DV (Enorme); muito antigo 28–29 DV (Imenso); venerável 31–32 DV (Imenso); ancião 34–35 DV (Imenso); grande ancião 37+ DV (Imenso).



Dragão das Presas

Os dragões das presas são criaturas perspicazes, gananciosas e vorazes.

Seus corpos são cobertos por uma armadura de placas ósseas, que criam protuberâncias em forma de esporas nas articulações e nos membros; eles têm uma longa cauda bifurcada, com duas lâminas ósseas similares a foices na extremidade. Sua capacidade de voo é limitada, mas eles conseguem alçar voo com uma única batida de suas asas, pousando sobre a vítima rapidamente. As placas do corpo são marrons e cinzas mosqueadas, as asas são pequenas e musculosas, e os olhos costumam ser vermelhos ou laranjas e brilhantes. As cabeças dos dragões das presas são adornadas com muitos chifres pequenos e espinhos.

Essas criaturas preferem caçar alimentos longe de seus covis, que normalmente são lacrados com rochedos enormes para manter os intrusos afastados. Eles falam fragmentos de muitos idiomas, e tentarão negociar para evitar batalhas perdidas ou muito difíceis. Os dragões das presas sofrem de explosões de violência aleatória e fúria irrefreável.

Os dragões das presas se alimentam de qualquer variedade de carne fresca, mas apreciam a carne de mamíferos inteligentes.

Combate

Os dragões das presas são mestres do combate corporal e todas as partes de seu corpo são armas letais. Eles têm um costume perturbador de brincar com suas vítimas de forma extremamente cruel.

Dano de Habilidade (Ext): Um dragão das presas não dispõe de um sopro, mas sua mordida causa dano permanente de Constituição nas vítimas que fracassarem num teste de resistência de Fortitude. A quantidade de pontos de dano causada e a CD do teste de resistência são indicados na tabela a seguir.

Dano Aumentado (Ext): Devido às suas garras, dentes e escamas afiadas, os dragões das presas causam dano como se pertencessem a uma categoria de tamanho superior. Essa habilidade não permite que o dragão adquira modalidades de ataque indisponíveis para um dragão do seu tamanho real. Portanto, um dragão das presas muito jovem (Pequeno) causaria 1d8 pontos de dano com a mordida e 1d6 pontos de dano com as garras — idêntico a um dragão Médio — mas não poderia atacar com suas asas.

Imobilizar (Ext): Um dragão das presas que atinja um oponente com as garras ou a cauda poderá tentar imobilizá-lo como uma ação livre (con-

DRAGÕES DAS PRESAS CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	CA	Base	Ataque Fort	TR Ref	TR Von	TR (CD)	Sopro (CD)	PA RM
Filhote	Mi	3d12+3 (22)	14 (+2 tamanho, +2 natural)	+5	+4	+3	+4	1d2 (10)	—	—
Muito Jovem	P	6d12+6 (45)	16 (+1 tamanho, +5 natural)	+8	+6	+5	+6	1d3 (12)	—	—
Jovem	M	9d12+18 (76)	18 (+8 natural)	+11	+8	+6	+8	1d4 (14)	—	—
Adolescente	G	12d12+36 (114)	20 (-1 tamanho, +11 natural)	+15	+11	+8	+10	1d4 (16)	—	16
Adulto Jovem	G	15d12+45 (142)	23 (-1 tamanho, +14 natural)	+19	+12	+9	+12	1d6 (18)	18	18
Adulto	G	18d12+72 (189)	26 (-1 tamanho, +17 natural)	+23	+15	+11	+14	1d6 (20)	20	20
Experiente	E	21d12+84 (220)	28 (-2 tamanho, +20 natural)	+27	+16	+12	+16	1d8 (22)	22	22
Antigo	E	24d12+120 (276)	31 (-2 tamanho, +23 natural)	+31	+19	+14	+18	1d8 (24)	24	25
Muito Antigo	I	27d12+135 (310)	32 (-4 tamanho, +26 natural)	+33	+20	+15	+20	2d4 (26)	26	27
Venerável	I	30d12+180 (375)	35 (-4 tamanho, +29 natural)	+37	+23	+17	+22	2d4 (28)	28	28
Ancião	I	33d12+198 (412)	38 (-4 tamanho, +32 natural)	+41	+24	+18	+24	2d6 (30)	30	29
Grande Ancião	I	36d12+252 (486)	41 (-4 tamanho, +35 natural)	+45	+27	+20	+26	2d6 (32)	33	31

PA = Presença Aterradora

HABILIDADES DO DRAGÃO DAS PRESAS CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	For	Des	Cons	Int	Sab	Car	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador
Filhote	18 m, voo 27 m (médio)	11	10	13	8	13	8	Dano aumentado, imobilizar, imitar sons, detectar magia, ler magias	—
Muito Jovem	18 m, voo 36 m (ruim)	13	10	13	8	13	8		—
Jovem	18 m, voo 36 m (ruim)	15	10	15	10	15	10	Escudo arcano	—
Adolescente	18 m, voo 36 m (ruim)	19	10	17	10	15	10	Dissipar magia	1º
Adulto Jovem	18 m, voo 36 m (ruim)	21	10	17	12	17	12	Redução de Dano 5/+1	3º
Adulto	18 m, voo 36 m (ruim)	23	10	19	12	17	12	Reverter magias	5º
Experiente	18 m, voo 36 m (ruim)	27	10	19	14	19	14	Redução de Dano 10/+1	7º
Antigo	18 m, voo 36 m (ruim)	29	10	21	14	19	14	Telecinésia	9º
Muito Antigo	18 m, voo 45 m (desajeitado)	31	10	21	16	21	16	Redução de Dano 15/+2	11º
Venerável	18 m, voo 45 m (desajeitado)	33	10	23	16	21	16	Cura acelerado 2	13º
Ancião	18 m, voo 45 m (desajeitado)	35	10	23	18	23	18	Redução de Dano 20/+3	15º
Grande Ancião	18 m, voo 45 m (desajeitado)	37	10	25	20	23	20	Globo de invulnerabilidade	17º

* Também é capaz de conjurar magias de clérigo e dos domínios Caos, Morte, Magia e Proteção como magias arcanas.

sulte o Capítulo 8 do Livro do Jogador). Caso a tentativa fracasse, a vítima não poderá reagir e tentar imobilizar o dragão.

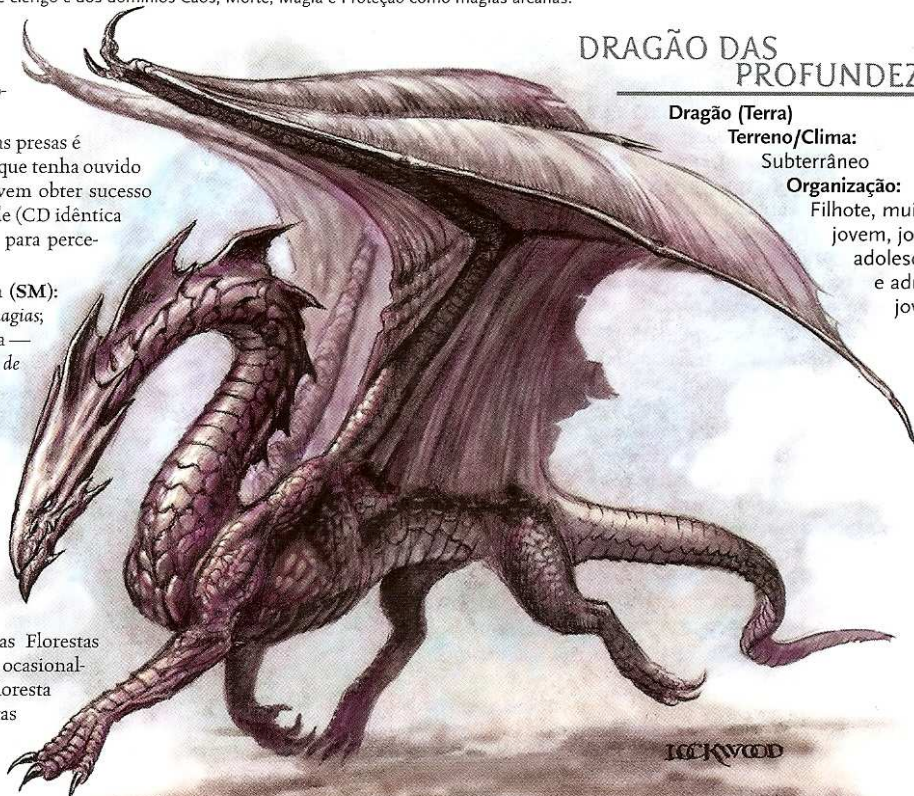
Imitar Sons (Ext): Um dragão das presas é capaz de imitar qualquer som ou voz que tenha ouvido sempre que desejar. Os ouvintes devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD idêntica à da presença aterradora do dragão) para perceber a imitação.

Habilidades Similares a Magia (SM):

Sem limite — detectar magia, ler magias; 2/dia — escudo arcano, telecinésia; 1/dia — dissipar magia, reverter magias, globo de invulnerabilidade.

Nos Reinos

Os dragões das presas surgiram originalmente nas ruínas de Myth Drannor, levando alguns sábios a especular que eles estariam relacionados de alguma forma aos demônios que infestaram a antiga cidade élfica desde sua queda. Eles são encontrados com frequência nas Florestas Estelares, na região de Cormanthor, ocasionalmente na Floresta da Fronteira, na Floresta das Aranhas e outros bosques e matas na região da Terra dos Vales, Sembia e do Mar da Lua.



Dragão das Profundezas

DRAGÃO DAS PROFUNDEZAS

Dragão (Terra)

Terreno/Clima:

Subterrâneo

Organização:

Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem:

solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 crias).

Nível de Desafio: Filhote 2; muito jovem 4; jovem 6; adolescente 8; adulto jovem 11; adulto 14; experiente 16; antigo 18; muito antigo 19; venerável 21; ancião 22; grande ancião 24.

Tesouro: Dobro do padrão.

Tendência: Sempre Caótico e Mau.

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

Os dragões das profundezas são quase desconhecidos na superfície. Eles são predadores do Subterrâneo, caçando suas vítimas com astúcia e paciência.

Os dragões das profundezas são castanhos iridescentes quando nascem, mas adquirem uma coloração púrpura escura e vistosa quando adultos e quase negra nos séculos finais de sua existência. Ele tem uma forma natural ofidia e esbelta, com um pescoço sinuoso, e asas e membros estreitos. Essa espécie tem excelentes habilidades metamórficas, sendo capaz de assumir formas diferentes conforme envelhece — inicialmente, uma víbora alada e sem patas, depois um corpo humanóide. Nestas for-

mas, eles atravessam túneis estreitos ou se misturam com outras raças do Subterrâneo.

Os dragões das profundezas são ótimos exploradores e muitas vezes se aventuram no mundo da superfície — normalmente em busca de um tesouro roubado, vingança ou obtenção de artefatos e magias. Nas demais ocasiões, são encontrados em covis repletos de armadilhas e bem defendidos no Subterrâneo.

Os “dragonetes do abismo” são capazes de comer qualquer coisa, mas preferem “frutos do mar”: ostras, peixes, kuo-toa e aboletes.

Combate

Os dragões das profundezas costumam espreitar suas vítimas nas cavernas sem iluminação do Subterrâneo. Eles são cautelosos em suas batalhas, mas são praticamente incapazes de resistir ao combate. Eles evitam armadilhas e emboscadas óbvias, mas se deliciam em caçar, saltar sobre criaturas incautas e utilizar suas magias para soterrar os adversários em desmoronamentos.

Sopro (Sob): Os dragões das profundezas possuem um único sopro, um cone de gás corrosivo.

Visão da Verdade (Sob): Os dragões das profundezas estão continuamente sob o efeito da magia *visão da verdade*.

Forma Ofidia (Sob): Um dragão das profundezas muito jovem é capaz de assumir uma forma de serpente alada três vezes por dia; um adolescente pode fazê-lo quatro vezes por dia. A forma terá o mesmo tamanho do dragão, mas conseguirá se esgueirar em túneis mais apertados, pois não terá patas. A CA do dragão diminui em –6 nesta forma; ele terá

DRAGÕES DAS PROFUNDEZAS CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	CA	Base	Ataque Fort	TR Ref	TR Von	TR (CD)	Sopro (CD)	PA RM
Filhote	Mi	6d12+6 (45)	17 (+2 tamanho, +5 natural)	+8	+6	+5	+6	2d8 (14)	—	—
Muito Jovem	P	9d12+9 (67)	19 (+1 tamanho, +8 natural)	+11	+7	+6	+7	4d8 (15)	—	—
Jovem	M	12d12+24 (102)	21 (+11 natural)	+14	+10	+8	+10	6d8 (18)	—	—
Adolescente	M	15d12+30 (127)	24 (+14 natural)	+18	+11	+9	+11	8d8 (19)	—	—
Adulto Jovem	G	18d12+54 (171)	26 (–1 tamanho, +17 natural)	+21	+14	+11	+14	10d8 (22)	22	21
Adulto	G	21d12+84 (220)	29 (–1 tamanho, +20 natural)	+26	+16	+12	+15	12d8 (24)	23	24
Experiente	E	24d12+120 (276)	31 (–2 tamanho, +23 natural)	+29	+19	+14	+18	14d8 (27)	26	26
Antigo	E	27d12+162 (337)	34 (–2 tamanho, +26 natural)	+33	+21	+15	+19	16d8 (29)	27	28
Muito Antigo	E	30d12+180 (375)	37 (–2 tamanho, +29 natural)	+37	+23	+17	+22	18d8 (31)	30	29
Venerável	E	33d12+231 (445)	40 (–2 tamanho, +32 natural)	+41	+25	+18	+23	20d8 (33)	31	31
Ancião	I	36d12+288 (522)	41 (–4 tamanho, +35 natural)	+43	+28	+20	+26	22d8 (36)	34	32
Grande Anciã	I	39d12+312 (565)	44 (–4 tamanho, +38 natural)	+47	+30	+22	+28	24d8 (37)	35	34

PA = Presença Aterradora

HABILIDADES DO DRAGÃO DAS PROFUNDEZAS CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	For	Des	Cons	Int	Sab	Car	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador
Filhote	12 m, voo 30 m (médio), escavar 6 m, natação 9 m	11	10	13	14	13	12	Visão da verdade, detectar magia, imunidade a feitiços, resistência a frio e fogo 10	—
Muito Jovem	12 m, voo 45 m (médio), escavar 6 m, natação 9 m	13	10	13	14	13	12	Forma ofidia 3/dia	—
Jovem	12 m, voo 45 m (ruim), escavar 6 m, natação 9 m	15	10	15	16	15	14	Forma humanóide 3/dia	—
Adolescente	12 m, voo 45 m (ruim), escavar 6 m, natação 9 m	17	10	15	16	15	14	Forma ofidia e humanóide 4/dia	1º
Adulto Jovem	12 m, voo 45 m (ruim), escavar 6 m, natação 9 m	19	10	17	18	17	16	Redução de Dano 5/+1	3º
Adulto	12 m, voo 45 m (ruim), escavar 6 m, natação 9 m	23	10	19	18	17	16	Movimentação livre	5º
Experiente	12 m, voo 45 m (ruim), escavar 6 m, natação 9 m	25	10	21	20	19	18	Redução de Dano 10/+1	7º
Antigo	12 m, voo 45 m (ruim), escavar 6 m, natação 9 m	27	10	23	20	19	18	Pedra em lama	9º
Muito Antigo	12 m, voo 45 m (ruim), escavar 6 m, natação 9 m	29	10	23	22	21	20	Redução de Dano 15/+2	11º
Venerável	12 m, voo 60 m (ruim), escavar 6 m, natação 9 m	31	10	25	22	21	20	Criar passagens	13º
Ancião	12 m, voo 60 m (desajeitado), escavar 6 m, natação 9 m	33	10	27	24	23	22	Redução de Dano 20/+3	15º
Grande Anciã	12 m, voo 60 m (desajeitado), escavar 6 m, natação 9 m	35	10	27	24	23	22	Moldar rochas	17º

* Também é capaz de conjurar magias de clérigo e dos domínios Terra, Mal e Enganação como magias arcanas.º

um deslocamento de 9 m, vôo 3 m (ruim) e natação 9 m. O dragão perderá seus ataques de garra, mas adquire a habilidade constrição, infligindo dano conforme seu tamanho: Pequeno 1d8, Médio 2d6, Grande 2d8, Enorme 3d6, Imenso 3d8, Colossal 5d6.

Se o dragão atingir um oponente, poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a constrição, causando o dano indicado acima até que a vítima se liberte ou seja eliminada.

Forma Humanóide (Sob): Um dragão das profundezas jovem é capaz de *metamorfosar-se* numa forma humanóide três vezes por dia; um adolescente pode fazê-lo quatro vezes por dia. O dragão consegue alterar o tamanho, formato, coloração e aspectos faciais da forma bípede para se disfarçar como um humano, elfo (drow ou da superfície), meio-elfo, meio-orc, orc, robgoblin, anão, duergar ou qualquer criatura Média similar. Se o dragão utilizar uma armadura para melhorar sua CA na forma humanóide, ela será destruída quando o dragão retornar para a forma original.

Outras Habilidades Similares a Magia (SM): Sem limite — *detectar magia, movimentação livre*; 3/dia — *pedra em lama*. 2/dia — *criar passagens, moldar rochas*.

Nos Reinos

Os dragões das profundezas são encontrados com mais frequência no Subterrâneo superior e intermediário (numa profundidade de 10 km ou mais), em especial nos arredores das cidadelas drow. Eles costumam trabalhar ao lado dos elfos negros, agindo como guardiões em troca de alimento regular (prisioneiros, escravos e criminosos condenados). Eles são rivais e inimigos declarados dos mantor e dos devoradores de mentes.

DRAGÃO DO SOM

Dragão (Eletricidade)

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer



Dragão do Som

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

Nível de Desafio: Filhote 2; muito jovem 4; jovem 6; adolescente 8; adulto jovem 10; adulto 13; experiente 15; antigo 18; muito antigo 19; venerável 21; ancião 22; grande ancião 24.

Tesouro: Dobro do padrão.

Tendência: Sempre Caótico e Bom ou Caótico e Neutro.

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

Os dragões do som são uma raça misteriosa e rara de dragões que prefere viver entre a humanidade a companhia de sua própria espécie. Eles são capazes de assumir a forma de uma mulher conforme desejarem; neste disfarce, caminham entre as cidades dos humanos, revelando sua verdadeira natureza apenas em momentos de grande perigo ou crises inadiáveis.

Na sua forma natural, os dragões do som são criaturas esbeltas e fabulosas, com escamas azuis e prateadas iridescentes e o corpo similar a um dragão de cobre. Na forma humana, têm a aparência de uma mulher atraente entre 20 e 30 anos. Eles conservam sua prontidão e conhecimentos draconicos em qualquer forma e quase todos são excelentes atores, assegurando que os humanos jamais descubram a identidade real do dragão.

Combate

Os dragões do som golpeiam com rapidez e impiedosamente com garras afiadas e costumam entoar canções de júbilo enquanto batalham (embora permaneçam em silêncio se o barulho puder colocar seus aliados em perigo ou atrapalhar a eficácia de seus ataques). Na forma humana, os dragões do som preferem usar armas de lâminas cortantes.

Sopro (Sob): Os dragões do som possuem um único sopro, um cone de gás eletrificado.

Alterar Forma (Sob): Os dragões do som são capazes de utilizar uma habilidade similar a *metamorfosar-se* para assumir a forma humana conforme desejarem. Eles sempre se transformam em mulheres humanas e cada dragão tem uma única forma, utilizada em todas as metamorfoses (ou seja, não há alterações físicas significantes na forma humana). A mulher terá Força 10, Destreza 11 e Constituição 10, mas seus pontos de vida não serão afetados. Um dragão do som é capaz de utilizar suas magias e habilidades especiais — exceto o sopro — em qualquer forma.

A metamorfose de dragão para humano exige duas rodadas; o inverso requer somente uma rodada. Durante esse período, o dragão não é capaz de se deslocar e apenas conseguirá usar magias e o sopro; todas as demais ações e ataques são impossíveis. A metamorfose arrebenta correntes, amarras, roupas e outras prisões, sem causar dano ao dragão.

Visão da Verdade (Sob): Os dragões do som estão continuamente sob o efeito da magia *visão da verdade* com alcance de 4,5 m.

Idiomas (Sob): Os dragões do som são capazes de se comunicar em qualquer idioma através de uma habilidade inata que está sempre ativa.

Outras Habilidades Similares a Magia (SM): 1/hora — *luz, escuridão*; 2/dia — *piscar, queda suave, metamorfosar objetos*; 1/dia — *cura completa, viagem planar, teletransporte*.

Nos Reinos

Os dragões do som são encontrados em toda Faerûn. Eles normalmente auxiliam ou servem a magos bondosos, Harpistas e grupos ou indivíduos

DRAGÕES DO SOM CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	CA	Base	Ataque Fort	TR Ref	TR Von	TR (CD)	Sopro (CD)	PA RM
Filhote	Mi	5d12+5 (37)	16 (+2 tamanho, +4 natural)	+6	+5	+4	+6	2d6 (13)	—	—
Muito Jovem	P	8d12+8 (60)	18 (+1 tamanho, +7 natural)	+9	+7	+6	+8	4d6 (15)	—	—
Jovem	P	11d12+22 (93)	21 (+1 tamanho, +10 natural)	+13	+9	+7	+10	6d6 (17)	—	—
Adolescente	M	14d12+28 (119)	23 (+13 natural)	+16	+11	+9	+13	8d6 (19)	—	—
Adulto jovem	M	17d12+51 (161)	26 (+16 natural)	+20	+13	+10	+14	10d6 (21)	24	20
Adulto	G	20d12+60 (197)	28 (-1 tamanho, +19 natural)	+23	+15	+12	+17	12d6 (23)	26	23
Experiente	G	23d12+92 (241)	31 (-1 tamanho, +22 natural)	+28	+17	+13	+18	14d6 (25)	27	25
Antigo	E	26d12+130 (299)	33 (-2 tamanho, +25 natural)	+32	+20	+15	+21	16d6 (28)	30	28
Muito Antigo	E	29d12+145 (333)	36 (-2 tamanho, +28 natural)	+36	+21	+16	+22	18d6 (29)	31	29
Venerável	E	32d12+192 (400)	39 (-2 tamanho, +31 natural)	+40	+24	+18	+25	20d6 (32)	34	31
Ancião	E	35d12+210 (437)	42 (-2 tamanho, +34 natural)	+44	+25	+19	+27	22d6 (33)	36	32
Grande Ancião	I	38d12+266 (513)	43 (-4 tamanho, +37 natural)	+46	+28	+21	+29	24d6 (36)	38	34

PA = Presença Aterradora

HABILIDADES DO DRAGÃO DO SOM CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	For	Des	Cons	Int	Sab	Car	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador
Filhote	12 m, voo 45 m (bom)	9	10	13	14	15	16	Alterar forma, visão da verdade, idiomas, luz, escuridão, imunidade a veneno e eletricidade	—
Muito Jovem	12 m, voo 45 m (bom)	11	10	13	14	15	16		—
Jovem	12 m, voo 45 m (bom)	13	10	15	16	17	18	Queda suave	—
Adolescente	12 m, voo 45 m (médio)	15	10	15	18	19	20	Piscar	1º
Adulto jovem	12 m, voo 45 m (médio)	17	10	17	20	19	22	Redução de Dano 5/+1	3º
Adulto	12 m, voo 45 m (médio)	19	10	17	20	21	22	Teletransporte	5º
Experiente	12 m, voo 45 m (médio)	23	10	19	20	21	22	Redução de Dano 10/+1	7º
Antigo	12 m, voo 45 m (ruim)	27	10	21	22	23	24	Cura completa	9º
Muito Antigo	12 m, voo 45 m (ruim)	29	10	21	22	23	24	Redução de Dano 15/+2	11º
Venerável	12 m, voo 45 m (ruim)	31	10	23	24	25	26	Metamorfosear objetos	13º
Ancião	12 m, voo 45 m (desajeitado)	33	10	23	26	27	28	Redução de Dano 20/+3	15º
Grande Ancião	12 m, voo 45 m (desajeitado)	35	10	25	26	27	28	Viagem planar	17º

* Também é capaz de conjurar magias de clérigo e dos domínios Cura, Viagem e Enganação como magias arcanas.

com objetivos similares ou que buscam preservar, renovar e proteger a terra. Eles são muito comuns nas Ilhas do Mar da Lua e esse fato leva os sábios a afirmar que os dragões são nativos daquela região. Entretanto, os dragões do som continuam envoltos em mistério — tanto que uma transformação simultânea e por coincidência de duas mulheres em dragões do som gerou um rumor apavorado de que conjuradores malignos estariam transformando seus inimigos em dragões.

Eles possuem escamas translúcidas e corpos negros, que lhes concedem um aspecto enevoado — de longe, parecem somente uma massa de sombras agourenta.

Combate

Os dragões das sombras preferem atacar de seus esconderijos, empregando a habilidade mesclar-se às sombras. Ele utiliza magias de ilusão para confundir e enganar seus adversários.

Sopro (Sob): O dragão das sombras possui um único tipo de sopro, um cone de sombras esfumaçadas e ondulantes que gera um efeito de drenar energia. As criaturas na área afetada sofrem a quantidade de níveis negativos indicados na tabela a seguir. A CD do teste de resistência de

DRAGÃO DAS SOMBRAS

Dragão (Sombras)

Terreno/Clima: Subterrâneo

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

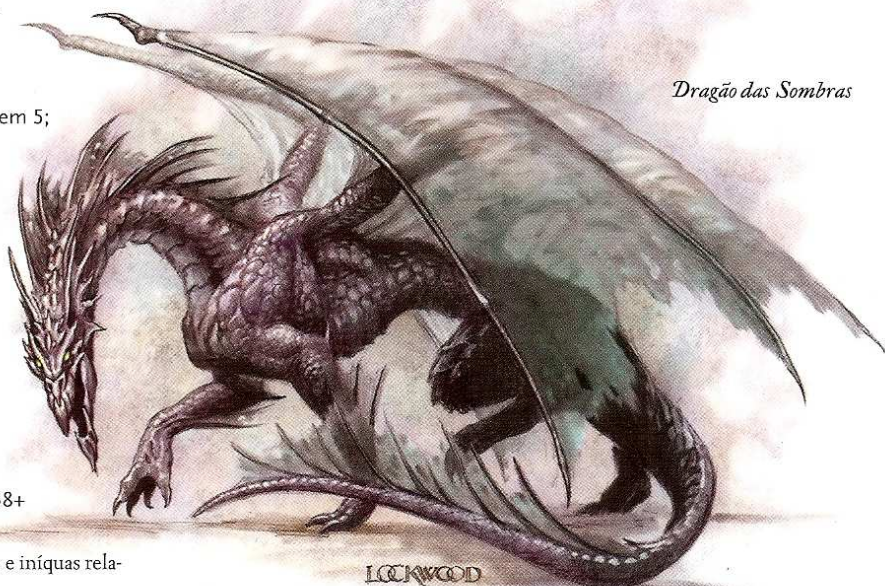
Nível de Desafio: Filhote 2; muito jovem 3; jovem 5; adolescente 7; adulto jovem 10; adulto 12; experiente 15; antigo 17; muito antigo 18; venerável 20; ancião 21; grande ancião 23.

Tesouro: Dobro do padrão.

Tendência: Sempre Caótico e Mau.

Progressão: Filhote 5–6 DV (Miúdo); muito jovem 8–9 DV (Pequeno); jovem 11–12 DV (Pequeno); adolescente 14–15 DV (Médio); adulto jovem 17–18 DV (Médio); adulto 20–21 DV (Grande); experiente 23–24 DV (Grande); antigo 26–27 DV (Enorme); muito antigo 29–30 DV (Enorme); venerável 32–33 DV (Enorme); ancião 35–36 DV (Imenso); grande ancião 38+ DV (Imenso).

Os dragões das sombras são criaturas maliciosas e iníquas relacionadas ao Plano das Sombras.



Dragão das Sombras

LOCKWOOD

DRAGÕES DO SOM CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	CA	Base	Ataque Fort	TR Ref	TR Von	TR (CD)	Sopro (CD)	PA RM
Filhote	Mi	5d12+5 (37)	16 (+2 tamanho, +4 natural)	+6	+5	+4	+6	2d6 (13)	—	—
Muito Jovem	P	8d12+8 (60)	18 (+1 tamanho, +7 natural)	+9	+7	+6	+8	4d6 (15)	—	—
Jovem	P	11d12+22 (93)	21 (+1 tamanho, +10 natural)	+13	+9	+7	+10	6d6 (17)	—	—
Adolescente	M	14d12+28 (119)	23 (+13 natural)	+16	+11	+9	+13	8d6 (19)	—	—
Adulto Jovem	M	17d12+51 (161)	26 (+16 natural)	+20	+13	+10	+14	10d6 (21)	24	20
Adulto	G	20d12+60 (197)	28 (-1 tamanho, +19 natural)	+23	+15	+12	+17	12d6 (23)	26	23
Experiente	G	23d12+92 (241)	31 (-1 tamanho, +22 natural)	+28	+17	+13	+18	14d6 (25)	27	25
Antigo	E	26d12+130 (299)	33 (-2 tamanho, +25 natural)	+32	+20	+15	+21	16d6 (28)	30	28
Muito Antigo	E	29d12+145 (333)	36 (-2 tamanho, +28 natural)	+36	+21	+16	+22	18d6 (29)	31	29
Venerável	E	32d12+192 (400)	39 (-2 tamanho, +31 natural)	+40	+24	+18	+25	20d6 (32)	34	31
Ancião	E	35d12+210 (437)	42 (-2 tamanho, +34 natural)	+44	+25	+19	+27	22d6 (33)	36	32
Grande Ancião	I	38d12+266 (513)	43 (-4 tamanho, +37 natural)	+46	+28	+21	+29	24d6 (36)	38	34

PA = Presença Aterradora

HABILIDADES DO DRAGÃO DO SOM CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	For	Des	Cons	Int	Sab	Car	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador
Filhote	12 m, voo 45 m (bom)	9	10	13	14	15	16	Alterar forma, visão da verdade, idiomas, luz, escuridão, imunidade a veneno e eletricidade	—
Muito Jovem	12 m, voo 45 m (bom)	11	10	13	14	15	16	—	—
Jovem	12 m, voo 45 m (bom)	13	10	15	16	17	18	Queda suave	—
Adolescente	12 m, voo 45 m (médio)	15	10	15	18	19	20	Piscar	1º
Adulto Jovem	12 m, voo 45 m (médio)	17	10	17	20	19	22	Redução de Dano 5/+1	3º
Adulto	12 m, voo 45 m (médio)	19	10	17	20	21	22	Teletransporte	5º
Experiente	12 m, voo 45 m (médio)	23	10	19	20	21	22	Redução de Dano 10/+1	7º
Antigo	12 m, voo 45 m (ruim)	27	10	21	22	23	24	Cura completa	9º
Muito Antigo	12 m, voo 45 m (ruim)	29	10	21	22	23	24	Redução de Dano 15/+2	11º
Venerável	12 m, voo 45 m (ruim)	31	10	23	24	25	26	Metamorfosar objetos	13º
Ancião	12 m, voo 45 m (desajeitado)	33	10	23	26	27	28	Redução de Dano 20/+3	15º
Grande Ancião	12 m, voo 45 m (desajeitado)	35	10	25	26	27	28	Viagem planar	17º

* Também é capaz de conjurar magias de clérigo e dos domínios Cura, Viagem e Enganação como magias arcanas.

Fortitude para remover o nível negativo também consta na tabela. As vítimas devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos para reduzir a perda de níveis à metade (arredondada para baixo).

Mesclar-se às Sombras (Sob): Em qualquer ambiente, exceto a luz direta do sol, um dragão das sombras é capaz de desaparecer nas trevas, adquirindo nove décimos de cobertura. A iluminação artificial, mesmo os efeitos de luz e chama contínua, não neutralizam esta habilidade. Entretanto, a magia luz do dia neutraliza.

Criar Sombras (Sob): Três vezes por dia, um dragão das sombras grande ancião é capaz de invocar uma massa de sombras tremeluzentes com 100 m de raio e duração de uma hora (este é um efeito de [Criação]). Todas as luzes naturais e mágicas na área afetada são neutralizadas. Qualquer personagem ou criatura recebe +4 de bônus nos testes de Esconder-se no interior das sombras e pode se ocultar mesmo se estiver sendo observada. Os dragões das sombras e outras criaturas relacionadas ao Plano das Sombras adquirem camuflagem total (50% de chance de falha), embora possam atacar e se deslocar normalmente. Elas recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque e as vítimas perdem o bônus de Destreza na CA, pois as criaturas das sombras estão virtualmente invisíveis.

Outras Habilidades Similares a Magia (SM): 3/dia — reflexos, dificultar detecção; 2/dia — porta dimensional; 1/dia — andar nas sombras.

Nos Reinos

Os dragões das profundezas são encontrados com mais frequência nas orlas mais profundas do Subterrâneo inferior — mais de 16 km abaixo da superfície — onde os vínculos com o Plano das Sombras são mais intensos. Na superfície, eles já foram avistados nas Colinas de Gelo e nos Picos do Trovão. Uma grande quantidade de dragões das sombras uniu suas forças ao Culto do Dragão, e pelo menos dois dracoliches das sombras estão associados à organização.

DRAGONTINO

Humanóide Monstruoso (Grande — Réptil)

Dados de Vida: 7d8+7 (38 PV)

Iniciativa: +1 (+1 Des)

Deslocamento: 6 m, voo 12 m (bom)

CA: 17 (+1 Des, -1 tamanho, +7 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +10; ou lança longa +10/+5

Dano: Garras 1d6+4; ou lança longa 1d8+6

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Rasgar 1d6+2

Qualidades Especiais: Detectar magia

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +6, Von +7

Habilidades: For 19, Des 12, Cons 13, Int 10, Sab 14, Car 13

Perícias: Intimidar +11, Ouvir +12, Observar +12

Talentos: Investida Aérea, Grande Fortitude

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer

Dragontino



Organização: Bando (2–8) ou esquadrão (4–16 mais um necromante humano de 7º a 11º nível)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Padrão (apenas itens mágicos)

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Os dragontinos são criaturas humanóides que supostamente são primos distantes dos dragões. Eles são encontrados em tribos selvagens, a serviço de mestres humanos. A força bruta e as garras afiadas fazem dessas criaturas ameaças letais.

Os dragontinos têm entre 2,40 m e 2,70 m de altura, com aspectos dracônicos. A pele coberta de escamas da raça varia do ocre escuro ao marrom avermelhado, com manchas ou listras mais escuras. As faces lembram claramente um dragão, com focinhos longos, uma juba de cabelos espessos e pequenos chifres voltados para a parte posterior da cabeça. Eles possuem asas verdes, douradas ou amareladas, ou que acompanham a coloração corporal do indivíduo. As caudas longas e com escamas não são úteis em combate, como as caudas dos dragões, mas eles possuem garras terríveis.

Os dragontinos falam o idioma Dracônico.

COMBATE

Os dragontinos preferem lutar nos céus, mergulhando para golpear os adversários terrestres com as garras dianteiras. Caso sejam forçados ao combate no solo, eles se aproximam das vítimas e utilizam as garras ou armas brancas (eles preferem lanças e armas de haste).

Rasgar (Ext): Os dragontinos são capazes de desferir dois ataques adicionais com as garras traseiras (corpo a corpo +10; dano 1d6+2 cada) quando mergulham para golpear um oponente.

Detectar Magia (Sob): Os dragontinos têm a capacidade inata de detectar magia conforme desejarem, como uma ação livre. Eles sofrem de um desejo incontrolável de acumular itens mágicos e atacam primeiro os personagens que ostentam esses objetos. Se possível, um dragontino agarrará um item mágico de um adversário e tentará escapar, carregando o objeto para seu covil. Essa é uma manobra regular de Desarmar; como o dragontino está desarmado, ele poderá segurar o item se vencer o teste resistido de desarme. Os dragontinos que estiverem lutando no solo não correrão riscos desnecessários para apanhar um objeto encantado — eles nunca ficarão de costas para um adversário perigoso, por exemplo. Os dragontinos do Culto do Dragão (veja a seguir) são mais capazes de resistir à esse desejo instintivo por objetos mágicos, e não abandonarão ou colocarão em risco suas tarefas e missões para obter esses itens.

Os dragontinos tribais não utilizam itens mágicos em combate, mas os soldados do Culto do Dragão com frequência carregam equipamentos adequados à sua missão.

PERSONAGENS DRAGONTINOS

A maioria dos dragontinos é composta de bárbaros. A classe favorecida da raça é bárbaro, mas existem alguns feiticeiros dragontinos e esta “casta” parece aumentar gradualmente entre a espécie.

NOS REINOS

O Culto do Dragão controla algumas tribos de dragontinos; a organização impõe uma disciplina limitada na sociedade dessas criaturas; em troca, ensina técnicas de combate aprimoradas aos dragontinos e fornece um suprimento incessante de quinquilharias mágicas. A raça atua como soldados e protetores dos amplos interesses do Culto.

ESCOLHIDO

Humanóide Monstruoso (Médio)

Dados de Vida: 3d8 (13 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 9 m

CA: 13 (+1 Des, +2 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +3; mordida +1

Dano: Garra 1d4; mordida 1d8 mais veneno

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Veneno

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +4, Von +4

Habilidades: For 11, Des 13, Cons 11, Int 6, Sab 12, Car 10

Perícias: Escalar +4, Ouvir +5, Observar +5

Talentos: Ataques Múltiplos

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer

Organização: Solitário, gangue (3–8), bando (9–20) ou praga (21–40)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: —

Os escolhidos são um escárnio distorcido da humanidade, criados a partir de escravos para servir como guarda-costas e soldados.

As magias que geram os escolhidos transformam sua aparência em uma caricatura hedionda: as faces são contorcidas, os dentes são longos e afiados e a pele é emborrachada e áspera. As mãos são nodosas e alongadas, terminadas em garras terríveis e sujas.

Assolados pelo ódio, os escolhidos tentam se vingar das criaturas que lhes causaram dor e sofrimento, mas sua raiva é desviada magicamente dos seus criadores. De fato, um escolhido sofre de uma compulsão e considera todos os seres, com exceção de seus criadores e aliados, como responsáveis pela sua própria dor. Por conseguinte, ele atacará a todos com fúria irrefreável.

COMBATE

Os escolhidos atacam sem hesitar, mordendo com as presas e rasgando com as garras imundas.

Eles obedecem aos comandos do seu criador usando o melhor de suas habilidades. No entanto, algumas vezes o escolhido se torna incontrolável, recuperando parte das memórias de sua antiga vida e das torturas que suportou nas mãos de seu mestre. A cada rodada consecutiva de combate depois da 5ª, o escolhido terá 1% de chance cumulativa de perder o controle, gritando de horror e fúria e abandonando o confronto em busca de seu criador.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 11); dano inicial: 1d4 pontos de dano temporário de Constituição; dano secundário: 2d4 pontos de dano temporário de Constituição.

NOS REINOS

Os escolhidos são criados pelos Magos Vermelhos de Thay, para servirem como guardas de seus lares ou locais importantes como laboratórios, cofres de tesouros e masmorras. A instabilidade esporádica dos escravos é um preço que o conjurador está disposto a pagar pela utilidade desses soldados. Muitos Magos Vermelhos e tharchions já pensaram em criar legiões de escolhidos para aniquilar Rashemen e Aglarond, mas a instabilidade



política de Thay impediu a conclusão do plano até hoje. Conforme os Magos Vermelhos estabelecem postos comerciais nas maiores cidades dos Reinos, os escolhidos escravizados os acompanham, e podem ser encontrados em todas as regiões em que os mantos escarlates são vistos com frequência.

CRIAR ESCOLHIDO

Transmutação

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 hora

Alcance: Toque

Alvo: Um humano

Duração: Instantâneo

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência a Magia: Sim

Somente conjuradores malignos podem aprender esta magia e os Magos Vermelhos de Thay não a ensinam para estrangeiros. A conjuração envolve uma série de rituais arcanos desenvolvidos para transformar um humano normal (3º nível ou inferior) em uma criatura enlouquecida e assassina. A vítima deve estar amarrada e indefesa para que a magia funcione. Depois do tempo de execução, ela deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou será transformada em um escolhido sob o controle do seu criador.

FERA OBSCURA

Besta Mágica (Média)

Dados de Vida: 5d10+15 (42 PV)

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

Deslocamento: 1,5 m, voo 12 m (ruim)

CA: 15 (+2 Des, +3 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +8, mordida +3

Dano: Garra 1d4+3, mordida 1d6+1

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Registrar magia

Qualidades Especiais: Imunidades, vulnerabilidade a luz, RM 15

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +6, Von +1

Habilidades: For 16, Des 15, Cons 16, Int 5, Sab 11, Car 4

Perícias: Esconder-se +3, Furtividade +5, Observar +5

Talentos: Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer

Organização: Solitário, casal ou revoada (3–4)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro e Mau

Progressão: —

As feras obscuras são criadas por conjuradores malignos, que transformam animais comuns em horrores com asas de morcego para servir como guardiões, mensageiros e outros tipos de laiaio.

As feras obscuras têm entre 1,20 m e 1,50 m de altura e asas com envergadura entre 2,40 m e 3 m. Elas possuem cabeças de répteis, pescoços curvados e línguas compridas e oscilantes. A carne parca de seus corpos está apertada e esticada sobre os ossos e os esqueletos brilham em verde ou púrpura através da pele. As duas garras da criatura estão na primeira articulação das asas. Algumas vezes, há algum vestígio do animal original que sobrevive à transmutação, e essas variações asseguram que duas feras obscuras nunca sejam idênticas.

As feras obscuras não suportam a luz do dia. A cada 10 minutos consecutivos em que a criatura estiver sob a luz do sol, ou aos efeitos da magia *luz do dia*, há 25% de chances de que a magia responsável pela transformação seja anulada e o animal consiga reverter para sua forma original. A magia *raio de sol* dissipa a alteração automaticamente. Os conjuradores que enviam suas feras obscuras em missões sob a luz do sol normalmente lançam escuridão sobre as criaturas.

COMBATE

As feras obscuras lutam a partir do ar, mergulhando contra os inimigos usando a ação Investida na sua primeira rodada de combate, e depois golpeiam com suas garras e mordida. A habilidade “primária” de combate das feras obscuras envolve resistência suficiente para suportar grandes quantidades de dano que poderiam ser causadas ao seu mestre. Mesmo que portem uma magia realmente valiosa, as feras costumam lutar como se fossem descartáveis. Os conjuradores que desejam utilizar a magia registrada na fera obscura normalmente devem retirá-las de um combate corporal impossível de vencer.

Registrar Magia (Sob): Quando uma fera obscura é criada, o conjurador pode selecionar uma magia que será “registrada” na besta mágica, até que seja necessária. Durante a ação do mestre da fera obscura, como uma habilidade similar a magia, o conjurador poderá lançar uma única magia registrada numa fera obscura que estiver num raio de 9 m, como se estivesse executando a conjuração normalmente. O efeito tem 25% de chance de falha arcana, mais 10% adicional cumulativo para cada magia registrada que o conjurador tentou lançar naquele dia a partir de uma fera obscura. Não importa se a magia obteve sucesso ou fracassou, a fera é imediatamente destruída em um jorro de energia arcana púrpura, revertendo para sua forma original.

Imunidades (Ext): As feras obscuras são imunes a efeitos de ação mental.

Vulnerabilidade a Luz (Ext): Quando são expostas à luz solar ou aos efeitos da magia *luz do dia* e similares, as feras obscuras sofrem –2 de penalidade de moral nas jogadas de ataque, dano, testes e testes de resistência.

NOS REINOS

Os Magos Vermelhos de Thay são famosos pela sua utilização indiscriminada das feras obscuras. Em Rashemen, alvo freqüente dos ataques dos magos vermelhos, a expressão “queria que chovesse animais!” é uma piada sarcástica indicando o desejo do povo de que os Magos Vermelhos esquecessem de convocar suas feras obscuras para o Subterrâneo antes de amanhecer.

Fera Obscura



FERA
OBSCURA

CRIAR FERA OSBSCURA

Transmutação [Mal]

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 hora

Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)

Alvo: Um animal de 2 DV ou menos

Duração: Instantâneo

Teste de Resistência: Nenhum ou Vontade anula

Resistência a Magia: Sim

O conjurador pode transformar um animal Médio ou Pequeno, com 2 Dados de Vida ou menos, em uma fera obscura. Um alvo com Inteligência 5 ou superior é capaz de realizar um teste de resistência de Vontade para anular o efeito; as criaturas que tenham Inteligência 4 ou inferior são transmutadas automaticamente.

A magia somente pode ser conjurada na escuridão: a noite, em locais fechados ou no subterrâneo. Seus efeitos permanecem ativos enquanto a criatura estiver viva ou até que a exposição à luz do sol (veja acima) dissipe a transmutação. O efeito também pode ser dissipado através de *dissi-*

par magia, embora a tentativa tenha que superar a Resistência à Magia da fera obscura. A magia *raio de sol* anula automaticamente a transmutação, ignorando a RM.

Se o conjurador deseja registrar outra magia na fera obscura, ele deve lançá-la imediatamente após o término de *criar fera obscura*, e obter sucesso em um teste de Identificar Magia (CD 12 + nível da magia registrada). A magia registrada não gera qualquer efeito — ela apenas está “dentro” da criatura.

Qualquer conjurador analisando a criatura com *detectar magia* durante uma rodada poderá determinar se a fera tem uma magia registrada. Depois de três rodadas de análise com *detectar magia*, um sucesso num teste de Identificar Magia (CD 15 + nível da magia registrada) identificará a magia no interior do monstro.

A fera obscura criada está sob o comando telepático do conjurador. Não há limite para o número de feras obscuras que um mago ou feiticeiro é capaz de controlar, mas ele somente pode registrar uma quantidade de magias nas criaturas equivalente ao seu nível de conjurador.

Componentes Materiais: Sangue seco de wyvern, esfregado no alvo da magia, e uma pérola negra com valor de 200 PO.

FLAGELO DAS PROFUNDEZAS

Aberração (Grande)

Dados de Vida: 14d8+42 (105 PV)

Iniciativa: +5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 6 m, natação 6 m

CA: 14 (+1 Des, -1 tamanho, +4 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 3 mordidas +13, 3 pancadas +11; ou Corpo a corpo: arma branca (Média ou menor) +9/+4, 2 armas brancas (Médias ou menores) +5, 3 mordidas +11

Dano: Mordida 2d6+4; ou arma branca +4, arma branca +2, mordida 2d6+2

Face/Alcance: 4,5 m por 4,5 m/4,5 m

Ataques Especiais: *Imobilizar monstros*, agarrar aprimorado, contração

Qualidades Especiais: Cobertura, habilidades similares a magia, imunidade a veneno, RM 27

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +5, Von +12

Habilidades: For 19, Des 12, Cons 17, Int 17, Sab 16, Car 4

Perícias: Conhecimento (monstros) +13, Esconder-se +7, Observar +13, Ofícios (armadilheiro) +13, Ouvir +12, Sentir Motivação +12

Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Encontrão Aprimorado, Especialização, Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate

Terreno/Clima: Subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário ou ninhada (1 mais 3–24 proles)

Nível de Desafio: 8

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: 15–16 DV (Grande); 17–32 DV (Enorme); 33–42 DV (Imenso)

Os flagelos das profundezas são horrores infames que geram uma grande variedade de outros monstros; um único flagelo é capaz de tornar uma imensa área extremamente perigosa, mesmo para aventureiros alertas e bem armados.

Um flagelo das profundezas é uma esfera de couro de 4,20 m de diâmetro, com a carne mosqueada de cinza a marrom. Seis braços se projetam do corpo, com alcance de até 6 m. Três deles são tentáculos habilitados, capazes de empunhar armas, manipular objetos pequenos ou envolver um adversário, e três são apêndices ofídios terminados em mandíbulas com presas. Dezenas de tentáculos oculares, compridos, retráteis e flexíveis recobrem o corpo do monstro, embora o flagelo estenda somente três ou quatro deles simultaneamente, conservando os demais em segurança.

COMBATE

Os flagelos das profundezas habitam cavernas, masmorras e ruínas, mas preferem deixar a defesa a cargo de suas proles, além de instalar uma série de armadilhas letais e astutas. Se os personagens conseguirem ultrapassar esses obstáculos, geralmente encontrarão o flagelo numa sala preparada para a defesa, com duas ou mais rotas de fuga disponíveis.

Um flagelo das profundezas ataca com os seis membros simultaneamente. Seus tentáculos podem empunhar armas, causar dano de concussão ou envolver uma vítima. Ele utiliza as mandíbulas para flanquear os oponentes que estiverem combatendo os tentáculos armados, recebendo +2 de bônus nas jogadas de ataque.

Imobilizar Monstros (SM): Uma vez a cada 3 rodadas, um flagelo das profundezas pode lançar *imobilizar monstros* como um feiticeiro de 14º nível. Os flagelos das profundezas utilizam seus tentáculos para restringir os adversários imobilizados.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o flagelo das profundezas precisa atingir um oponente com seu tentáculo. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar a contração.

Contração (Ext): Um flagelo das profundezas causa 1d4+4 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste de Agarrar contra criaturas Médias ou menores. O flagelo ainda é capaz de se deslocar.

Cobertura: Quase sempre, um flagelo das profundezas está parcialmente enterrado em uma pilha instável de moedas e outros tesouros. Esses objetos concedem meia-cobertura para o monstro (+4 de bônus na CA, +2 nos testes de resistência de Reflexos) até que ele saia da pilha ou se desloque.

Habilidades Similares a Magia (SM): Sem limite — *detectar pensamentos* e *respirar na água*; 1/dia: *cura completa*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 14º nível.

PROLE

Através de métodos naturais e inexplicáveis, os flagelos das profundezas são capazes de desenvolver e parir qualquer criatura nativa do Plano Material que tenham devorado (exceto extra-planares, elementais, mortos-vivos e outras criaturas dimensionais). A prole terá o mesmo tipo, ataques naturais, habilidades mágicas, tendência e atributos mentais do monstro devorado pelo flagelo, e conservará todas as suas habilidades adquiridas (características de classe, perícias e talentos), além de uma memória vaga de sua existência anterior. A prole se desenvolve durante 1d4 dias no corpo do flagelo das profundezas, então emerge completa e pronta para agir de imediato. As proles são absolutamente leais ao flagelo que as gerou, e jamais atacarão seu “pai”, nem mesmo sob compulsão mágica.

NOS REINOS

Descobertos originalmente pelos anões dourados do Reino Profundo, nas cavernas subterrâneas do Shaar Oriental, os flagelos das profundezas resistiram durante séculos às tentativas dos anões, drow, duergar, mantor, ilitides e abolete de exterminá-los. Recentemente, alguns foram capturados e transferidos de local por agentes Zhentarim para bloquear as rotas de caravanas de mercadores concorrentes.

Um grupo de magos da cidade de Porto da Caveira, localizada muito abaixo de Águas Profundas, conseguiu reproduzir os flagelos das profundezas em cativeiro, vendendo-os para clientes ricos com necessidades ou gostos incomuns. Nessa loja — um armazém convertido em “curral” batizado de Horrores de Aluguel — os flagelos são vendidos a 10.000 PO cada.

Entretanto, os flagelos das profundezas são mais do que fábricas de monstros — sua aparência perturbadora oculta um intelecto superior. Nas terras sulistas de Calimshan, Tethyr, Amn e da Orla de Vilhon, um flagelo das profundezas (chamado de Muitas Presas, numa tradução errônea de seu nome original) trabalha em conjunto com uma cabala de criaturas mágicas malignas, batizada de Runa Distorcida. Suas motivações são desconhecidas, mas é óbvio que este monstro acredita na existência de vantagens em cooperar com esses vilões.

Flagelo das Profundezas

GARRA RASTEJANTE

Constructo (Mínimo)

Dados de Vida: 1d10 (5 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 6 m

CA: 15 (+4 tamanho, +1 natural)

Ataques: Corpo a corpo: garra +4

Dano: Garra 1

Face/Alcance: 30 cm por 30 cm/0 m

Ataques Especiais: Destruir indefesos

Qualidades Especiais: Constructo, imunidades, RM 10

Testes de Resistência: Fort +0, Ref +0, Von -3

Habilidades: For 10, Des 10, Cons —, Int —, Sab 5, Car 5

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário, dupla ou platéia (4–24)

Nível de Desafio: 1/3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: —

Os aventureiros eliminam essas ameaças em miniatura às dezenas, sempre rogando “Não deixe acontecer comigo.”

As garras rastejantes são mãos esquerdas, amputadas de humanoides Médios, e animadas artificialmente por meio de uma magia arcana. Sua única vantagem em relação aos mortos-vivos e outros serviços mágicos maiores é sua facilidade de ocultamento e transporte. Além disso, para a maioria dos necromantes, os materiais para construí-las está sempre à mão.

As garras rastejantes se deslocam “caminhando” com os dedos ou através de espasmos estranhos capazes de impulsioná-las a até 6 m de altura. Elas “vêm” e “ouvem” magicamente, como se tivessem os órgãos sensoriais do humanoíde de quem foram arrancadas, mas estes sentidos são embotados. Elas são muito estúpidas para realizar qualquer tarefa sem supervisão que seja mais complexa do que proteger um local.

COMBATE

As garras rastejantes atacam em enxames, obtendo vantagem de seu tamanho diminuto para se amontoar sobre um único adversário em vez de tentar combater todos os oponentes simultaneamente.

Destruir Indefesos (Ext): As garras rastejantes causam o dobro do dano em oponentes indefesos ou caídos no solo.

Imunidades (Ext): Como não têm olhos, as garras rastejantes são imunes a ataques visuais.

Constructo: Imune a efeitos de ação mental, feitiços, compulsões, fantasmas, padrões, efeitos morais, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e necromancia e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Incapaz de curar ferimentos (mas a regeneração e a cura acelerada funcionam normalmente, se houver). Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade,

drenar energia ou morte por dano maciço. É completamente destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e não pode ser revivido ou ressuscitado. Visão no escuro 18 m.

CRIAR GARRA RASTEJANTE

Transmutação [Mal]

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 hora

Alcance: Curto (7,5 m +1,5 m/2 níveis)

Alvo: Mãos amputadas num círculo de 1,5 m de raio

Duração: Instantâneo

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Sim

O mago pode criar uma quantidade de garras rastejantes equivalente ao dobro do seu nível de conjurador. As mãos que serão transformadas devem estar dispostas em um círculo de 1,5 m de raio. Para iniciar a magia, o personagem lança um círculo de proteção contra o bem em volta de si e das garras. O círculo não precisa estar ativo durante todo o tempo de execução de *criar garra rastejante* (uma hora); basta iniciar a conjuração no interior do círculo. Uma vez criadas, as garras rastejantes estarão sob o controle telepático direto do conjurador, conquanto as instruções sejam bastante simples e os constructos estejam num raio de 30 m. Caso abandone a área, o personagem deve emitir comandos simples para que continuem no local.

A criação de uma garra rastejante com a mão amputada não impede que o “dono” anterior seja ressuscitado. As lendas dizem que muitos aventureiros foram revividos e posteriormente atacados por suas próprias mãos.

Componentes Materiais: Pedacos de unhas de um carniçal e um anel que foi perdido.

GARRA
RASTEJANTE

NOS REINOS

As garras rastejantes, como são constructos sem inteligência, não deveriam ser capazes de se reproduzir, mas coisas estranhas ocorrem no Subterrâneo. Os aventureiros da Orla de Vilhon e da Costa da Espada contam histórias perturbadoras, em que retornavam de missões e descobriam que os orcs e goblins eliminados anteriormente tiveram suas mãos esquerdas amputadas. A possibilidade de várias garras rastejantes perambulando e arrancando mãos para obter novos "recrutas" é o suficiente para atormentar a alma dos aventureiros mais corajosos.

Garra Rastejante

GHAUNADAN

Metamorfo (Médio)**Dados de Vida:** 5d8+8 (30 PV)**Iniciativa:** +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)**Deslocamento:** 9 m**CA:** 19 (+2 Des, +7 natural)**Ataques:** Corpo a corpo: 2 pseudópodes +4; ou espada longa +4**Dano:** Pseudópode 1d6+1 mais paralisia; ou espada longa 1d8+1**Face/Alcance:** 1,5 m por 1,5 m/1,5 m**Ataques Especiais:** Paralisia, olhar encantador**Qualidades Especiais:** Resistência a armas de concussão, desarmar, percepção às cegas, imunidades**Testes de Resistência:** Fort +5, Ref +6, Von +5**Habilidades:** For 13, Des 14, Cons 13, Int 13, Sab 12, Car 16**Perícias:** Blefar +11, Diplomacia +11, Disfarces +11, Esconder-se +10**Talentos:** Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Vitalidade**Terreno/Clima:** Subterrâneo**Organização:** Solitário**Nível de Desafio:** 5**Tesouro:** Padrão**Tendência:** Sempre Caótico e Mau**Progressão:** —

Esses monstros desprezíveis e inteligentes são os servos leais de Ghaunadaur, a divindade drow dos limos e gosmas. Os ghaunadan são similares a limos, mas são perspicazes e podem alterar seus corpos para assumir uma forma humanóide.

Na sua forma natural, os ghaunadan são semelhantes a uma gosma ocre ou um limo verde. Ele consegue se movimentar, com metade do seu deslocamento, através de pequenas frestas, grades ou sob portas, e pode escalar paredes e tetos naturalmente.

Uma vez por dia, durante 15 horas, o ghaunadan é capaz de assumir a forma de uma criatura humanóide e atraente, única para cada indivíduo. A maioria escolhe um corpo humano masculino, mas alguns se transformam em elfas drow. Nesta forma, eles podem usar armas, armaduras e roupas (e preferem as cores da divindade Ghaunadaur: cobre, âmbar, laranja, ferrugem e tonalidades de púrpura). Alterar a forma exige uma rodada completa.

Os ghaunadan geralmente vivem próximos de outros limos e gosmas, atuando como líderes dessas criaturas. Eles são laiaios ativos de sua divindade horrenda.

Os ghaunadan falam os idiomas Abissal e Subterrâneo. Os indivíduos que atuam em cidades humanas quase sempre aprendem o idioma Comum.

COMBATE

Na forma de limo, o ghaunadan golpeia com dois pseudópodes, causando dano por concussão e envolvendo a vítima com um limo paralisante. Na forma humanóide, ele prefere utilizar armas, mas pode usar uma ação equivalente a movimento para transformar as mãos em pseudópodes e atacar normalmente.

Paralisia (Ext): As criaturas atingidas pelos pseudópodes do ghaunadan devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou ficarão paralisadas durante 2d6x10 minutos.

Olhar Encantador (Sob): Na forma humanóide, um ghaunadan possui um ataque visual. As criaturas que fitarem os olhos do monstro devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 15) ou serão sugestionadas pelo ghaunadan. As vítimas afetadas percebem o ghaunadan como se ele tivesse 2d4 pontos adicionais de Carisma. Essa habilidade é inútil em combate, mas permite que o monstro utilize suas perícias baseadas em Carisma (Blefar, Diplomacia, Disfarces, etc.) com mais eficácia. O efeito permanece ativo enquanto o ghaunadan estiver na linha de visão do alvo e continuar na forma humanóide.

Resistência a Armas de Concussão (Ext): O ghaunadan sofre metade do dano das armas de concussão, devido ao seu corpo semi-líquido.

Desarmar (Ext): Na forma de limo, o ghaunadan é capaz de substituir seus ataques regulares na mesma rodada para envolver a arma de um adversário. Quando uma arma branca golpear a criatura, ela "absorverá" o equipamento em seu corpo, solidificando-o logo em seguida e prendendo a arma. É necessário obter sucesso em um teste de Força (CD 20) para liberar a arma.

Percepção às Cegas (Ext): Semelhante aos limos, o ghaunadan não têm órgãos visuais, mas seu corpo inteiro é um órgão sensorial eficaz, permitindo que consiga distinguir o ambiente num raio de 18 m.

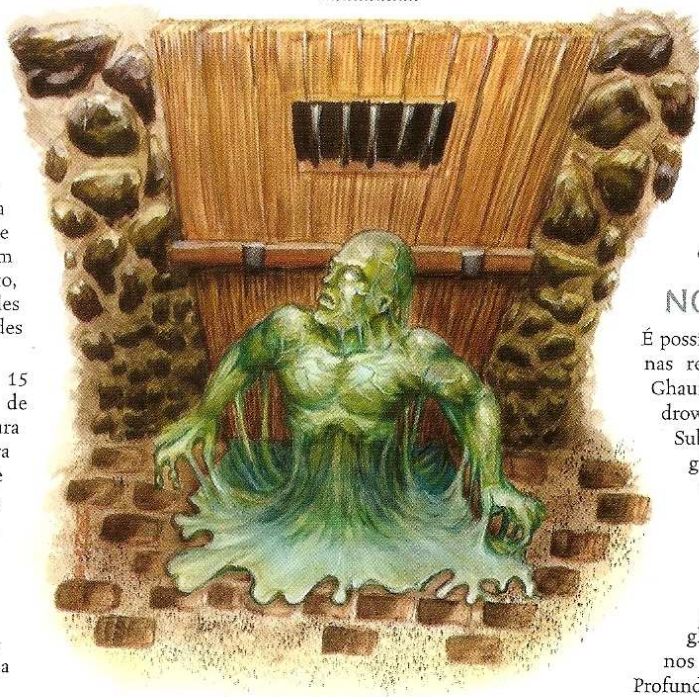
Imunidades (Ext): Os ghaunadan partilham as imunidades dos limos, embora tenham valores de Inteligência e mentes ativas. Eles são imunes a veneno, sono, paralisia, atordoamento e metamorfose. São imunes a sucessos decisivos e não podem ser flanqueados. Essas imunidades estão ativas nas formas humanóide e de limo.

NOS REINOS

É possível encontrar bandos de ghaunadan nas regiões em que os adversários de Ghaunadaur — incluindo todo o panteão drow e a maioria das divindades raciais do Subterrâneo — são mais ativos. Vários ghaunadan habitam a Montanha Subterrânea, uma imensa masmorra sob Águas Profundas, onde vigiam atentamente o Templo de Eilistraee nas proximidades da cidade subterrânea de Porto da Caveira. Há algum tempo, há rumores de que ghaunadan disfarçados como humanos estariam atuando em Águas Profundas.



Ghaunadan



GIGANTE

GIGANTE DA NEBLINA

Os gigantes da neblina são parentes dos gigantes das nuvens, e mais inteligentes e furtivos do que as pessoas acreditariam.

Eles atingem 7,2 metros de altura, têm pernas do tamanho de árvores e braços musculosos, extremamente desenvolvidos, fortalecidos por jogos de arremesso e exercícios constantes. Os gigantes da neblina possuem a pele alva como o leite, que auxilia na sua habilidade natural de mergulhar nas névoas e desaparecer, e cabelos brancos prateados e finos.

Nenhum deles possui barbas e bigodes, embora tenham

muitos pelos nos braços, pernas e no peito. Eles

preferem viver sem armadura, mas ocasional-

mente utilizam armaduras de couro (+2 de

bônus na CA); um bando de cada clã usa

armaduras de couro de dragão branco,

reforçados com prata (+4 de bônus de

armadura na CA, -2 de penalidade de

armadura). Eles adoram clavas maciças

e ornamentadas, feitas com madeira ou

ossos polidos e alvejados.

Os gigantes da neblina falam os

idiomas Gigante e Comum.

Combate

Os gigantes da neblina preferem atacar usando cobertura (de preferência a partir das névoas, obviamente), primeiro arremessando rochas para separar os adversários e então investindo para o combate corporal com suas clavas Enormes.

Arremessar Rochas (Ext): Os gigantes adultos são excelentes arremessadores de pedras e recebem +1 de bônus racial nas jogadas de ataque ao atirá-las. Um gigante da neblina é capaz de lançar pedras entre 20 e 25 kg cada (um objeto Pequeno) a até 5 incrementos de distância de 42 m.

Apanhar Rochas (Ext): Um gigante da neblina é capaz de agarrar pedras (ou projéteis de formato similar) Pequenas, Médias ou Grandes. Uma vez por rodada, quando o

gigante se tornar alvo de uma rocha ou projétil similar, ele poderá realizar um teste de resistência de Reflexos para agarrá-la como uma ação livre. A CD será 15 para uma rocha Pequena, 20 para uma Média e 25 para uma rocha Grande. Se o projétil tiver um bônus mágico de ataque, a CD será elevada com o valor pertinente. O gigante precisa estar ciente do ataque.

Névoa (Ext): Em condições de névoa, os gigantes da neblina têm a habilidade extraordinária de mergulhar na fumaça e se esconder. *Em nevoeiros amenos, eles recebem +4 de bônus nas jogadas de Esconder-se; em nevoeiros densos, esse bônus será +7. Esses valores já incluem o modificador de tamanho da criatura.

Personagens

Gigantes da Neblina

Alguns bandos de gigantes da neblina incluem feiticeiros ou clérigos. Os clérigos gigantes Bons têm acesso a dois entre os seguintes domínios: Água, Bem, Cura e Força. Os gigantes Maus têm acesso a dois entre os seguintes domínios: Água, Mal e Morte.

Sociedade dos

Gigantes da Neblina

Essa espécie vive em clãs nas cavernas, despenhadeiros ou matagais, nas áreas mais inacessíveis dos pântanos, floresta e do litoral. Eles caçam em grupos, relacionando-se com outros gigantes de tendência similar, embora um mesmo clã apresente indivíduos com tendências diferentes.

Os gigantes da neblina apreciam todas as variedades de carne cozida, mas preferem animais de casco, como vacas, cavalos, cervos, alces e centauros. Eles também gostam de doces, como frutas e confeitos.

Nos Reinos

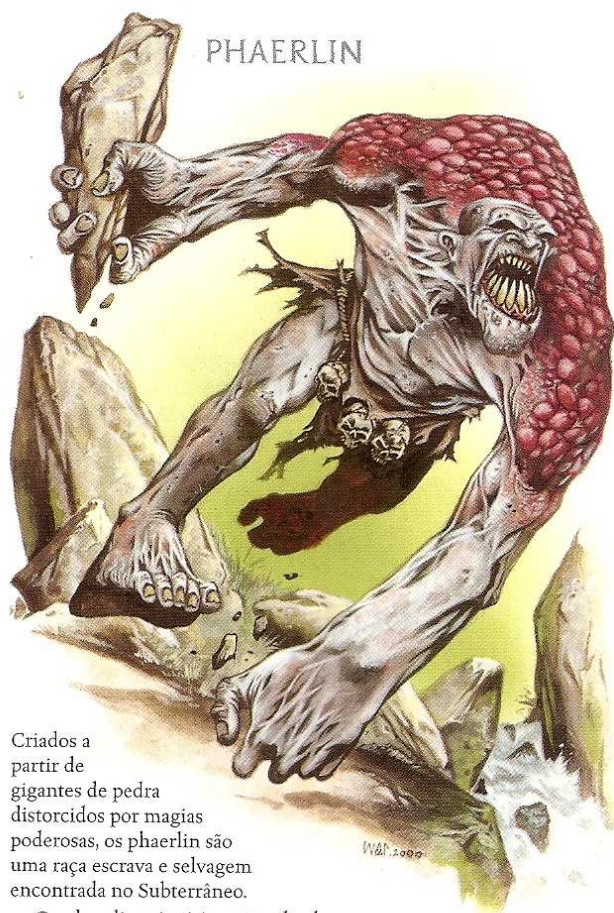
Os gigantes da neblina são bastante comuns nos Pântanos Eternos. Bandos de gigantes malignos certamente saquearam locais nas Fronteiras Prateadas e vilas a leste dos pântanos, em Yartar e Sela Longa. Essa espécie também é encontrada nas Colinas de Gelo, ao norte dos Pântanos Eternos, e algumas vezes nas Montanhas Inferiores, ao leste.



Gigante da Neblina

GIGANTE

	Gigante da Neblina	Gigante Phaerlin
	Gigante (Enorme — Ar)	Gigante (Enorme — Terra)
Dados de Vida:	14d8+70 (133 PV)	8d8+32 (68 PV)
Iniciativa:	+0	-1 (Des)
Deslocamento:	12 m	6 m
CA:	19 (-2 tamanho, +11 natural)	17 (-1 Des, -2 tamanho, +10 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: clava Enorme +17/+12	Corpo a corpo: 2 garras +9, mordida +4
Dano:	Clava Enorme 2d8+13	Garra 2d4+5, mordida 1d8+2
Face/Alcance:	3 m por 3 m/4,5 m	3 m por 3 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Arremessar rochas	Presença aterradora
Qualidades Especiais:	Apanhar rochas, névoa	Faro, RM 14
Testes de Resistência:	Fort +14, Ref +4, Von +6	Fort +10, Ref +1, Von +1
Habilidades:	For 29, Des 10, Cons 21, Int 13, Sab 14, Car 10	For 21, Des 9, Cons 18, Int 8, Sab 8, Car 9
Perícias:	Escalar +15, Esconder-se -8*, Saltar +15, Ouvir +4, Observar +9	Ouvir +3, Observar +4
Talentos:	Prontidão, Trespasar, Ataque Poderoso	Trespasar, Ataque Poderoso
Terreno/Clima:	Florestas e pântanos/Temperado	Subterrâneo
Organização:	Solitário, grupo de caça (2-5), patrulha (2-5 gigantes da neblina mais 1-2 gigante das nuvens) ou clã (11-20)	Solitário ou casal
Nível de Desafio:	8	3
Tesouro:	Padrão	Padrão
Tendência:	Geralmente Neutro e Bom ou Neutro e Mau	Geralmente Neutro e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem	9-16 DV (Enorme)



Criados a partir de gigantes de pedra distorcidos por magias poderosas, os phaerlin são uma raça escrava e selvagem encontrada no Subterrâneo.

Os phaerlin atingiriam 6 m de altura se assumissem uma postura totalmente ereta, mas seus corpos são curvados e têm corcundas. Eles utilizam as mãos enquanto caminham e são desajeitados com armas e outros itens manuais. Seus aspectos são bestiais: a mandíbula é proeminente e os dentes são longos e afiados. A pele sem qualquer pêlo é muito rija e as costas estão repletas de placas endurecidas, feitas com o couro de um beholder. Seus olhos parecem um líquido amarelado e as orelhas são bem pequenas.

Os phaerlin falam os idiomas Comum e Gigante.

Combate

Diferente da maioria dos gigantes, os phaerlin não utilizam armas ou arremessam rochas, atacando com suas garras e presas afiadas. Os gigantes escravizados obedecem às ordens de seus mestres sem medo ou hesitação, mas os phaerlin selvagens têm estratégias mais astutas e perspicazes — além de um instinto de autopreservação maior.

Presença Aterradora (Ext): Os phaerlin iniciam qualquer confronto com um rugido aterrorizante (uma ação livre), capaz de amedrontar os corações dos adversários menos determinados. Qualquer criatura com 8 DV ou menos num raio de 9 m do gigante deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 13) ou ficará abalada (-2 de penalidade nas jogadas de ataque, testes e testes de resistência). Qualquer criatura que obtiver sucesso no teste de resistência ficará imune à presença aterradora daquele phaerlin durante um dia inteiro.

PHAERLIN

Nos Reinos

Os gigantes phaerlin foram batizados com o nome da região do Subterrâneo de Faerûn onde se originaram — as cavernas subterrâneas de Phaerlin, abaixo do deserto de Anauroch, onde os phaerimm estiveram aprisionados durante séculos. No interior de sua prisão, os phaerimm eram os mestres supremos de todas as criaturas do Subterrâneo, utilizando sua magia para submeter até os devoradores de mente à sua vontade. Os gigantes phaerlin são um dos resultados desta magia, corrompidos através dos séculos para sua forma degenerada atual.

GOBLIN DE DEKANTER

Humanóide Monstruoso (Médio — Goblinóide)

Dados de Vida: 2d8+4 (13 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 6 m

CA: 15 (+1 Des, +4 natural)

Ataques: Corpo a corpo: chifre +5; ou 2 garras +0

Dano: Chifre 1d6+3; ou garra 1d4+1

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Qualidades Especiais: Cura acelerada 3, resistência ao frio 5

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +4

Habilidades: For 17, Des 12, Cons 14, Int 12, Sab 13, Car 9

Perícias: Escalar +8, Intimidar +3, Saltar +8, Ouvir +6, Sentir

Motivação +3, Observar +6

Talentos: Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado

Terreno/Clima: Montanhas e subterrâneo/Temperado e Frio

Organização: Esquadrão (3–14) ou tropa (21–40 mais 1–2 gárgulas)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Leal e Mau

Progressão: 3–6 DV (Médio)

Os goblins de Dekanter têm poucas semelhanças com os humanóides covardes e pequenos de quem se originaram; essa espécie é maliciosa, astuta e possui um grande chifre de rinoceronte na face.

Robustos e musculosos, os goblins de Dekanter atingem entre 1,20 m e 1,50 m de altura e geralmente 1,20 de largura nos ombros. Sua pele vermelha alaranjada é espessa e áspera e uma juba de cabelos fibrosos e negros envolve sua face bestial, alongando-se até os ombros. O pescoço tem quase a mesma largura dos ombros e o focinho ostenta um chifre afiado e curvado. As mãos da criatura, embora sejam capazes de manipular objetos pequenos, terminam em garras poderosas.

Os goblins de Dekanter falam os idiomas Subterrâneo e Goblin.

COMBATE

Os goblins de Dekanter atacam destemidamente ao comando de seu criador, para defender seus lares ou se não gostarem do rosto de alguém. Eles preferem Investir em combate, maximizando o dano dos chifres e empurrando os adversários (com a manobra Encontrão) para locais apertados. Os chifres têm dec. 20/x3.

Cura Acelerada (Ext): Um goblin de Dekanter recupera 3 PV a cada rodada, enquanto tiver pelo menos um ponto de vida. Eles não podem regenerar ou recolocar partes perdidas do corpo.

NOS REINOS

As minas de Dekanter, a leste do grande deserto de Anauroch, nos sopés das Montanhas Picos Cinzentos, são as únicas ruínas conhecidas do antigo Império de Netheril. Elas serviam como a principal fonte ferro para os netherese, mas depois se transformaram em um laboratório seguro para experimentos mágicos. Nos milênios posteriores à queda de Netheril, a magia desapareceu das minas, e atualmente elas estão repletas de goblins gárgulas. Entretanto, um conjurador poderoso ainda



Goblin de Dekanter

habita as profundezas de Dekanter: um alhoon chamado de Senhor das Bestas (consulte a descrição dos lich, no Apêndice). O objetivo dos planos dessa criatura sobrenatural é desconhecido, mas suas criações — os goblins — estão se tornando cada vez mais comuns nas montanhas da região.

GOLEM DE PEDRAS PRECIOSAS

O coração de cada golem de pedras preciosas é uma gema lapidada de beleza magnífica. Esse fato não consola os inimigos que tombam sob os golpes esmagadores dos punhos destes constructos.

Comparados aos outros golens, que geralmente parecem desajeitados e poderosos, essa variedade tem um corpo multifacetado e brilhante, de aparência ágil e flexível. Considerando que atingem 3 m de altura e pesam 1500 kg, às vezes essa aparência engana.

Cada tipo de golem de pedras preciosas incorpora um dos poderes atribuídos a magia das gemas, uma variedade antiga de feitiçaria que foi esquecida na maioria dos planos. A magia das gemas não era uma ciência exata e as capacidades dos golens originais acabaram sendo diferentes das intenções de seus criadores. Essas diferenças são mais notáveis atualmente. Os golens de pedras preciosas são sutilmente defeituosos, obedecendo à natureza proveniente das gemas que os criaram com afinco, impossibilitando um controle absoluto de suas atitudes. Os fabricantes arcanos que preferem constructos capazes de obedecer a ordens com perfeição e eficiência descartam os golens preciosos, enquanto os magos com atração pela arte costumam fabricá-los, apesar de seus possíveis defeitos. A maioria dos golens encontrados atualmente estará operando isoladamente, interpretando ordens ancestrais ao seu modo em vez de seguir aos comandos de um mestre contemporâneo.

Similares aos demais golens, estas variedades compreendem o idioma Comum, mas não falam. A critério do Mestre, eles podem entender outros idiomas antigos, conforme o indivíduo.

CONSTRUÇÃO

Os golens de pedras preciosas utilizam as regras gerais de construção de golens descritas no *Livro dos Monstros*, com algumas exceções. Contrariando a crença popular de que estes golens são esculpidos de gemas imensas e maciças, na verdade eles são compostos de peças menores, encaixadas entre si. A única parte da criatura que deve ser fabricada com o tipo de pedra correspondente é o seu "coração", uma grande gema que armazena as energias mágicas do processo de criação. O restante do corpo é construído de pedras semi-preciosas, que se fundem e adquirem as características apropriadas devido aos efeitos mágicos imbuídos no

coração de rubi, esmeralda ou diamante da criatura. Se o processo de criação fracassar, a gema usada como coração será destruída e não poderá ser utilizada na fabricação de outro golem. As pedras semi-preciosas usadas na composição do constructo podem ser recuperadas normalmente, mesmo se o processo fracassar.

É possível afirmar que estes procedimentos são diferentes do processo de criação da antiga Mulhorand. Eles são uma adaptação das técnicas ancestrais, interpretados conforme a teoria mágica atual de Faerûn.

GOLEM DE DIAMANTE

Normalmente, os golens de diamante são esculpidos com mais precisão do que as outras variedades de golens preciosos, quase sempre lembrando cavaleiros e outros combatentes usando armaduras. Eles atingem 3 m de altura. Em comparação aos golens de rubi e esmeralda, os golens de diamante são mais propensos a seguir ordens com exatidão, conquanto seu perfeccionismo peculiar lhes permita cumprir a tarefa.

Combate

Os golens de diamante utilizam a habilidade *raio de sol* antes de ingressar em qualquer combate. Devido à sua obsessão pela perfeição, eles conjuram *ataque certo* antes de cada golpe, mesmo que os efeitos da magia não tenham qualquer significado tático ou estratégico.

Obviamente, um golem não conseguirá atacar na mesma rodada da conjuração de *ataque certo* e somente golpeará quando tiver certeza de sucesso. A única exceção são os ataques de oportunidade, que são realizados normalmente.

Dissipar Magia (Sob): Qualquer criatura atingida pelos punhos do golem de diamante sofrerá os efeitos de *dissipar magia*, idênticos à magia conjurada por um feitiçeiro de 16º nível.

Habilidades Similares a Magia (SM): Um golem de diamante é capaz de conjurar a magia *raio de sol* 1d3 vezes por dia, como um druida de 15º nível (cinco raios, um a cada rodada). Sem limite diário, o golem pode conjurar *ataque certo*.

Imunidade à Magia (Ext): Os golens de diamante são imunes a todas as magias, habilidades similares e efeitos sobrenaturais, com as seguintes exceções. As magias *despedaçar* e *aprisionamento* afetarão a criatura normalmente. A magia *consertar* recupera todos os pontos de dano sofridos pelo golem.

Vulnerável ao Chi (Ext): Os golens de diamante são afetados normalmente pela habilidade *ataque chi*, adquirida por monges de 10º nível ou superior; esses golpes ignoram a Redução de Dano da criatura. Cada estágio da habilidade causará +1d6 pontos de dano contra o golem de diamante. Por exemplo, um monge de 17º nível (que teria *ataque chi* +3) causaria +3d6 pontos de dano a cada golpe desferido contra o golem.

GOLEM DE PEDRAS PRECIOSAS

	Rubi Constructo (Grande)	Esmeralda Constructo (Grande)	Diamante Constructo (Grande)
Dados de Vida:	10d10 (55 PV)	12d10 (66 PV)	14d10 (77 PV)
Iniciativa:	+1 (Des)	+1 (Des)	+1 (Des)
Deslocamento:	9 m (não pode correr), escavar 3 m	9 m (não pode correr)	9 m (não pode correr)
CA:	25 (+1 Des, -1 tamanho, +15 natural)	27 (+1 Des, -1 tamanho, +17 natural)	29 (+1 Des, -1 tamanho, +19 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 pancadas +12	Corpo a corpo: 2 pancadas +16	Corpo a corpo: 2 pancadas +19
Dano:	Pancada 2d6+6	Pancada 2d6+8	Pancada 2d6+10
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/3 m	1,5 m por 1,5 m/3 m	1,5 m por 1,5 m/3 m
Ataques Especiais:	—	—	Dissipar magia, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais:	Imunidade à magia, Redução de Dano 30/+1, constructo, regeneração 10	Imunidade à magia, <i>portais esmeralda</i> , Redução de Dano 30/+2, constructo	Imunidade à magia, Redução de Dano 60/+3, constructo, vulnerável ao <i>chi</i>
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +4, Von +4	Fort +4, Ref +5, Von +5	Fort +4, Ref +5, Von +5
Habilidades:	For 23, Des 12, Cons —, Int 10, Sab 12, Car 1	For 26, Des 12, Cons —, Int 10, Sab 12, Car 1	For 31, Des 12, Cons —, Int 10, Sab 12, Car 1
Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer	Terrestre e subterrâneo/Qualquer	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário, dupla ou tropa (3–5)	Solitário, dupla ou tropa (3–5)	Solitário, dupla ou tropa (3–5)
Nível de Desafio:	11	12	12
Tesouro:	Nenhum (exceto o coração)	Nenhum (exceto o coração)	Nenhum (exceto o coração)
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	11–20 DV (Grande); 21–30 DV (Enorme)	13–24 DV (Grande); 25–36 DV (Enorme)	15–28 DV (Grande); 27–42 DV (Enorme)

Constructo: Imune a efeitos de ação mental, feitiços, compulsões, fantasmas, padrões, efeitos morais, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e necromancia e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Incapaz de curar ferimentos (mas a regeneração e a cura acelerada funcionam normalmente, se houver). Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. É completamente destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e não pode ser revivido ou ressuscitado. Visão no escuro 18 m.

Construção

O coração deste golem é um diamante perfeito de 10.000 PO ou mais. A fabricação do corpo exige mais 65.000 PO, que inclui 20.000 PO em pedras semi-preciosas. Esculpir o golem exige um teste bem-sucedido de Ofícios (lapidação) ou Cura (CD 16).

O criador deve ser um conjurador arcano de 16º nível. O ritual absorve 1.500 XP do criador e exige as magias *ataque cerleiro*, *dissipar magia*, *desejo restrito*, *metamorfosar objetos*, *raio de sol* e *moldar rochas*.

Tesouro

Um golem de diamante não possui um tesouro. Quando é destruído, ele desaba em uma pilha de poeira sem valor, reabrindo seu coração inativo e ileso. O diamante tem o mesmo valor em peças de ouro da gema utilizada na fabricação do constructo.

GOLEM DE ESMERALDA

Em geral, a pele rígida dos golens de esmeralda tem uma coloração verde escura e homogênea. Fagulhas esverdeadas flutuam nos olhos da criatura. Por razões incompreensíveis, esses constructos lentamente adquirem a forma de fêmeas usando vestidos, calças e casacos, e chapéus ou penteados antigos, mesmo quando foram construídos com formatos masculinos. A transformação é gradual e quase

sempre exige mais de vinte anos para terminar. Alguns magos criam golens de esmeralda com aspectos femininos, mas outros registram o tempo entre as alterações do constructo, na esperança de determinar sua causa. Na sua forma "definitiva", os golens têm corpos vagamente femininos e faces extremamente agradáveis de mulheres. Os penteados ou ornamentos lembram o estilo da antiga Mulhorand.

A afinidade natural da magia das esmeraldas relaciona as habilidades do golem com os portais e os poderes de transporte.

Combate

Os golens de esmeralda combatem com punhos esmagadores.

Portais Esmeraldas (SM):

Duas vezes por dia, como uma habilidade similar a magia, o golem de esmeralda pode usar uma ação padrão para criar um círculo esmeralda no solo, com funções idênticas a um círculo de teletransporte. A menos que tenha ordens contrárias, o golem entrará no portal para alcançar seu destino. Um portal esmeralda permanece ativo durante 1d6 rodadas. Se o resultado da jogada for 6, ele continuará ativo durante 1d6 horas. O destino do portal é aleatório, pelo menos até onde os magos sabem. Diferente da magia *círculo de teletransporte*, que somente atingirá destinos conhecidos pelo mago, os portais

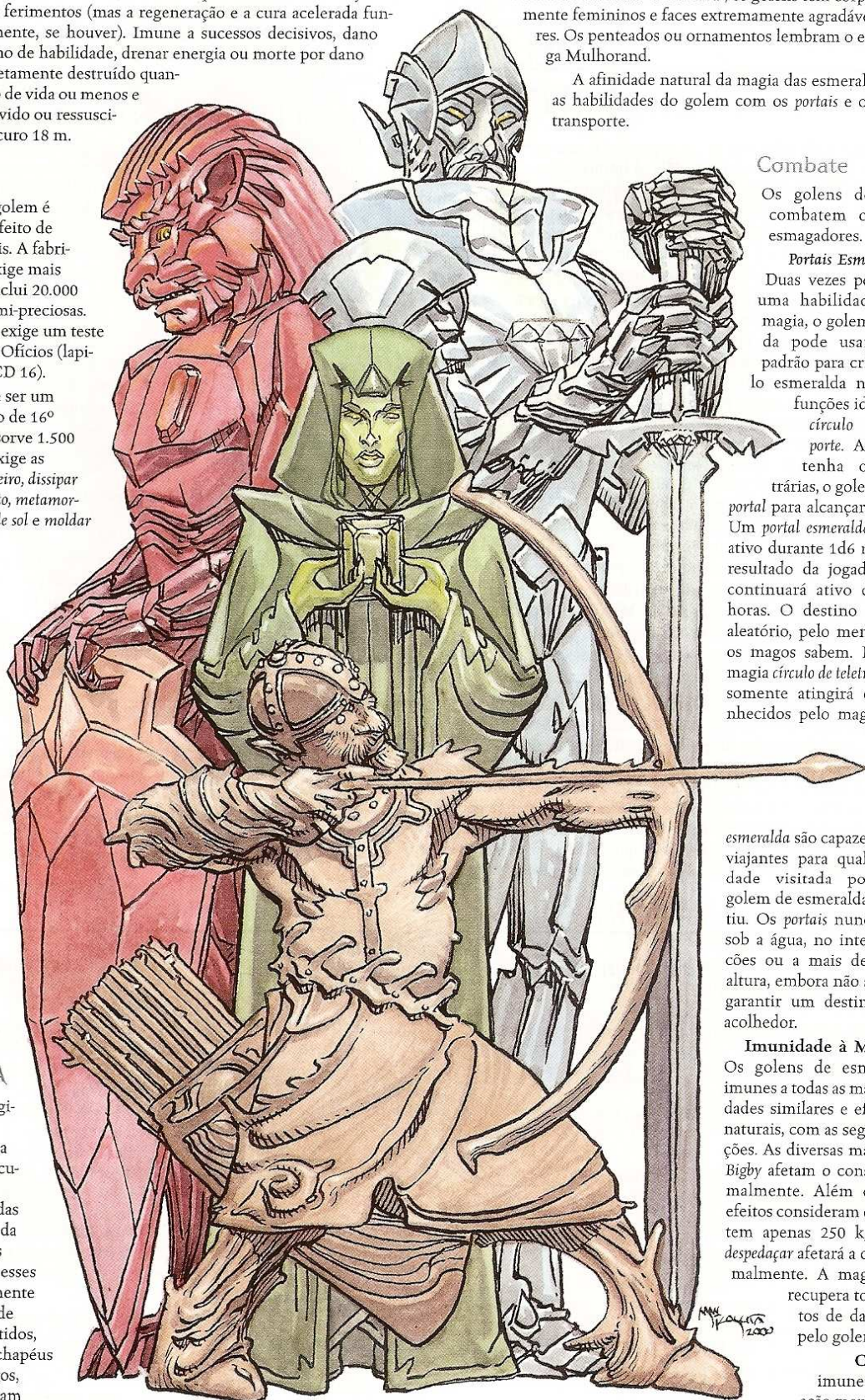
esmeralda são capazes de levar os viajantes para qualquer localidade visitada por qualquer golem de esmeralda que já existiu. Os portais nunca se abrem sob a água, no interior de vulcões ou a mais de 100 m de altura, embora não seja possível garantir um destino seguro e acolhedor.

Imunidade à Magia (Ext):

Os golens de esmeralda são imunes a todas as magias, habilidades similares e efeitos sobrenaturais, com as seguintes exceções. As diversas magias *mão de Bigby* afetam o constructo normalmente. Além disso, esses efeitos consideram que o golem tem apenas 250 kg. A magia *despedaçar* afetará a criatura normalmente. A magia *consertar* recupera todos os pontos de dano sofridos pelo golem.

Constructo:

imune a efeitos de ação mental, feitiços, compulsões, fantasmas, padrões, efeitos morais,



Golem de Rubi

Golem de Esmeralda

Golem de Diamante

Golem de Thay

veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e necromancia e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Incapaz de curar ferimentos (mas a regeneração e a cura acelerada funcionam normalmente, se houver). Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. É completamente destruído quando atinge o ponto de vida ou menos e não pode ser revivido ou ressuscitado. Visão no escuro 18 m.

Construção

O coração deste golem é uma esmeralda perfeita de 10.000 PO ou mais. A fabricação do corpo exige mais 60.000 PO, que inclui 20.000 PO em pedras semi-preciosas. Esculpir o golem exige um teste bem-sucedido de Ofícios (lapidação) ou Cura (CD 15).

O criador deve ser um conjurador arcano de 17º nível. O ritual absorve 1.500 XP do criador e exige as magias *âncora dimensional*, *metamorfosear objetos*, *círculo de teletransporte* e *moldar rochas*.

Tesouro

Um golem de esmeralda não possui um tesouro. Quando é destruído, ele desaba em uma pilha de poeira sem valor, recobrando seu coração inativo e ileso. A esmeralda tem o mesmo valor em peças de ouro da gema utilizada na fabricação do constructo.

GOLEM DE RUBI

Os golens de rubi atingem 2,70 m de altura. Seus rostos e pele facetados variam entre o vermelho claro e o preto avermelhado. Eles são esculpidos em formas agradáveis e maleáveis, comparados aos outros golens preciosos; com frequência, têm cabeças que lembram leões, dragões ou gárgulas ameaçadores.

A afinidade natural da magia dos rubis relaciona as habilidades do golem com os poderes curativos da terra. Eles são capazes de escavar as rochas e a terra e normalmente cruzam grandes distâncias através do subterrâneo, mesmo que uma jornada pela superfície fosse mais rápida. As capacidades curativas desses golens lhes permitem regenerar a maior parte de seus ferimentos, mas eles são naturalmente vulneráveis a efeitos sônicos (diferente dos outros golens preciosos).

Combate

Geralmente, os golens de rubi interpretam os comandos de ataque como ordens de imobilização, mesmo quando seu mestre gostaria que eles enfrentassem vários inimigos. Muitas vezes, esses golens não distinguem que um adversário foi derrotado, e continuam a golpear-lo desnecessariamente.

Regeneração (Ext): Os ataques sônicos causam dano normal contra os golens de rubi.

Imunidade à Magia (Ext): Os golens de rubi são imunes a todas as magias, habilidades similares e efeitos sobrenaturais, com as seguintes exceções. A magia *despedaçar* afetará o constructo normalmente. A magia *consertar* recupera 2d6 pontos de dano sofridos pela criatura. Os efeitos, magias e habilidades similares sônicas afetam o golem normalmente.

Constructo: Imune a efeitos de ação mental, feitiços, compulsões, fantasmas, padrões, efeitos morais, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e necromancia e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Incapaz de curar ferimentos (mas a regeneração e a cura acelerada funcionam normalmente, se houver). Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. É completamente destruído quando atinge o ponto de vida ou menos e não pode ser revivido ou ressuscitado. Visão no escuro 18 m.

Construção

O coração deste golem é um rubi grande de 10.000 PO ou mais. A fabricação do corpo exige mais 55.000 PO, que inclui 20.000 PO em pedras semi-preciosas. Esculpir o golem exige um teste bem-sucedido de Ofícios (lapidação) ou Cura (CD 15).

O criador deve ser um conjurador arcano de 16º nível. O ritual absorve 1.500 XP do criador e exige as magias *desejo restrito*, *mover terra*, *metamorfosear objetos* e *moldar rochas*.

Tesouro

Um golem de rubi não possui um tesouro. Quando é destruído, ele desaba em uma pilha de poeira sem valor, recobrando seu coração inativo e ileso. O rubi tem o mesmo valor em peças de ouro da gema utilizada na fabricação do constructo.

Nos Reinos

Os Reis-Deuses de Mulhorand criaram os primeiros golens de pedras preciosas. Os segredos da fabricação desses constructos se perderam conforme aquele panteão definhou. Séculos depois, um Mago Vermelho de Thay, o Zulkir Asna Thrul, conseguiu redescobrir os métodos de criação dos golens. Thrul fabricou centenas de golens de pedras preciosas, como parte de um plano de conquista da nação vizinha de Rashemen. Entretanto, o mago superestimou seu controle sobre os golens. Graças à estupidez de Thrul e aos defeitos naturais dos constructos, as criaturas se libertaram e declararam independência de Thay, espalhando-se em Faerûn por meio dos portais dos golens esmeralda. Atualmente, golens específicos podem ser encontrados em qualquer região de Faerûn, cumprindo as ordens originais dos Reis-Deuses da antiguidade ou versões distorcidas dos comandos de Asna Thrul para combater os druidas e espíritos da natureza de Rashemen.

GOLEM DE THAY

Constructo (Médio)

Dados de Vida: 7d10 (38 PV)

Iniciativa: +3 (Des)

Deslocamento: 9 m

CA: 24 (+3 Des, +11 natural)

Ataques: Corpo a corpo: pancada +8; ou à distância: *arco longo composto reforçado* [+3 de For] +1 +8 (ou dois disparos +6 usando o talento Tiro Rápido)

Dano: Pancada 1d6+4; ou *arco longo composto reforçado* [+3 de For] +1 1d8+3 (ou 1d8+4 com flechas +1)

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Qualidades Especiais: Imunidade a *mísseis mágicos*, Redução de Dano 10/+1, constructo, RM 12

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +5, Von +2

Habilidades: For 16, Des 16, Cons —, Int —, Sab 11, Car 1

Talentos: Tiro Certo, Precisão, Tiro Rápido

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário, dupla ou gangue (3–6)

Nível de Desafio: 8

Tesouro: Nenhum (exceto as flechas +1)

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 8–11 DV (Médio)

O golem de Thay é um guarda-costas incansável e um arqueiro mortífero... e está à venda nos locais repletos de magia e ouro! Isso não significa que será uma excelente aquisição, principalmente quando seu pior inimigo for um mago.

Este golem de 1,80 m de altura é esculpido no tradicional carvalho negro de Thay. É possível fabricar exemplares personalizados, mas quase todos os golens de Thay são entalhados como homens de armas impassíveis, usando um solidéu e um peitoral de aço. O aspecto e a aparência física do golem não têm nenhuma relação com a heráldica, a política ou a hierarquia de Thay. Eles têm cerca de 200 kg, apenas o dobro do peso dos seres humanos que lhes serviram de modelo. Um dos braços do golem termina em um arco longo embutido. Uma besta poderia ser mais eficiente, mas os criadores do constructo escolheram agradar ao gosto do público, que prefere as habilidades estéticas do arco longo a operação mecânica e rígida da besta.

Os serviços do golem não são baratos. O preço varia conforme a região, mas é possível estabelecer o custo mínimo em 40.000 PO. O Mestre deveria ajustar este preço quando sua campanha tiver custos maiores, considerando que os magos mantêm o preço elevado, no limite do que os mercadores mais ricos estão dispostos a pagar. Muitos dos clientes dos magos são tiranos mesquinhos, assassinos e governantes locais que desejam os serviços de agentes da lei intimidadores, mas sem os problemas de lealdade relacionados a empregados com livre arbítrio. Outros compradores em potencial do golem incluem conjuradores que ainda não são

capazes de fabricar seus próprios constructos, mas apreciam o estilo de vida que a proteção de um desses guardiões oferece.

Diferente dos golens normais, o golem de Thay não possui imunidade a todas as magias.

COMBATE

O combate corporal é uma escolha definitivamente secundária para o golem de Thay, especializado em batalhas à distância. Ele consegue carregar um suprimento de 150 flechas normais e sempre é vendido com 20 flechas +1 para enfrentar alvos especiais. Os magos vermelhos costumam oferecer mais flechas mágicas, caso o cliente esteja interessado. Se atuar sozinho ou ao lado de outros empregados "regulares", o golem tentará manter uma distância segura do confronto e disparar em meio ao combate enquanto seus inimigos estiverem ocupados.

Curiosamente, ordenar que o golem ataque um conjurador adversário específico e que não está atacando-o diretamente exige que o mestre do constructo obtenha sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 12) ou a instrução será "mal compreendida" como uma ordem direta de atacar um oponente mais "óbvio".

Imune a Mísseis Mágicos (Sob): O golem de Thay é imune à magia *mísseis mágicos*.

Constructo: Imune a efeitos de ação mental, feitiços, compulsões, fantasmas, padrões, efeitos morais, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e necromancia e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Incapaz de curar ferimentos (mas a regeneração e a cura acelerada funcionam normalmente, se houver). Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. É completamente destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e não pode ser revivido ou ressuscitado. Visão no escuro 18 m.

Talentos: O golem de Thay adquire os talentos Tiro Certo, Precisão e Tiro Rápido como talentos adicionais.

CONSTRUÇÃO

Até hoje, somente alguns raros magos vermelhos conseguiram deduzir os métodos de fabricação desses golens. Nenhum estrangeiro conhece o processo e criação. Há exemplos de constructos com funcionamento similar aos golens de Thay na história de Faerûn, mas eles são realmente raros.

NOS REINOS

O golem de Thay acabou se tornando uma gafe nas relações públicas dos Magos Vermelhos, que tentavam estabelecer um ponto de comércio de itens mágicos na Terra dos Vales. Essa região tem uma antiga tradição de treinamento em arcos longos para homens capazes e mulheres dispostas a praticar. Os habitantes dos Vales consideraram o golem arqueiro um brinquedo corrompido de magos decadentes, que eram fracos demais para portarem armas e se defenderem. A resposta dos Magos Vermelhos foi o aumento dos esforços para vender os golens a mestres de caravana de Sembia, interessados em

defender seus produtos dos "saqueadores dos Vales". Os mercadores de Sembia não acham inoportuno realizar negócios escusos com os Magos Vermelhos, enquanto os comércios de Thay permanecerem sob controle. Os condutores de caravana de Sembia começaram a encarar a posse de um golem de Thay (ou mais) como uma identificação dos mercadores que conhecem as melhores formas de concluir seus negócios.

GUARDIÃO VERDE

Planta (Média)

Dados de Vida: 4d8+11 (29 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 6 m

CA: 16 (+6 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +5

Dano: Garra 1d4+2

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Habilidades similares a magia

Qualidades Especiais: Planta, *alarme*

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +1, Von +4

Habilidades: For 15, Des 10, Cons 14, Int 7, Sab 16, Car 11

Terreno/Clima: Florestas e

subterrâneo/Temperado

Organização: Solitário, sentinelas (2) ou bosque (8)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Caótico e Bom

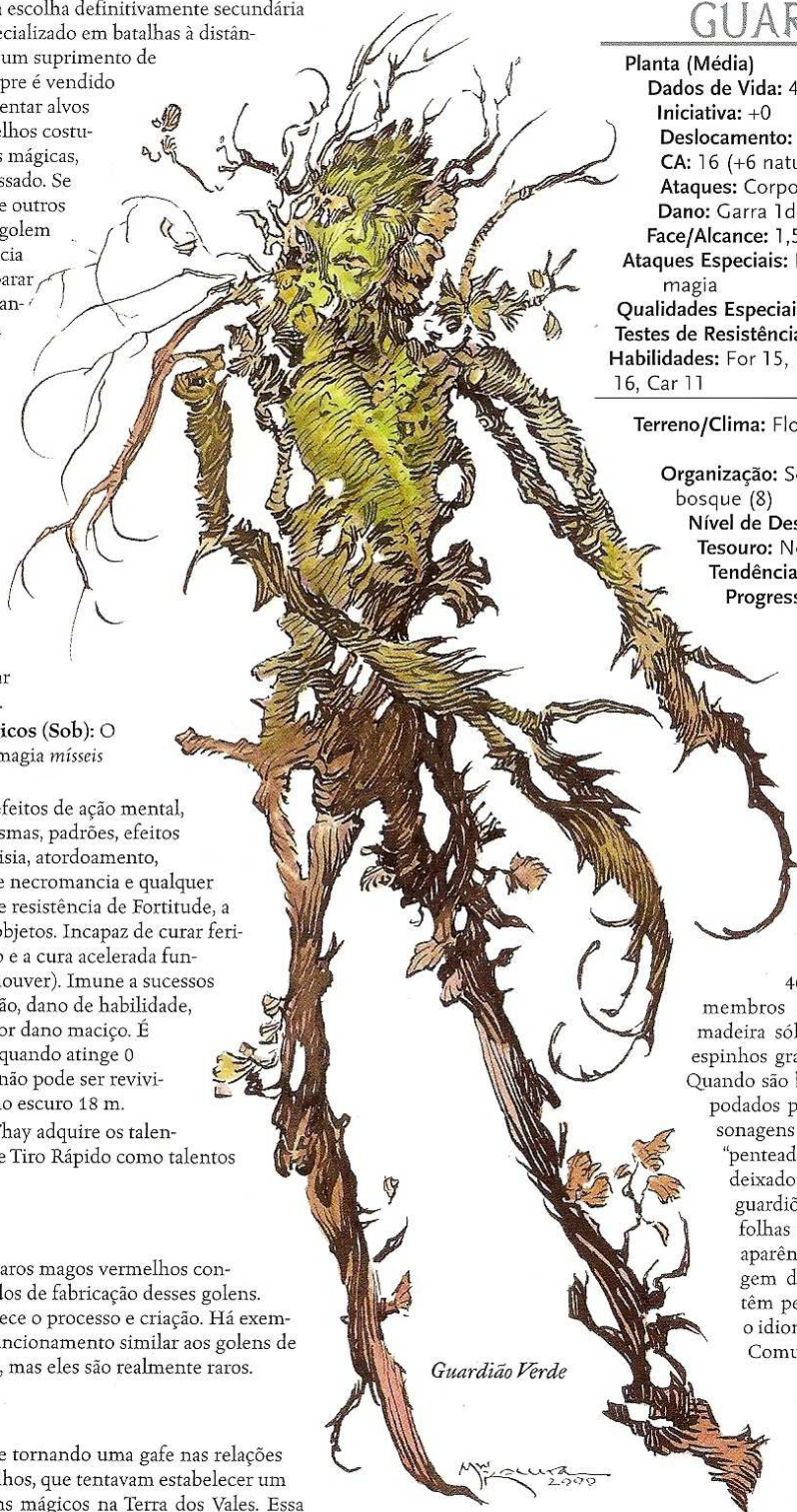
Progressão: 5-6 DV (Médio)

Os guardiões verdes protegem os segredos das florestas dos elfos, confundindo os intrusos através de trilhas aleatórias entre as árvores, até que seus mestres possam lidar com os invasores conforme desejarem.

Os guardiões verdes parecem elfos de 2,10 m de altura, compostos de arbustos e folhas. Eles são muito leves, e pesam entre 35 kg e 40 kg, apesar da sua altura. Os membros dos guardiões são feitos de madeira sólida e os braços terminam em espinhos grandes que servem como garras. Quando são bem cuidados, os guardiões são podados para lembrar determinados personagens élficos ou ostentam elmos e "penteados" extravagantes. Caso sejam deixados a seus próprios cuidados, os guardiões ficarão cheios de galhos e folhas irregulares; eles preferem essa aparência, embora não tenham coragem de admiti-lo para os elfos. Eles têm personalidades limitadas e falam o idioma Élfico e algumas palavras em Comum.

COMBATE

Os guardiões verdes tentam evitar o combate direto, usando suas habilidades similares a magia para emitir alertas para outros defensores, enquanto confundem e adormecem os intrusos. Se estiverem acuados, lutarão para se defender, usando seus braços com espinhos afiados, mas tentarão escapar na primeira oportunidade. Em circunstâncias normais, eles não atacam os inimigos adormecidos ou confusos. Uma ordem clara e firme de um mestre para que o guardião



Guardião Verde

elimine uma criatura indefesa poderia convencer um indivíduo a abandonar temporariamente a sua natureza, mas quase todos os guardiões são pacíficos demais para cumprir estas ordens, e deixam o derramamento de sangue para outras criaturas.

Sono (SM): A cada 1d3 rodadas, um guardião verde é capaz de conjurar *sono*, com efeitos idênticos à magia lançada por um feiticeiro de 4º nível (Vontade, CD 11). Qualquer criatura que obtiver sucesso no teste de resistência recebe +2 de bônus de circunstância cumulativo para evitar esta habilidade durante 24 horas.

Confusão (SM): A cada 1d6 rodadas, um guardião verde é capaz de conjurar *confusão*, com efeitos idênticos à magia lançada por um feiticeiro de 8º nível (Vontade, CD 14). Qualquer criatura que obtiver sucesso no teste de resistência recebe +2 de bônus de circunstância cumulativo para evitar esta habilidade durante 24 horas.

Alarme (SM): Duas vezes por dia, em qualquer ambiente natural (como florestas ou cavernas), o guardião verde é capaz de conjurar *alarme*, com área e efeitos idênticos à magia lançada por um feiticeiro de 3º nível. Esta habilidade exige uma ação de rodada completa. O alarme é audível, e não apenas uma mensagem telepática, e parece um canto extenso e pesados de um pássaro (em vez de um sino).

Perícias: Um guardião verde adquire perícias como uma criatura do tipo Fada com a mesma quantidade de Dados de Vida. *Os guardiões verdes recebem +12 de bônus racial nos testes de Esconder-se enquanto estiverem numa floresta.

Talentos: Um guardião verde adquire talentos como uma criatura do tipo Fada com a mesma quantidade de Dados de Vida.

NOS REINOS

Quando os elfos abandonaram a grande floresta de Cormanthor e rumaram para a Ilha do Encontro Eterno, deixaram legiões de guardiões verdes nas suas terras, para expulsar invasores dos bosques sagrados, cemitérios e outras áreas importantes da raça. Essas criaturas permaneceram como sentinelas pacíficas no interior da floresta, mas em 1371 CV os habitantes dos Vales afirmaram que os guardiões estavam ampliando as fronteiras de Cormanthor. Existem relatos de que os guardiões verdes das fronteiras são mais agressivos que as sentinelas do centro da Corte Élfica, e os primeiros estão mutilando os humanos que sucumbem aos seus poderes de *sono*.

HIDRA GULGUTH

Aberração (Enorme)

Dados de Vida: 15d8+105 (172 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m, natação 9 m (superfície da água)

CA: 23 (-2 tamanho, +15 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 tentáculos +14, 6 mordidas +12

Dano: Tentáculo 1d6+5, mordida 2d8+2

Face/Alcance: 3 m por 3 m/4,5 m

Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado

Qualidades Especiais: Mau cheiro

Testes de Resistência: Fort +12, Ref +5, Von +10

Habilidades: For 20, Des 10, Cons 24, Int 6, Sab 9, Car 15

Perícias: Observar +7, Ouvir +6

Talentos: Ataques Múltiplos, Vontade de Ferro

Terreno/Clima: Florestas, pântanos e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 12

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: 16–30 DV (Enorme); 31–45 DV (Imenso)

As hidras gulguth são criaturas híbridas entre a hidra predatória e o otyugh carniceiro. Elas são conhecidas pelos seus dentes afiados, seu apetite voraz e seu mau cheiro nauseante.

As seis cabeças da criatura têm dentes do tamanho de espadas curtas; elas são sustentadas por pescoços longos e fortes, capazes de atingir suas vítimas a até 6 m em qualquer direção.

Uma hidra gulguth tem mais de 300 kg; ela está sempre faminta e consome qualquer alimento orgânico com voracidade, inclusive plantas, árvores, halflings e ogros. Uma hidra gulguth que estiver

caçando numa floresta agarrará as presas móveis com seus tentáculos de otyugh, enquanto devora galhos e arbustos com as cabeças, deixando um rastro de destruição evidente em seu caminho. A aberração prefere matéria orgânica macia (como carne) a alimentos orgânicos rígidos (como árvores).

Uma camada de 30 cm de secreção escorregadia e excrementos recobre a couraça da hidra gulguth, espalhando-se no solo abaixo dela. Quando a hidra se desloca, deixa um rastro desta secreção no seu caminho, similar às lesmas.

COMBATE

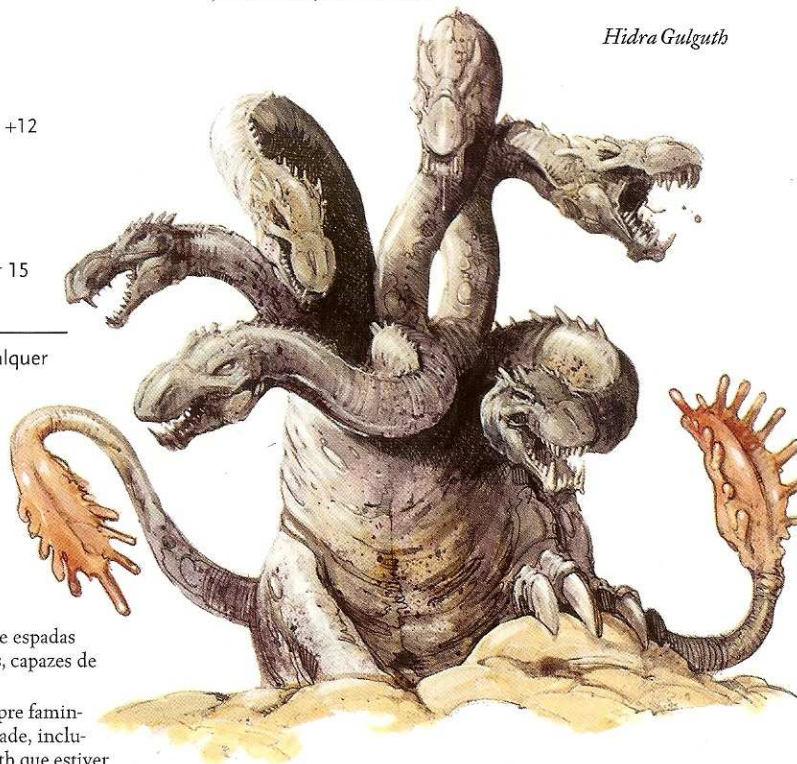
As hidras gulguth não têm sutileza. Elas avançam na direção do alimento mais próximo, agarram o alvo com os tentáculos, mordem-no até matá-lo e devoram-no completamente. A pele exposta e a pelagem de criaturas vivas, além de armaduras de couro, atraem a hidra gulguth com facilidade. Ela atacará as vítimas envolvidas por armaduras metálicas por último.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a hidra gulguth precisa atingir um oponente com seu tentáculo. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prenderá a vítima.

Mau Cheiro (Ext): Qualquer criatura viva com 8 DV ou menos num raio de 24 metros da hidra gulguth deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 23) ou ficará enjoada durante 1d10 rodadas. Se continuar na área afetada depois que o efeito terminar, a criatura deve realizar outro teste de resistência. Caso obtenha sucesso em qualquer teste de resistência, a criatura ficará imune ao mau cheiro daquela hidra gulguth durante 24 horas. As vítimas enjoadas são incapazes de atacar, conjurar ou sustentar magias e realizar qualquer ação que exija concentração. A única ação permitida a um personagem enjoado é uma ação equivalente a movimento por rodada.

NOS REINOS

Pelo menos duas hidras gulguth que assolam os Pântanos do Mar Distante são famosas por sustentar uma colônia de olhos esféricos (um tipo de beholder). Os beholder utilizam os raios ópticos *parar* e *raio de gelo* para capturar as vítimas muito rápidas, que escapariam da hidra. Por outro lado, os predadores que atacariam os olhos esféricos não costumam se aproximar da hidra gulguth. Os beholder devoram os pedaços de carne menores, que a hidra não consome, ou arrancam restos presos na secreção da couraça da criatura.



Hydra Gulguth

HIDRA
GULGUTH

HOMEM-ESCORPIÃO

Humanóide Monstruoso (Grande)**Dados de Vida:** 4d8+8 (26 PV)**Iniciativa:** +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)**Deslocamento:** 9 m**CA:** 15 (+2 Des, -1 tamanho, +4 natural)**Ataques:** Corpo a corpo: ferrão +6 e 2 garras +1; ou corrente com cravos Enorme +6 e ferrão +1**Dano:** Ferrão 1d6+3 mais veneno, garra 1d6+1; ou corrente com cravos Enorme 2d6+3, ferrão 1d8+1 mais veneno**Face/Alcance:** 1,5 m por 3 m/1,5 m ou (3 m com a corrente)**Ataques Especiais:** Veneno**Qualidades Especiais:** Sentido sísmico, *percorrer a terra***Testes de Resistência:** Fort +3, Ref +6, Von +4**Habilidades:** For 16, Des 14, Cons 14, Int 10, Sab 10, Car 12**Perícias:** Esconder-se +3, Furtividade +4, Observar +4, Ouvir +5, Procurar +4, Sobrevivência +4**Talentos:** Usar Arma Exótica (corrente com cravos), Iniciativa Aprimorada**Terreno/Clima:** Desertos, montanhas e subterrâneo/Quente e temperado**Organização:** Solitário, combinação (2), patrulha (4), adivinhos (8) ou cidade (50-1000)**Nível de Desafio:** 4**Tesouro:** Padrão**Tendência:** Geralmente Neutro e Mau**Progressão:** Conforme a classe de personagem

Os homens-escorpiões vivem numa sociedade que mistura o misticismo religioso e esotérico e tendências homicidas, cumpridas pelos ferrões venenosos da raça.

Os homens-escorpiões parecem uma variante bizarra de um centauro, com tamanho similar, mas a parte inferior do corpo lembra um escorpião. A metade humana tem a pele vermelha, não tem pêlos ou cabelos, além de ser incrivelmente bonita.

Os homens-escorpiões desenvolveram uma cultura bastante sofisticada, repleta de filosofias estranhas que adaptam as noções excêntricas da humanidade por meio da visão multifacetada dos insetos. Duas práticas comuns desta sociedade são mencionadas pelos estudiosos. A primeira foi batizada em Faerûn de "corrida dos escorpiões". Grupos de dois a vinte homens-escorpiões desmancham seus ninhos e começam a correr; eles não param por nenhum motivo, a menos que sejam atacados e obrigados a se defender; eles correm o mais rápido e pela maior distância que conseguirem... até a morte. Os corredores simplesmente caem mortos, um a um. E ninguém sabe o motivo.

A segunda excentricidade é o método peculiar de adivinhação dos homens-escorpiões. Ele é ligeiramente compreendido pelos habitantes da superfície. Essa raça vive no subterrâneo. Usando seu sentido sísmico e a capacidade de distinguir o terreno da superfície, eles criam "mapas astrais" místicos. Então espalham-se no local e esperam, muitas vezes durante dias, até que criaturas suficientes tenham percorrido o terreno acima do "mapa místico" para conectar seus elementos em um padrão inteligível. Ninguém compreende o método de concepção desses mapas ou as informações que os homens-escorpiões esperam obter — os únicos fatos

indicam que, em determinadas ocasiões, essas criaturas emergem na superfície, equipados para a guerra e convencidos de que uma adivinhação recém-terminada lhes indicou esse curso de ação. Em outros casos, os homens-escorpiões têm atitudes completamente aleatórias com estranhos, mesmo com pessoas encontradas anteriormente, convencidos por suas adivinhações de que esta é a atitude correta.

COMBATE

As habilidades sentido sísmico, *percorrer a terra* e o excelente modificador de Iniciativa dos homens-escorpiões com frequência lhes permitem desferir o primeiro golpe em qualquer confronto. Eles sempre tentam enfraquecer seus adversários com o ferrão venenoso.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 14); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Força.

Sentido Sísmico (Ext): Os homens-escorpiões percebem automaticamente a localização de qualquer criatura em contato com o solo num raio de 18 m.

Percorrer a Terra (SM): Um homem-escorpião é capaz de se deslocar 6 m para cima ou para baixo, em linha reta, mas somente quando seu percurso atravessar pelo menos 30 cm de terra. A cada 1,5 m (ou fração) de terra percorrida, a criatura sofre 1d3 pontos de dano. Se o movimento pretendido pelo homem-escorpião terminar no interior de um terreno sólido, ele permanecerá no quadrado original, mas sofrerá o dano normalmente em função da distância que percorreria. Os homens-escorpiões utilizam esta habilidade para se deslocar entre a superfície e túneis escavados anteriormente (ou vários túneis conectados em sequência). A ativação desta habilidade gera um lampejo de luz vermelha e o cheiro de insetos queimados.

Talentos: Os homens-escorpiões adquirem Iniciativa Aprimorada como um talento adicional.

PERSONAGENS HOMENS-ESCORPIÕES

Existem poucos homens-escorpiões que adquirem níveis de classe. As exceções normalmente se tornam clérigos (sua classe favorecida), feiticeiros, guerreiros e — raramente — ranger. Os clérigos da raça escolhem dois entre os seguintes domínios: Fogo, Mal, Terra e Viagem.

SOCIEDADE DOS HOMENS-ESCORPIÕES

Os combatentes da raça podem ser machos ou fêmeas. Os participantes da "corrida dos escorpiões" são quase exclusivamente machos (90%). Os grupos de caça que participam do estranho ritual de adivinhação da espécie geralmente têm a mesma quantidade de fêmeas e machos.

NOS REINOS

Os homens-escorpiões dos Reinos são nativos de Maztica, um continente do outro lado do Mar Sem Rastros, recentemente invadido pelos exércitos de Amn. A invasão não foi um sucesso total, parcialmente porque revelou a existência de Faerûn para os homens-escorpiões, que se auto-denominam *tlincallis* em seu idioma. Uma cidade-colméia inteira de homens-escorpiões executou um ritual de três anos para se transportar diretamente até o Subterrâneo de Amn. Os *tlincallis* dominaram a região que outrora pertencia ao reino anão de Xothaerin. A única resistência digna de nota partiu das criaturas elementais do fogo (salamandras, efreet



Homem-Escorpião

e outros) que habitavam as fronteiras ao sul do reino destruído dos anões. Os tlincallis expulsaram os seres ígneos e agora enviam grupos de exploradores para o restante do Subterrâneo, talvez em busca de outras regiões para a colonização de sua espécie.

HORROR DE ELMO

Constructo (Médio)

Dados de Vida: 13d10 (71 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 9 m, levar 9 m

CA: 19 (+1 Des, +8 armadura de batalha)

Ataques: Corpo a corpo: espada larga +12/+7; ou à distância: besta pesada +10

Dano: Espada larga 2d6+4; ou besta pesada 1d10

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Poder da arma

Qualidades Especiais: Imunidade a efeitos mágicos, andar no ar, queda suave, constructo, ver o invisível

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +5, Von +7

Habilidades: For 16, Des 13, Cons —, Int —, Sab 16, Car 12

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 10

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 14–20 DV (Médio)

Esses constructos antigos são um excelente lembrete de que os aventureiros devem ser cautelosos quando se aproximarem de estátuas isoladas, vestidas com armaduras metálicas.

Os horrores de elmo são conjuntos de armaduras de batalha que variam entre 1,50 m e 2,10 m de altura. Em geral, a armadura parece um equipamento velho, mas existem horrores em armaduras brilhantes e conservadas. Embora a vestimenta esteja completamente vazia, uma luz púrpura e mágica emana das juntas do equipamento. Os horrores de elmo costumam manter os visores abaixados.

Na maioria dos casos, eles atuam como guardiões incansáveis, mas alguns foram criados para executar tarefas específicas, que exigem uma jornada ou viagem. Com frequência, eles vivem mais que seus criadores, interpretando suas últimas ordens de modo cada vez mais amplo, conforme a magia do seu antigo mestre desaparece. Eles não falam, mas compreendem o idioma Comum e qualquer outra linguagem, a critério do Mestre.

COMBATE

Um horror de elmo utiliza táticas eficientes, disparando contra alvos mais fracos ou investindo para o combate corporal. Se possível, ativará sua habilidade de levitação para obter vantagem contra oponentes no solo. Esses constructos não lutam necessariamente até a morte. Eles costumam escolher a sobrevivência, e a possibilidade de continuar a cumprir seu objetivo primário, a menos que uma retirada destrua qualquer chance de cumprir sua missão. Quando um horror de elmo é destruído, sua armadura se dissolve em lava.

Poder da Arma (Sob): Normalmente, o ritual que criou o horror de elmo permite que o constructo encante sua espada (ou arma de lâmina) com uma habilidade mágica, como uma ação livre. O poder

mágico da arma somente estará ativo enquanto o constructo empunhá-la; a energia do efeito advém do próprio horror de elmo, não da arma. Jogue 1d12 e consulte a tabela a seguir para determinar o poder da espada do constructo. Essas habilidades são idênticas às habilidades especiais das armas descritas no *Livro do Mestre*.

1–3: Nenhum

4: Flamejante

5: Explosão flamejante

6: Congelante

7: Afiada

8: Elétrica

9: Explosão elétrica

10: Velocidade

11: Trovejante

12: Sangramento

Imunidade a Efeitos Mágicos (Ext): Um horror de elmo será imune a três magias, escolhidas pelo criador no momento da fabricação. As escolhas mais comuns incluem: *bola de fogo*, *relâmpago* e *tempestade glacial*. Todos os horrores de elmo são imunes a *misséis mágicos*.

Andar no Ar (Ext): Similar à magia homônima, mas afeta somente o horror de elmo.

Queda Suave (SM): Similar à magia homônima, mas afeta somente o horror de elmo.

Ver o Invisível (Sob): Os horrores de elmo estão constantemente sob os efeitos da magia *ver o invisível*.

Horror de Elmo



CONSTRUÇÃO

Os segredos da fabricação dos horrores de elmo se perderam e não constam no conhecimento mágico atual de Faerûn. Existem extra-planares que conhecem o processo, mas somente as almas mais perversas estariam dispostas a pagar o custo destas barganhas terríveis. No 18º nível, um mago maligno teria recursos suficientes para rastrear esses segredos, mas não há garantias de que estaria disposto a pagar o preço da informação.

NOS REINOS

Os últimos cinco mil anos da história dos Reinos narraram a ascensão de impérios humanos brilhantes, reinos como Netheril e Imaskar. Quase todas estas nações extraordinariamente poderosas tinham como objetivo final o domínio mágico — e, no final, sua derrocada foi causada justamente por essa ambição pelo poder da magia. Os reis magos ancestrais deixaram de existir há eras, mas nos arsenais esquecidos e nas cidadelas soterradas, seus horrores de elmo “leais” aguardam para cumprir seus comandos originais.

WAT. 2000

HYBSIL

Fada (Pequena)

Dados de Vida: 1d6 (4 PV)

Iniciativa: +3 (Des)

Deslocamento: 15 m

CA: 16 (+3 Des, +1 tamanho, +2 natural)

Ataques: Corpo a corpo: adaga +4; ou à distância: arco curto +0

Dano: Adaga 1d4-1; ou arco curto 1d6

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Flechas de sono (10% chance)

Qualidades Especiais: Habilidades similares a magia, ver o invisível, imunidade a veneno

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +5, Von +2

Habilidades: For 8, Des 17, Cons 13, Int 13, Sab 10, Car 10

Perícias: Blefar +4, Esconder-se +11, Observar +4, Ofícios

(escolha um) +5, Operar Mecanismo +5*, Ouvir +5,

Procurar +5*, Saltar +5, Sobrevivência +8, Usar Cordas +6

Talentos: Acuidade com Arma (adaga), Esquiva, Mobilidade

Terreno/Clima: Florestas e planícies/Temperado

Organização: Solitário, grupo de caça (2-4), bando de guerra (12-16) ou tribo (20-80)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: Conforme a classe de personagem

Os hybsil são nômades das florestas, devotados a divindades da natureza, suas famílias e atos insanos de coragem.

Eles parecem centauros de 90 cm, mas têm a parte inferior e os aspectos faciais de antílopes. A coloração da parte inferior varia muito, abrangendo qualquer tonalidade de marrom e preto, com listras e manchas similares ao padrão dos antílopes. Os hybsil vivem em tribos de vinte a oitenta indivíduos e caçam em territórios bastante extensos, muitas vezes longe de seus vilarejos, para não atrair inimigos até suas famílias. Os machos têm grandes chifres terminados em forquilhas (como os alces), que diminuem e caem no final do inverno e crescem novamente na primavera. As fêmeas têm chifres menores, retílineos ou espiralados, sem forquilhas, o ano inteiro.

COMBATE

Antes de atacar, os hybsil utilizam a habilidade *reflexos*, para que o adversário veja três ou quatro criaturas saltando e disparando flechas para cada hybsil presente no grupo. A menos que estejam intencionalmente testando sua coragem, os hybsil preferem evitar o combate corporal, usando sua mobilidade para esconder-se e se aproximar, disparar flechas e recuar.

Flechas do Sono: Há 10% de chances de um hybsil carregar 1d3 flechas de sono, obtidas como presente das pixies. Os hybsil cuidam destas flechas com carinho, e costumam utilizá-las somente em situações de vida ou morte. Uma criatura atingida pela flecha do sono deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou será afetada pela magia sono.

Habilidades Similares a Magia (SM): 1/dia — passo sem pegadas (como um druida de 3º nível), globos de luz, reflexos e salto (com um feiticeiro de 1º nível).

Ver o Invisível (Sob): Os hybsil são capazes de distinguir criaturas e objetos invisíveis conforme desejarem, devido à sua convivência com o povo fada.

Imunidade a Veneno (Ext): Os hybsil são imunes a todos os venenos.

Perícias: * Os hybsil recebem +4 de bônus racial nos testes de Operar Mecanismo e Procurar para localizar e desarmar armadilhas de alcapão (fossos e redes). Esses bônus somente se aplicam em ambientes externos, em planícies e florestas, onde o hybsil é capaz de utilizar as perícias como

ladinos. Se a criatura adquirir níveis de ladino, seus modificadores nas perícias Procurar e Operar Mecanismo recebem +4 de bônus racial para localizar e desarmar armadilhas de ambientes externos. Além disso, os hybsil recebem +2 de bônus racial em Saltar e +4 de bônus racial em Sobrevivência. Os hybsil também adquirem Mobilidade como um talento adicional.

PERSONAGENS HYBSIL

Com muita frequência, os personagens hybsil adquirem níveis de druida; suas escolhas também incluem ranger, feiticeiro e ladino. Os clérigos da raça, que são raros, escolhem dois entre os seguintes domínios: Sorte, Natureza e Enganação.

SOCIEDADE DOS HYBSIL

Diferente de suas primas brincalhonas, as pixies, os hybsil não seguem se tornar invisíveis, portanto desenvolveram atitudes mais sérias em relação à honra, responsabilidade e sobrevivência. As três virtudes principais da sociedade dos hybsil são compromisso, vingança e coragem. O compromisso é analisado pelos anciões, que registram os favores devidos e recebidos, dentro e fora da tribo. As fêmeas, que possuem memórias mais

confiáveis do que os machos impetuosos, geralmente exigem atos de vingança. A coragem é uma prerrogativa dos jovens combatentes e caçadores, machos ou fêmeas, que consideram honroso investir contra os inimigos, golpear um deles e escapar ileso. Raros hybsil apreciam a companhia de outras espécies.

Algumas tribos têm relacionamentos aceitáveis, embora distantes, com vilas de humanos, gnomos e outras raças. A maioria das tribos foi traída e atacada repetidamente, logo considera todos os estranhos como adversários, até que provem o contrário.

NOS REINOS

Os Zhentarim do Forte Zhentil criaram a tradição de pagar uma recompensa de 1 PO por ponta de chifre de hybsil, conquanto a eficácia mágica do material possa ser comprovada, geralmente quando o chifre ainda está preso ao escalpo da criatura — os chifres perdidos dos hybsil não servem aos propósitos dos alquimistas Zhentarim. Por outro lado, nas Fronteiras Prateadas, um druida hybsil de 14º nível que venera Lurue, chamado de Cinco Pontas, se tornou líder do segundo maior círculo druídico das terras do norte. Cinco Pontas possui quatro companheiros animais: três carcajús atrevidos e uma coruja. Ele é famoso por oferecer 13 PO de recompensa por escalpo de Zhentarim.

IBRANDLIN

Dragão (Imenso — Fogo)

Dados de Vida: 10d12+70 (135 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 6 m, escalar 6 m

CA: 17 (-4 tamanho, +11 natural)

Ataques: Corpo a corpo: mordida +18 e 4 garras +13

Dano: Mordida 4d6+12, garra 2d8+6

Face/Alcance: 3 m por 9 m/4,5 m

Ataques Especiais: Sopros, imobilizar

Qualidades Especiais: Subtipo (fogo), RM 20

Testes de Resistência: Fort +14, Ref +7, Von +7

Habilidades: For 35, Des 11, Cons 24, Int 4, Sab 10, Car 9

Perícias: Escalar +20, Observar +12, Ouvir +12, Procurar +7, Saltar +22

Talentos: Ataque Poderoso, Lutar às Cegas, Prontidão

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário ou família (2-8)

Nível de Desafio: 5



SARDINHA

Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Leal e Neutro
Progressão: 11–20 DV (Imenso)

Os ibrandlin, também chamados de “espreitadores das trevas”, são monstros similares a dragões, criados pelos clérigos para proteger locais subterrâneos sagrados. Eles parecem dragões vermelhos longos, sem asas, com escamas cinzentas no corpo e avermelhadas nas costas e na barriga.

Os ibrandlin falam o idioma Dracônico arcaico.

COMBATE

Os ibrandlin atacam com uma combinação letal de garras dilacerantes e uma mordida terrível. Eles se apoiam na cauda para usar as quatro patas simultaneamente em combate, enquanto mordem ou sopram fogo nos inimigos. Eles obedecem aos comandos simples dos clérigos de Ibrandul — “atacar” e “defender” são as ordens mais comuns — mas essas criaturas também são treinadas para “vigiar”, indicando que impedirão o avanço dos oponentes designados.

Sopro (Sob): Uma vez a cada 5 rodadas, o ibrandlin é capaz de disparar um cone de fogo com 9 m, que causa 2d6 pontos de dano por fogo a qualquer criatura na área afetada. Um teste de resistência de Reflexos (CD 21) bem-sucedido reduzirá o dano à metade. Os ibrandlin podem atacar com as quatro garras e o sopro se usarem uma ação de ataque total. Nesse caso, o monstro não poderá usar sua mordida.

Imobilizar (Ext): Um ibrandlin é capaz de saltar e esmagar seus oponentes usando uma ação padrão. Este ataque somente é eficaz contra adversários Médios ou menores. Essa manobra afetará todas as criaturas na área ocupada pelo corpo do ibrandlin (uma área de 6 m x 9 m). Todas as criaturas nesta área devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 21) ou ficarão imobilizadas. O monstro pode decidir não causar dano às vítimas. Os alvos que permanecerem imóveis somente ficarão imobilizados (considere uma manobra Agarrar normal). Caso tentem se deslocar ou atacar, sofrerão 4d6 pontos de dano por esmagamento a cada rodada, até se libertarem.

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

Lacra-tumbas



NOS REINOS

Os ibrandlin foram criados pelos sacerdotes de Ibrandul, a divindade das cavernas, das masmorras e do Subterrâneo. Por meio da influência da deusa Shar, que eliminou Ibrandul e usurpou seu aspecto, os clérigos da antiga divindade finalmente conseguiram que os ibrandlin gerassem proles, e a quantidade desses terríveis guardiões subterrâneos está aumentando rapidamente. A devoção a Ibrandul é popular no Sul Brilhante e na cidade de Águas Profundas, logo os ibrandlin são mais comuns nestas regiões.

LACRA-TUMBAS

Constructo (Enorme)

Dados de Vida: 12d10 (66 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 12 m, escavar 4,5 m

CA: 22 (–2 tamanho, +14 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 pancadas +14, mordida +9; ou martelo de combate de pedra +14/+9; ou à distância: martelo de combate de pedra +7/+2 (incremento de 9 m)

Dano: Pancada 2d6+7, mordida 2d8+3; martelo de combate 2d8+10; ou martelo de combate 2d8+7

Face/Alcance: 3 m por 1,5 m/4,5 m (6 m com o martelo)

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/+5, percepção às cegas, imunidades, vulnerável a silêncio, habilidades similares a magia, constructo

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +4, Von +6

Habilidades: For 24, Des 10, Cons —, Int 14, Sab 11, Car 16

Perícias: Observar +8, Ouvir +15, Procurar +15, Sobrevivência +8

Talentos: Ataque Poderoso, Tolerância, Trespasar, Vontade de Ferro

Terreno/Clima: Subterrâneo

Organização: Solitário, equipe (2), grupo de escavação (4) ou covil (20–100)

Nível de Desafio: 14

Tesouro: Dobro dos itens

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: 13–24 DV (Enorme)

Os lacra-tumbas veneram a magia e procuram itens mágicos como um objetivo de vida. De acordo com a perspectiva de um lacra-tumba, a diferença entre um grupo de aventureiros e um túmulo recém-descoberto, ambos repletos de itens mágicos, é que os personagens ainda se movem.

Os lacra-tumbas são humanóides de 4,5 m de altura, sem rosto, compostos de ferro mágico e rochas. Eles se sentem confortáveis no subterrâneo e se deslocam com um sentido similar ao sonar. Eles escavam o solo com suas mãos de ferro e presas capazes de estilhaçar rochas, procurando criptas e cavernas, roubando os tesouros que encontram e levando os itens mágicos até seus covis profundos do Subterrâneo. Os lacra-tumbas são capazes de se comunicar entre si emitindo zumbidos e vibrações de seus corpos de pedra. Eles entendem o idioma Comum e se comunicam com outras espécies por telepatia. O diálogo com os aventureiros normalmente se limita a "deixem seus itens e vão embora".

COMBATE

A compreensão de espaço possuída pelos lacra-tumbas é extremamente distinta da percepção das outras raças. Onde os aventureiros enxergam rochedos impenetráveis e sem peculiaridades, esses constructos vêem espaços que simplesmente ainda não foram utilizados. Os lacra-tumbas escavam o solo para alcançar seus oponentes de todos os ângulos possíveis, emergindo das rochas em locais inesperados, em especial se estiverem utilizando a habilidade *moldar rochas*.

Os lacra-tumbas se aproximam o mais rápido que puderem dos conjuradores, para desferir ataques de oportunidade se o inimigo tentar lançar magias. Quando um ou dois golpes de martelo não são suficientes, o constructo agarra o conjurador e o imobiliza na mandíbula do seu abdômen. Quando estão em menor número, os lacra-tumbas espalham seus adversários usando *pedras afiadas* e então utilizam o alcance superior do seu martelo para eliminar um ou dois adversários definitivamente.

Percepção às Cegas (Ext): Os lacra-tumbas não sofrem qualquer penalidade em combate devido à ausência da visão. Usando sua habilidade de sonar, eles são capazes de detectar os adversários num raio de 36 m, da mesma forma que uma criatura capaz de enxergar normalmente. Além deste alcance, todos os oponentes terão camuflagem total em relação ao lacra-tumba.

Imunidades (Ext): Os lacra-tumbas são imunes a ataques e efeitos visuais, ilusões e outros ataques que dependam da visão.

Vulnerável ao Silêncio (Ext): Os lacra-tumbas que estiverem numa área de silêncio perdem a percepção às cegas e estarão efetivamente cegos.

Habilidades Similares à Magia (SM): Três vezes por dia, um lacra-tumba é capaz de conjurar pedras afiadas como um feiticeiro de 5º nível.

Moldar Rochas (SM): 7/dia, com efeitos idênticos à magia conjurada por um druida de 6º nível.

Detectar Magia (Sob): Os lacra-tumbas são capazes de detectar magia conforme desejarem.

Sentido Sísmico (Ext): Os lacra-tumbas percebem automaticamente a localização de qualquer criatura em contato com o solo num raio de 18 m.

Constructo: Imune a efeitos de ação mental, feitiços, compulsões, fantasmas, padrões, efeitos morais, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e necromancia e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. Incapaz de curar ferimentos (mas a regeneração e a cura acelerada funcionam normalmente, se houver). Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de

habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço. É completamente destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e não pode ser revivido ou ressuscitado.

Perícias e Talentos: Os lacra-tumbas adquirem talentos e pontos de perícia como aberrações com a mesma quantidade de Dados de Vida.

SOCIEDADE DOS LACRA-TUMBAS

Os lacra-tumbas foram criados como soldados sobrenaturais por magos humanos, na esperança de terminar uma guerra contra conjuradores inumanos. Com o passar dos séculos, essas criaturas adquiriram livre-arbítrio e conseguiram se reunir — e criar outros constructos — nas profundezas da terra. Devido a uma espécie de "memória racial", que transfere o conhecimento dos lacra-tumbas anteriores para todos os demais, eles continuam a seguir parte da sua programação original, recolhendo itens mágicos e considerando os conjuradores inumanos como antigos oponentes.

Remodelar as rochas é um tipo de obsessão para os lacra-tumbas. Com frequência, eles alteram as cavernas à sua volta sem qualquer propósito, revertendo corredores, abrindo ou fechando passagens e modelando as paredes conforme sua vontade, assim como um combatente humano em uma taverna esculpiria um galho com uma adaga.

NOS REINOS

Os lacra-tumbas foram criados durante a imensa guerra de Netheril contra os phaerimm. A obsessão por itens mágicos desses constructos quase sempre é superada pelo desejo de eliminar seus antigos adversários.

Quando os aventureiros estão contando histórias, muitas vezes citam os rumores sobre "A Tumba". A lenda afirma que os lacra-tumbas possuem uma câmara principal, uma espécie de templo, enterrada profundamente onde hoje se encontra o Deserto de Anauroch. A região próxima da superfície está isolada pela restrição criada pelos sharn para aprisionar os phaerimm, mas a área a vários quilômetros de profundidade estaria livre do encantamento. A lenda indica que todos os objetos mágicos encontrados pelos lacra-tumbas gradualmente são transportados para a câmara, transformando-a no tesouro mais surpreendente contido num único local dos Reinos. Se a lenda for verdadeira, também é provável que seja o lugar mais bem protegido em toda Faerûn.

LAGARTO ÍGNEO

Humanóide Monstruoso (Médio — Fogo, Réptil)

Dados de Vida: 2d8+2 (11 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 6 m (cota de malha), 9 m (sem armadura)

CA: 16 (+1 Des, +5 cota de malha)

Ataques: Corpo a corpo: espada longa +2

Dano: Espada longa 1d8

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Sopros

Qualidades Especiais: Subtipo fogo

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +4, Von +3

Habilidades: For 10, Des 13, Cons 13, Int 7, Sab 10, Car 8

Perícias: Cavalgar +5, Intimidar +3, Observar +4, Ouvir +4

Talentos: Combate Montado

Terreno/Clima:

Montanhas/Quente

Organização: Solitário, gangue (5–10), grupo de guerra (16–35) ou tribo (81–100, incluindo 2–4 clérigos de 1º a 4º nível, 4 combatentes de elite de 2º ou 3º nível e um grão-senhor de 4º a 6º nível)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem



Lacra-tumba

Os lagartos ígneos são parentes distantes dos homens-lagarto, saqueadores cruéis que vagam nas regiões quentes e vulcânicas.

A pele dos lagartos ígneos é mosqueada e marrom escura na linha da espinha dorsal, clareando até um branco escuro na barriga. Sua pele amolecida e seu aspecto lembram uma enguia. Os olhos são escarlates escuros. Um lagarto ígneo tem entre 1,65 m e 1,80 m de altura e pesa entre 85 kg e 90 kg.

Os lagartos ígneos falam o idioma Dracônico.

COMBATE

Os lagartos ígneos normalmente vestem cotas de malha e carregam espadas longas, machados de guerra e lanças longas. Um terço dos lagartos ígneos encontrados na superfície montam patas largas, bestas mágicas treinadas para o combate. Todos os clérigos e 90% dos combatentes de elite também montam essas criaturas.

Sopro (Sob): Uma vez a cada 10 minutos, afeta um único alvo num raio de 1,5 m; 1d6 pontos de dano por fogo, Reflexos (CD 12) para reduzir o dano a metade.

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

PERSONAGENS LAGARTOS ÍGNEOS

A classe favorecida dos lagartos ígneos é bárbaro. Seus clérigos têm acesso aos domínios da Destruição, Fogo e Mal.

SOCIEDADE DOS LAGARTOS ÍGNEOS

Os lagartos ígneos vivem em uma sociedade cruel e militar, dominada pelos clérigos. Quando são encontrados fora de seus territórios, eles normalmente estão em expedições ofensivas para aniquilar algum inimigo — um vilarejo humano, uma comunidade humanóide ou mesmo outra tribo de lagartos ígneos. Os combatentes da raça consideram que uma grande honra advém da destruição dos territórios de reprodução de uma tribo inimiga.

Uma comunidade dos lagartos ígneos abriga uma quantidade de filhotes não combatentes equivalente ao número de adultos e uma quantidade de ovos equivalente a 1,5 vezes o total de adultos. Os ovos são guardados em um território de reprodução secreto e bem-protegido.

NOS REINOS

Os lagartos ígneos são nativos dos Picos das Chamas, uma cadeia de vulcões na região sul de Chult. Eles também são encontrados em regiões vulcânicas em toda Faerûn, incluindo os arredores do Lago do Vapor e da Ilha Arnrock, no Monte Hotenow (na Floresta de Inverno Remoto) e nas montanhas de Turmish. Alguns grupos de guerra foram avistados nas cavernas aquecidas sob a Colina das Almas Perdidas, embora não exista atividade vulcânica nesta região.

LEUCROTTA

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 6d10+24 (57 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 15 m, escalar 6 m

CA: 16 (-1 tamanho, +1 Des, +6 natural)

Ataques: Corpo a corpo: mordida +9

Dano: Mordida 1d8+6

Face/Alcance: 1,5 m por 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Mandíbula óssea

Qualidades Especiais: Imunidades, faro

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +6, Von +2

Habilidades: For 19, Des 12, Cons 18, Int 12, Sab 10, Car 2

Perícias: Escalar +12, Esconder-se +1,

Furtividade +3, Observar +8, Procurar +3,

Saltar +8, Sobrevivência +8

Talentos: Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Esquiva

Terreno/Clima: Colinas e montanhas/Temperado

Organização: Solitário, casal ou matilha (4)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 7–16 DV (Grande); 17–18 (Enorme)

Os leucrotta são assassinos brutais das regiões selvagens, astutos o suficiente para caçar seres humanos, mas espertos o bastante para não tornar isso um hábito.

Os leucrotta são terrivelmente feios. Em teoria, uma criatura com o corpo e as patas de um cervo com 2,70 m de altura, a cauda de um leão e a cabeça achatada em forma de cunha, semelhante ao crânio de um texugo gigante, poderia ser agradável, ou pelo menos não ser repulsiva. Mas isso não acontece com os leucrotta. Eles têm olhos vermelhos e brilhantes, a pele suja e oleosa, cheiram mal e babam constantemente, causando uma impressão repugnante nas demais criaturas.

Os leucrotta vivem em áreas desoladas, longe dos seres civilizados que certamente tentariam eliminá-los, mas próximos de territórios de caça. Os leucrotta devoram humanóides, mas preferem criaturas sem inteligência, que não têm parentes para se vingar. Devido às suas tendências sádicas, esses monstros costumam aniquilar a vida selvagem de uma região mais rápido do que seria necessário para alimentar a matilha. Somente os carniceiros malignos tocariam uma vítima abatida por um leucrotta, portanto a maioria das presas simplesmente apodrece, evitada por todos os animais naturais.

Os leucrotta são extremamente obcecados em aniquilar outras criaturas. Quando estão alimentados, eles inventam jogos de matança ou agarram pássaros em pleno voo, saltando de rochedos. Os druidas e rangers, inclusive os malignos, desprezam os leucrotta por esta devastação intencional da vida selvagem.

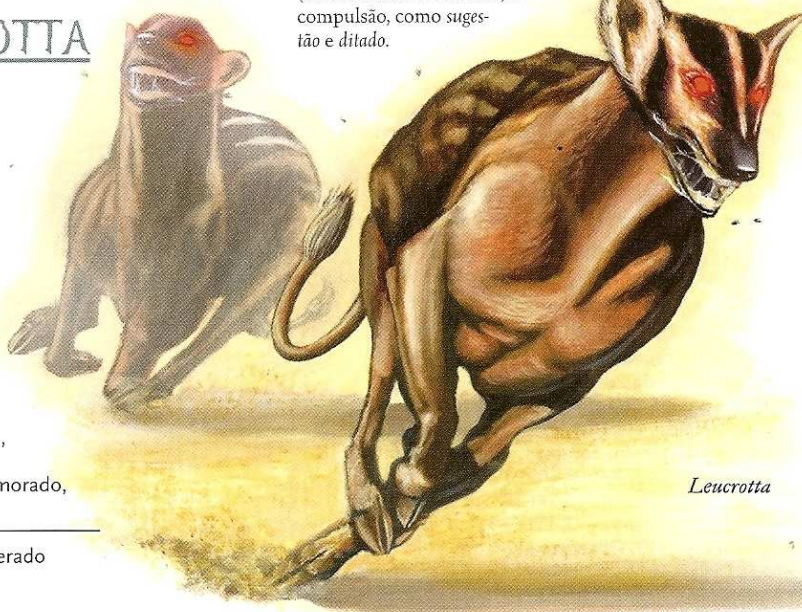
Os leucrotta falam os idiomas Comum, Dracônico e Gigante. Eles também são capazes de imitar vozes alheias com perfeição. Uma das brincadeiras prediletas das matilhas é "repetir" os gritos e vozes de suas presas, em especial as que conseguiram sobreviver por mais tempo.

COMBATE

Se puderem escolher o campo de batalha, os leucrotta preferem lutar em despenhadeiros, ravinas e gargantas. A matilha tenta encurralar a vítima de costas para o penhasco e depois empurrá-la para o vazio e observar a queda.

Mandíbula Óssea (Ext): As mandíbulas dos leucrotta contêm lascas afiadas de ossos enrijecidos. Quando obtém um sucesso decisivo, a mordida causa dano x 3 e exige um teste de resistência para evitar que a armadura ou escudo do alvo seja destruído (determine o equipamento aleatoriamente, se necessário). A CD do teste é 16. Consulte o *Livro do Mestre* para obter detalhes sobre dano contra objetos.

Imunidades (Ext): Os leucrotta são imunes a efeitos de feitiços (inclusive *cativar animais*) e compulsão, como *sugestão* e *ditado*.



Leucrotta

LEUCROTTA

NOS REINOS

Muito antes de surgir a aliança sob o comando de Alustriel de Lua Argêntea, as comunidades isoladas das Fronteiras Prateadas concordavam em alguns princípios básicos de auto-defesa. O principal acordo era a convicção de que os leucrotta deveriam ser eliminados em qualquer oportunidade. Os meio-elfos, ranger, seguidores de Mielikki, cavaleiros de unicórnios de Lurue e até os caçadores malignos que veneram Malar concordavam que os leucrotta mereciam apenas uma morte rápida e indolor. Durante algum tempo, as recompensas oferecidas por orelhas de leucrotta em Lua Argêntea e Everlund pareciam ter solucionado a maioria dos problemas com esses monstros na região. Contudo, nos últimos quatro anos, essas bestas hediondas ressurgiram em quantidades surpreendentes. Os rangers que conhecem as áreas selvagens das Fronteiras dizem que a pressão dos orcs se aglomerando nas montanhas Espinha do Mundo forçaram os leucrotta em direção ao sul. Atualmente, expedições semi-organizadas de caçadores transformaram uma quantidade razoável de cidadãos comuns em aventureiros temporários. Os caçadores e aventureiros legítimos, capazes de liderar essas expedições e evitar que todos sejam assassinados são sempre bem-vindos — e recompensados quando os grupos de caça obtêm sucesso.

Nas Fronteiras Prateadas e na maior parte do Norte, o retorno dos leucrotta criou um novo xingamento. Os humanos, anões e meio-elfos da região gritam "Que leucrotta!", especialmente nas situações em que a má sorte transforma um plano razoável em uma péssima idéia.

LORDE MANTOR

Aberração (Enorme)

Dados de Vida: 9d8+45 (85 PV)

Iniciativa: +5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 3 m, voo 15 m (médio)

CA: 17 (-2 tamanho, +1 Des, +8 natural)

Ataques: Corpo a corpo: cauda +12, mordida +7

Dano: Cauda 2d6+8, mordida 2d4+4

Face/Alcance: 4,5 m por 4,5 m/3 m (1,5 m para mordida)

Ataques Especiais: Gemido, engolfar, magias, dominar mantor

Qualidades Especiais: Manipular sombras, viagem planar, RM 18

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +6, Von +9

Habilidades: For 26, Des 13, Cons 20, Int 18, Sab 17, Car 15

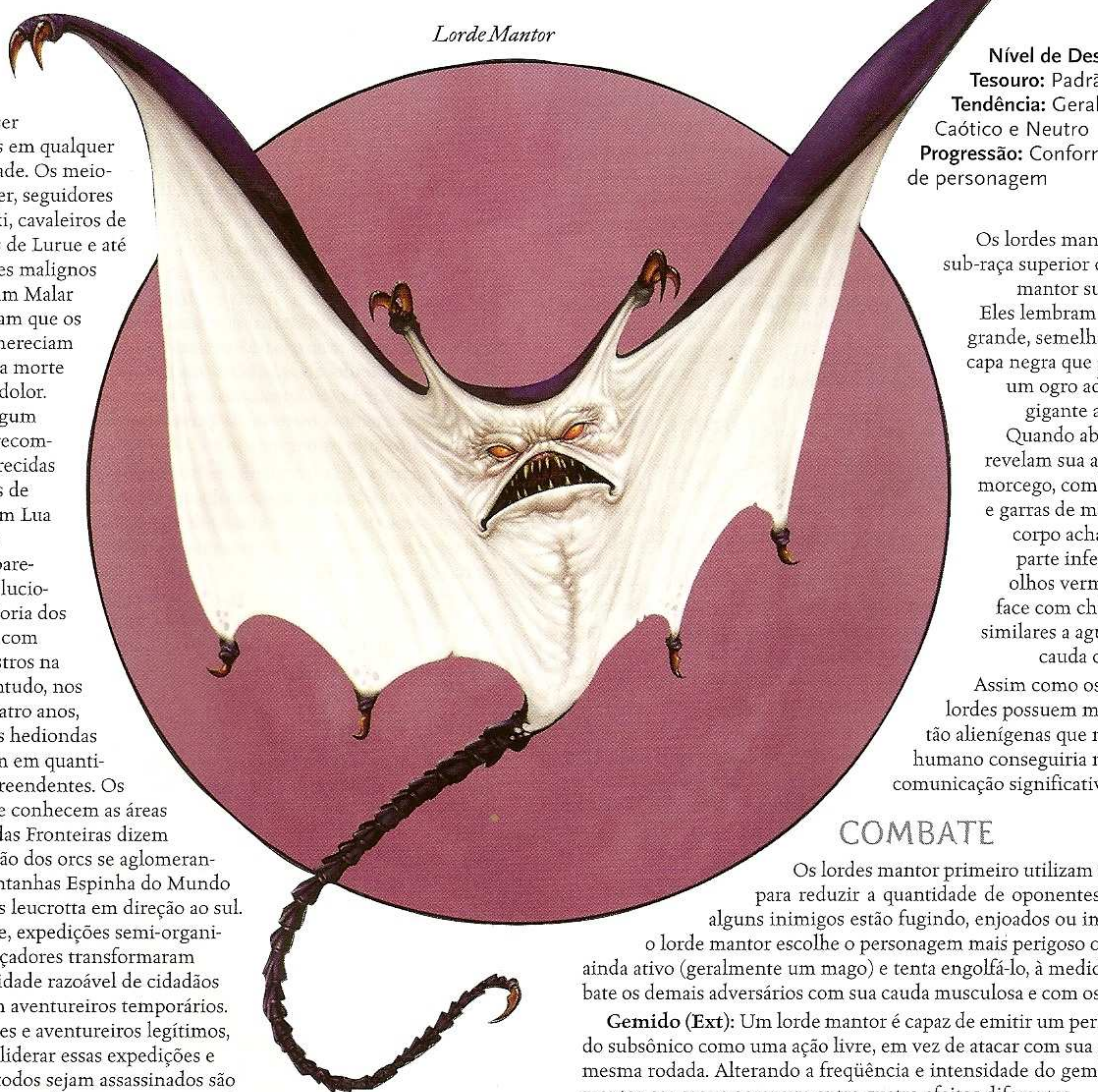
Perícias: Conhecimento (arcano) +13, Esconder-se +3, Furtividade +10, Identificar Magia +13, Observar +12

Talentos: Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Especialização, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos

Terreno/Clima: Subterrâneo

Organização: Solitário ou revoada (1 mais 2-7 mantor)

Lorde Mantor



Nível de Desafio: 7

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Neutro

Progressão: Conforme a classe de personagem

Os lordes mantor são uma sub-raça superior dos temidos mantor subterrâneos. Eles lembram um mantor grande, semelhantes a uma capa negra que serviria em um ogro adulto ou um gigante adolescente. Quando abrem as asas, revelam sua aparência de morcego, com asas negras e garras de mármore, um corpo achatado com a parte inferior branca, olhos vermelhos, uma face com chifres, presas similares a agulhas e uma cauda chicoteante.

Assim como os mantor, os lordes possuem mentalidades tão alienígenas que nenhum ser humano conseguiria manter uma comunicação significativa com eles.

COMBATE

Os lordes mantor primeiro utilizam seu gemido para reduzir a quantidade de oponentes. Enquanto alguns inimigos estão fugindo, enjoados ou imobilizados, o lorde mantor escolhe o personagem mais perigoso ou poderoso ainda ativo (geralmente um mago) e tenta engolfá-lo, à medida que combate os demais adversários com sua cauda musculosa e com ossos afiados.

Gemido (Ext): Um lorde mantor é capaz de emitir um perigoso gemido subsônico como uma ação livre, em vez de atacar com sua mordida na mesma rodada. Alterando a frequência e intensidade do gemido, o lorde mantor consegue gerar um entre quatro efeitos diferentes.

Irritar: Qualquer criatura numa dispersão de 18 m sofre automaticamente -2 de penalidade de moral nas jogadas de ataque e dano. Caso seja submetida ao gemido por mais de 6 rodadas consecutivas, deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 16) ou cairá num transe e não poderá atacar ou defender-se até que o gemido seja interrompido. Mesmo que obtenha sucesso, a vítima deve realizar um novo teste de resistência a cada rodada enquanto permanecer na área afetada pelo gemido.

Medo: Qualquer criatura numa dispersão de 12 m de raio precisa obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 16) ou ficará em pânico durante 2 rodadas.

Náusea: Qualquer criatura num cone de 12 m deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 16) ou será assolada por náuseas e fraqueza. As criaturas afetadas caem no chão e ficam enjoadas (incapazes de agir e se defender) durante 1d4+1 rodadas.

Torpor: Uma única criatura num raio de 15 m deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 16) ou será afetada por um efeito similar à magia *imobilizar monstro* durante 6 rodadas. O lorde mantor somente é capaz de afetar uma única criatura com esta habilidade simultaneamente; caso escolha um novo alvo para o torpor, o efeito sobre a vítima anterior é dissipado.

Engolfar (Ext): Um lorde mantor pode tentar envolver uma criatura Grande ou menor com seu corpo usando uma ação padrão. A tentativa de Agarrar do mantor não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha

sucesso no teste resistido de Agarrar, o lorde mantor imobilizará o adversário e morderá com +4 de bônus na jogada de ataque. Ele ainda consegue utilizar sua cauda para chicotear outros adversários.

Os ataques desferidos contra um mantor preso a uma criatura causam metade do dano ao mantor e metade do dano à vítima.

Magias (Sob): Os lordes mantor possuem a capacidade de conjuração de um mago de 9º nível, e esta habilidade se aprimora conforme a criatura adquire Dados de Vida e aumenta de tamanho. Eles são considerados especialistas nas magias da sub-escola Sombras, incluindo os seguintes efeitos:

1º — raio do enfraquecimento, sono, toque macabro; 2º — aterrorizar, escuridão, mão espectral, nublur; 3º — dificultar detecção, forma gasosa, montaria fantasmagórica; 4º — conjuração de sombras, criar itens efêmeros, drenar temporário, medo, tentáculos negros de Evard; 5º — conjuração de sombras aprimorada, criar itens temporários, criar passagens, evocação de sombras; 6º — evocação de sombras aprimorada, sombras; 7º — andar nas sombras, passagem invisível; 8º — forma etérea, labirinto; 9º — drenar energia.

Os lordes mantor conjuram estas magias usando somente os componentes verbais.

Dominar Mantor (Ext): Um lorde mantor possui uma influência natural sobre sua espécie, sendo capaz de dominar os mantor comuns. Essa capacidade lhes permite reinar absolutos nas comunidades subterrâneas da raça.

Manipular Sombras (Sob): Os lordes mantor são capazes de manipular as sombras. Esta habilidade é eficaz somente em áreas escuras e possui três efeitos possíveis.

Obscurecer a Visão: O lorde mantor adquire camuflagem (20% de chance de falha) durante 1d4 rodadas.

Imagens Dançantes: Este efeito reproduz os resultados da magia reflexos (Nível de Conjurador: 9º).

Imagem Silenciosa: Idêntica à magia imagem silenciosa (Nível de Conjurador: 9º). A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Malaugrym



Viagem Planar (SM): Os lordes mantor são capazes de ingressar e retornar do Plano das Sombras conforme desejarem. Uma vez por dia, eles podem transportar sete mantor consigo nesta jornada, similar à magia *viagem planar*.

NOS REINOS

Os mantor são encontrados em todo o Subterrâneo dos Reinos. As cidades da raça são estabelecidas apenas quando os lordes mantor reúnem vários integrantes da espécie. A mais famosa cidade dos mantor em Faerûn é Rringlor Noroth, localizado muito abaixo da superfície das Montanhas da Marcha em Calimshan. Essa antiga comunidade existe há mais de dez mil anos, de acordo com os registros das lendas dos anões, e não existe qualquer prova de que tenha enfrentado mudanças. Alguns filósofos anões especulam que os mantor não vivem no mesmo fluxo temporal do Plano Material.

Em Rringlor Noroth, assim como nas demais cidades mantor, os doze lordes mantor que governam a comunidade regularmente mesclam seus corpos para formar uma orbe viva de material sombrio chamada Conclave das Sombras. Durante esta convocação, os lordes partilham uma mente coletiva que lhes permite tomar decisões consensuais sobre o governo. Quando se separam, eles reassumem suas formas originais e individuais e partem para cumprir as decisões do conclave.

MALAUGRYM

Metamorfo (Médio)

Dados de Vida: 5d8+5 (27 PV)

Iniciativa: +2 (+2 Des)

Deslocamento: Vão 9 m (perfeito)

CA: 17 (+2 Des, +5 natural)

Ataques: Corpo a corpo: tentáculo +4

Dano: Tentáculo 1d6+1

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Qualidades Especiais: Metamorfose, imunidade a venenos, Redução de Dano 15/prata, vulnerável a prata, cura acelerada 3, RM 15

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +6, Von +7

Habilidades: For 12, Des 14, Cons 12, Int 15, Sab 13, Car 15

Perícias: Blefar +10, Disfarces +10*, Observar +6, Ouvir +6,

Sentir Motivação +9

Talentos: Especialização, Lutar às Cegas, Grande Fortitude, Vontade Ferro

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Os malaugrym são metamorfos perfeitos, que se deliciam em inserir um tentáculo com dentes na garganta de uma vítima aprisionada e devorá-la por dentro.

Também chamados de mestres das sombras, os malaugrym são monstros de pura malevolência, nativos de um plano alienígena. Obcecados com uma sede de poder insaciável, eles aguardam ansiosos por qualquer oportunidade de invadir o Plano Material para ampliar seu domínio e obter seu alimento favorito. Os malaugrym utilizam o Plano das Sombras para alcançar o Plano Material, gerando a conclusão (aparentemente errônea) de que são nativos daquele local.

Na sua forma natural, raramente observada, um malaugrym é uma criatura esférica com 1,20 m de diâmetro, com três tentáculos longos e musculosos terminados em ganchos afiados, e um bico de polvo no centro do corpo. Três olhos grandes, redondos e dourados circundam o bico. Sua pele é emborrachada e espessa, manchada de marrom e verde. A raça possui uma capacidade inata de levitação e plana, com os tentáculos se retorcendo constantemente.

Os malaugrym envelhecem, mas não parecem morrer de velhice. Embora pudessem ser imortais, os anciões normalmente são elimina-

dos pelos jovens mais fortes, que aspiram o posto e reconhecimento dos antigos.

Os malaugrym falam o idioma Comum e sua linguagem racial.

COMBATE

A maioria dos malaugrym tem duas formas prediletas. Na maior parte do tempo, utilizam uma forma humana de aparência normal para o cotidiano no Plano Material e uma forma monstruosa e poderosa em combate. Eles lutam com inteligência e não hesitam em fugir de uma batalha perdida.

Um malaugrym com bônus base de ataque +6 ou superior adquire um golpe adicional com o tentáculo, usando a progressão normal — cada ataque adicional sofre -5 de penalidade (+6/+1, +11/+6/+1, etc.).

Metamorfose (Sob): Os malaugrym são capazes de assumir a forma de qualquer criatura (exceto divindades) ou objeto, similar aos efeitos da magia *metamorfose* conjurada por um feiticeiro de 20º nível.

Quando assume a forma de uma criatura humanóide, os valores das habilidades físicas do malaugrym (Força, Destreza e Constituição) não são afetados. Não utilize os valores médios da forma assumida. Em qualquer forma, a verdadeira natureza do malaugrym pode ser identificada através da luminosidade amarela que emana de seus olhos. Um teste de Observar (CD 20) permite notar esse brilho suspeito.

Vulnerável a Prata (Ext): As armas de prata sempre causam o dano máximo contra os malaugrym. Ele não é capaz de recuperar o dano infligido por armas de prata naturalmente, mesmo com a habilidade cura acelerada. As magias de cura e outros efeitos mágicos recuperam o dano normalmente.

Resistência a Magia (Ext): A RM do malaugrym aumenta em 1 ponto a cada nível de personagem que a criatura adquirir.

Perícias: *Quando estiver sob efeito de *metamorfose*, o malaugrym recebe +10 de bônus de circunstância nos testes de Disfarces.

PERSONAGENS MALAUGRYM

Quase todos os malaugrym encontrados no Plano Material têm entre 2 e 20 níveis em uma ou duas classes de personagem. Qualquer classe está disponível à criatura, mas geralmente eles escolhem mago ou feiticeiro. A classe favorecida do malaugrym é mago. Os clérigos da raça podem escolher dois entre os seguintes domínios: Caos, Destruição, Mal e Escuridão (descrito no *Cenário de Campanha de Forgotten Realms – Os Reinos Esquecidos*).

NOS REINOS

Algumas lendas afirmam que os malaugrym são descendentes de um mago humano chamado Malau, supostamente o primeiro conjurador humano de Faerûn a ingressar no Plano das Sombras. Os malaugrym retornaram para Faerûn há alguns séculos, quando se tornaram inimigos de Elminster. Desde aquela época, eles reapareceram em duas ocasiões distintas: primeiro, no Ano do Príncipe (1357 CV), quando desejavam aprender os segredos do fogo primordial; depois, no Ano das Sombras (1358 CV), durante o Tempo das Perturbações. Pelo menos cinco malaugrym estão vagando pelos Reinos desde o Ano da Magia Selvagem (1372 CV). Dois deles foram identificados: Arathluth e Taluth.

Arathluth: Malaugrym, Lad6; ND 10; Metamorfo (Médio); DV 5d8+10 mais 6d6+12; 67 PV; Inic. +6 (Des); Desl.: 9 m, voo 9 m (perfeito); CA 21 (+6 Des, +5 natural); Corpo a corpo: pancada +7/+2 (dano: 1d6); AE Ataque furtivo +3d6; QE Metamorfose, imunidade a venenos, RD 15/+1, cura acelerada 3, evasão, esquiva sobrenatural, RM 21; Tend. CM; TR Fort +10, Ref +15, Von +9; For 11, Des 22, Cons 15, Int 19, Sab 12, Car 14.

Perícias e Talentos: Acrobacia +16, Blefar +16, Disfarces +16*, Esconder-se +20, Furtividade +20, Observar +11, Ouvir +11, Sentir Motivação +15, Usar Instrumento Mágico +16; Deslocamento, Especialização, Esquiva, Grande Fortitude, Lutar às Cegas, Mobilidade, Vontade de Ferro.

Inventário: Pó do desaparecimento, poeira da ilusão, poção de curar ferimentos leves, anel de queda suave, anel do escudo mental, sandálias da aranha, varinha de mísseis mágicos (5º nível, Usar Instrumento Mágico CD 20).

Forma de Combate: Arathluth prefere lutar na forma de uma pantera com cabeça de leão, com quatro tentáculos retráteis nos ombros — semelhante a uma pantera deslocadora alienígena. Suas estatísticas nesta forma são as seguintes:

Leão Deslocador, Besta Mágica (Grande); Inic. +2 (Des); Desl.: 12 m; CA 16 (+2 Des, +5 natural, -1 tamanho); Corpo a corpo: 4 tentáculos +10, mordida +5 (dano: tentáculo 1d6+4, mordida 1d8+2); Face/Alcance: 1,5 m por 3 m/4,5 m com tentáculo; TR Fort +9, Ref +11, Von +7; For 18, Des 15, Cons 16, Int 19, Sab 12, Car 14.

Arathluth não gosta de voar e evita assumir formas aladas. Ele não tem qualquer habilidade para a magia, portanto busca constantemente itens mágicos para aumentar seu poder e sua hierarquia. Ele foi encontrado pela última vez em Amn, supostamente disfarçado como um mercador humano. Seus disfarces conhecidos incluem Ulstult e Imbar.

Taluth: Malaugrym (fêmea), Mag6; ND 8; Metamorfo (Médio); DV 5d8+15 mais 4d4+12; 57 PV; Inic. +4 (Des); Desl.: 9 m, voo 9 m (perfeito); CA 19 (+4 Des, +5 natural); Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d6); QE Metamorfose, imunidade a venenos, RD 15/+1, cura acelerada 3, RM 19; Tend. CM; TR Fort +10, Ref +9, Von +10; For 10, Des 19, Cons 16, Int 20, Sab 11, Car 18.

Perícias e Talentos: Blefar +14, Concentração +10, Conhecimento (arcano) +12, Conhecimento (planos) +12, Disfarces +14*, Identificar Magia +12, Observar +6, Ouvir +6, Sentir Motivação +11; Escrever Pergaminho, Especialização, Grande Fortitude, Lutar às Cegas, Magias em Combate, Preparar Poção, Vontade de Ferro.

Inventário: Braçadeiras da armadura +1, manto do Carisma +2, besta leve +1, bordão +1, pergaminhos de raio do enfraquecimento e sono.

Magias (4/3/2 mais 2/1): 0 — brilho, ler magias, raio de gelo, resistência; 1º — causar medo, raio do enfraquecimento, sono, toque chocante, toque macabro; 2º — agilidade felina, aterrorizar, toque do carrizal.

Forma de Combate: Taluth costuma permanecer na forma de uma humana comum, embora possa utilizar formas mais atraentes (homens ou mulheres) quando for conveniente para seus objetivos. Suas estatísticas nesta forma são as seguintes:

Taluth, Humanóide (Média); CA 15 (+4 Des, +1 braçadeira); Corpo a corpo: bordão +1 +6 (dano: 1d6+1); ou à distância: besta leve +1 +10 (dano: 1d8+1); Car 20 (+2 manto).

Taluth é incansável e temerária, além de apreciar a companhia dos seres humanos. Com frequência, ela os utiliza como acompanhantes, peões e agentes para obter riqueza, magia e prazer. Ela é uma maga intermediária, com um grande anseio de conseguir novas magias, e se tornou uma figura temida e respeitada em Portão Ocidental, onde vive atualmente. Ela se disfarça cautelosamente entre as atividades dos senhores-mercantes da cidade, permitindo que a culpa de suas ações recaia sobre eles. Excêntrica e implacável, Taluth é famosa por trair ou auxiliar os humanos por simples entretenimento, e os aventureiros parecem ser seu alvo predileto.

MEAZEL

Humanóide Monstruoso (Médio)

Dados de Vida: 4d8 (18 PV)

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

Deslocamento: 9 m

CA: 12 (+2 Des)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +4

Dano: Garra 1d4 mais doença

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Ataque furtivo, doença

Qualidades Especiais: Evasão

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +6, Von +4

Habilidades: For 10, Des 14, Cons 11, Int 6, Sab 11, Car 7

Perícias: Abrir Fechaduras +4, Esconder-se +6, Furtividade +6,

Natação +8, Punga +6

Talentos: Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima: Pântano e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Padrão (nenhuma gema ou item)

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Os meazel são assassinos maliciosos e malignos que espreitam nos charcos, túneis úmidos e esgotos.

Eles são menores que os humanos, variando entre 1,20 m e 1,5 m de altura e pesando cerca de 40 kg. Sua pele varia do cinza claro ao verde escuro (às vezes no mesmo indivíduo) e frequentemente apresenta man-

chas irregulares em vermelho vivo, resultado de uma doença cutânea. Os olhos são preto-azeviche e os cabelos espessos e enebados são cinza-esverdeados e escuros. Os pés são parcialmente palmados, com membranas que auxiliam a natação em seu habitat.

Os meazel falam o idioma Comum.

COMBATE

Os meazel lutam com suas garras e preferem atacar de surpresa. Normalmente, atacam somente criaturas isoladas ou a retaguarda de um grupo maior, conservando as vantagens do terreno a seu favor a qualquer custo, e não hesitam em recuar ou fugir de uma batalha perdida.

Ataque Furtivo (Ext): Os meazel possuem a habilidade dos ladinos de atacar com mais eficiência os alvos que não estejam cientes ou alertas à sua presença. Sempre que o alvo perder seu bônus de Destreza na CA ou estiver sendo flanqueado, o meazel cauda +3d6 pontos de dano adicional.

Doença (Sob): Os ferimentos causados pelos meazel podem transmitir a doença cutânea da raça. Caso seja atingida pela garra do meazel, a vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 12) ou contrairá a doença. O período de incubação equivale a 1d6 dias; o dano será 1d2 pontos de dano temporário de Destreza e Constituição (consulte Doenças no Livro do Mestre). Caso

o personagem sofra o dano acima, ele deve obter sucesso em outro teste de resistência de Fortitude ou perderá 1 ponto permanente de Destreza e Constituição. Os meazel não enfrentam qualquer problema devido a doença (exceto pela aparência, obviamente).

Evasão (Ext): Sempre que um meazel se tornar alvo de um efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência.

Perícias: Os pés palmados do meazel lhe concedem +4 de bônus racial nos testes de Natação.



Meazel

PERSONAGENS MEAZEL

A classe favorecida dos meazel é ladino.

NOS REINOS

Os meazel são comuns no Pântano da Vastidão, na fronteira leste de Cormyr, onde caçam os goblins e kobolds solitários da região. Ocasionalmente, eles são vistos espreitando nos esgotos de cidades como Portão Ocidental. Os rumores apavorados dos cidadãos desta metrópole afirmam que existe uma guilda ou culto organizado dos meazel nos esgotos, relacionado de alguma forma com a seita secreta de Garagos, o Destroçador. Não importa se esses boatos são falsos ou verdadeiros — existem provas de que os meazel de Portão Ocidental lutam e matam com uma selvageria increditável.

MORCEGO DAS PROFUNDEZAS

	Morcego de Ossos Morto-Vivo (Médio)	Caçador Noturno Besta Mágica (Média)	Sinistro Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida:	4d12 (26 PV)	2d10+2 (13 PV)	4d10+12 (34 PV)
Iniciativa:	+1 (Des)	+3 (Des)	+1 (Des)
Deslocamento:	3 m, voo 15 m (médio)	3 m, voo 15 m (perfeito)	3 m, voo 15 m (perfeito)
CA:	13 (+1 Des, +2 natural)	14 (+3 Des, +1 natural)	17 (+1 Des, -1 tamanho, +4 deflexão, +3 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: mordida +3	Corpo a corpo: cauda +1, mordida -4, 2 garras -4	Corpo a corpo: mordida +7
Dano:	Mordida 1d6+1 mais paralisia	Cauda 1d6, mordida 1d6, garra 1d4	Mordida 1d6+6
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Paralisia	Presença aterradora	Imobilizar monstros
Qualidades Especiais:	Imunidades (armas), ver o invisível, morto-vivo	—	Deflexão de projéteis, RM 13
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +2, Von +4	Fort +4, Ref +6, Von +0	Fort +7, Ref +5, Von +3
Habilidades:	For 12, Des 13, Cons —, Int 6, Sab 10, Car 14	For 10, Des 16, Cons 13, Int 11, Sab 11, Car 10	For 19, Des 13, Cons 16, Int 12, Sab 14, Car 13
Perícias:	Esconder-se +7, Furtividade +7, Observar +6, Ouvir +6	Esconder-se +8, Furtividade +8, Observar +5, Ouvir +5, Senso de Direção +3	Esconder-se +2, Furtividade +8, Observar +11, Ouvir +11
Talentos:	Investida Aérea	Ataques Múltiplos	Investida Aérea, Prontidão
Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer	Terrestre e subterrâneo/Qualquer	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Bando (2-8)	Revoada (2-12)	Revoada (2-7)
Nível de Desafio:	2	1	3
Tesouro:	Nenhum	Padrão	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Geralmente Neutro e Mau	Geralmente Leal e Neutro
Progressão:	—	3-6 DV (Grande)	5-8 DV (Grande); 9-12 (Enorme)

MORCEGO DAS PROFUNDEZAS

Os morcegos das profundezas são variedades exclusivas de Faerûn, conhecidos por suas atividades na superfície e no Subterrâneo.

CAÇADOR NOTURNO

Os caçadores noturnos são morcegos terríveis que emitem guinchos estranhos e ecoantes, mas semelhantes aos gritos das gaivotas, conforme mergulham contra suas presas. Eles são criaturas grandes, com 2,10 m de envergadura das asas, e caudas longas, triangulares e afiadas. Sua pelagem é um veludo negro e seus olhos são violetas, laranja ou vermelhos.

Os caçadores noturnos possuem visão no escuro com alcance de 54 m.

Combate

Os bandos de caçadores noturnos mergulham para morder suas vítimas, golpeando com as garras das asas e suas caudas preênsais. Com frequência, eles espertam suas vítimas, voando baixo e se escondendo em outeiros, serranias, árvores ou estalagmites, aterrorizando as futuras presas com seus guinchos conforme se aproximam.

Presença

Aterradora (Ext):

Os caçadores noturnos emitem guinchos estranhos que perturbam seus adversários mais fracos. As criaturas que tenham 2 DV ou menos num raio de 9 m do morcego devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 11), ou ficarão abaladas durante 5d6 rodadas. Os personagens abalados sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque, testes de perícia e de resistência.

Nos Reinos

Os caçadores noturnos também são chamados de dragazhars, em homenagem ao primeiro aventureiro que o domesticou como animal de estimação. Essas criaturas são encontradas como familiares dos magos drow no Subterrâneo.

MORCEGO DE OSSOS

Os morcegos de ossos são mortos-vivos que atuam como mensageiros, guardiões e aliados de combate para os clérigos e magos malignos e mortos-vivos mais poderosos (como os vampiros e lich). Eles parecem esqueletos de morcegos gigantes, com 1,5 m de envergadura das asas e cavidades oculares negras e vazias.

Os morcegos de ossos possuem visão no escuro com alcance de 36 m.

Combate

Os morcegos de ossos se aproximam com um silêncio sobrenatural, sem nunca emitir guinchos, mergulhando para atacar com sua mordida congelante.

Paralisia (Sob): Qualquer criatura viva atingida pela mordida de um morcego de ossos (exceto os elfos) deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou ficará paralisada durante 1d6+2 minutos.

Imunidades (Armas) (Ext): Uma vez que os morcegos de ossos não possuem carne ou órgãos vitais, sofrem metade do dano das armas cortantes e perfurantes.

Ver o Invisível (Sob): Os morcegos de ossos são capazes de enxergar criaturas e objetos invisíveis num raio de 18 m.

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

Nos Reinos

Os morcegos de ossos são os familiares prediletos de diversos Magos Vermelhos (em especial os estudantes de Necromancia), dos integrantes da Irmandade Arcana e mortos-vivos poderosos.

SINISTRO

Os sinistros são criaturas misteriosas e totalmente negras que lembram arraias — eles não possuem cabeças ou pescoços distintos e suas poderosas asas musculares não apresentam ossos ou dedos. Sua envergadura atinge 2,70 m. Uma habilidade natural de levitação lhes permite pairar imóveis no ar. Sua aparência e comportamento perturbadores lhes concederam este nome obscuro, mas os sinistros não são malignos.

Os sinistros são sempre silenciosos e se comunicam entre sua espécie com uma variedade limitada de telepatia, com alcance de 6 m.



Apesar de seu silêncio constante, essas criaturas adoram música, vocal e instrumental, e freqüentemente se reúnem para ouvir os bardos nos acampamentos das regiões selvagens.

Os caçadores noturnos possuem visão no escuro com alcance de 48 m.

Combate

Os sinistros têm uma mordida poderosa, mas suas habilidades mais eficientes são mágicas.

Imobilizar Monstro (SM): Os sinistros são capazes de conjurar *imobilizar monstro* uma vez por dia. Normalmente, eles reservam essa habilidade para escapar de predadores mais poderosos, mas podem utilizá-la para caçar quando estiverem famintos.

Deflexão de Projéteis (Sob): Os sinistros estão cercados por um campo de energia de 1,5 m que auxilia na deflexão de ataques corporais (representado pelo bônus de deflexão na CA). Além disso, esse campo neutraliza ataques de disparo, desviando os projéteis normais e absorvendo magias como *flecha ácida de Melf* e *misseis mágicos*.

Nos Reinos

Os sinistros vagam pela superfície do mundo durante a noite, e flutuam livremente no Subterrâneo. Mais de um Harpista já recebeu a visita de um sinistro enquanto cantava e tocava em um acampamento em noites silenciosas.

MYRLOCHAR

Extra-Planar (Médio — Caótico, Mal)

Dados de Vida: 6d8+6 (33 PV)

Iniciativa: +4 (+4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 6 m, escalar 12 m

CA: 16 (+6 natural)

Ataques: Corpo a corpo: mordida +7, 2 patas +2

Dano: Mordida 1d6+1 mais dano permanente, pata 1d6

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Dano permanente

Qualidades Especiais: Percepção às cegas, imunidades, silêncio, levitar, RM 13

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +5, Von +6

Habilidades: For 12, Des 11, Cons 12, Int 12, Sab 13, Car 11

Perícias: Equilíbrio +9, Escalar +18, Esconder-se +13, Observar +22, Saltar +16, Sobrevivência +10

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Rastrear

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer

Organização: Solitário ou grupo de caça (2–12)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 7–12 DV (Médio)

As myrlochar não são aranhas genuínas, mas serviçais demoníacos de Lolth que surgem em resposta a rituais de devoção ou súplica para a Rainha Aranha.

Também chamadas de aranhas espirituais, as myrlochar parecem arácnidos esqueléticos com uma couraça de quitina marrom, ferrugem ou amarelo marfim. Seus corpos emitem um brilho verde amarelado tênue e os oito olhos queimam em vermelho fogo. Uma myrlochar atinge 1 m de comprimento, mas as patas ampliam o tamanho da criatura para 1,80 m ou mais.

As myrlochar falam os idiomas Abissal e Subterrâneo com vozes espectrais e sibilantes.

COMBATE

Quando são invocadas, as myrlochar devem obedecer a um único comando, proferido por qualquer um dos invocadores, seguindo as instruções sem questionar. Entretanto, assim que a tarefa for concluída, elas serão livres para vagar no plano onde estiverem, mas são proibidas de ferir quaisquer seguidores de Lolth. Normalmente, elas se reúnem num grupo de caça para propagar caos e destruição. Elas golpeiam com as extremidades afiadas das patas dianteiras, que são mais longas, e com as mandíbulas serrilhadas.

Dano Permanente (Sob): A mordida mágica das aranhas espirituais tem uma chance em 6 (resultado 6 em 1d6) de causar 1 ponto de dano permanente na vítima, transferindo este PV para a myrlochar. Este dano permanente não é adicionado ao dano padrão infligido pela mordida (1d8+1), mas é parte regular do ataque. Além disso, há 50% de chance da mordida gerar um efeito similar à magia *imobilizar pessoa* (01–50: duração de 4 rodadas) e 50% de chance de gerar os efeitos de *inverter a gravidade* (51–00: duração de 4 rodadas, afeta somente a vítima). Os dois efeitos exigem um teste de resistência de Vontade (CD 13) para serem anulados.

Silêncio (Ext): As myrlochar sempre se deslocam em silêncio absoluto. Elas não emitem ruídos se não desejarem.

Imunidades (Ext): As myrlochar são imunes a teias (mundanas e mágicas), veneno, sono, feitiços, compulsões, fantasmas e efeitos de moral.

Levitar (Sob): As myrlochar são capazes de levitar na vertical com deslocamento de 6 m. Elas podem usar esta habilidade para saltar ou aliviar a própria queda, similar aos efeitos de *queda suave*.

Perícias: Similar às aranhas caçadoras, as myrlochar recebem +4 de bônus racial em Esconder-se, +6 de bônus racial em Saltar e +12 de bônus racial em Observar.

NOS REINOS

As myrlochar estão abaixo dos yochlol na hierarquia dos servos abissais de Lolth (consulte yochlol, neste livro). Isso facilita sua invocação pelas sacerdotisas drow e aumenta a probabilidade de encontrá-las no Plano Material. Os adoradores de Lolth costumam invocar uma myrlochar — ou mesmo um grupo de caça de aranhas espirituais — para rastrear e destruir os adversários da Deusa Aranha que escaparam de uma cidadela drow e desapareceram no Subterrâneo.

Quando uma suma-sacerdotisa drow que caiu em desgraça perante Lolth invoca um yochlol para obter informações ou concluir tarefas com o auxílio da Rainha Aranha, o abissal normalmente utiliza a oportunidade para arremessar uma myrlochar através do portal. Nesse caso, a aranha espiritual será incontrolável e destrutiva, e o portal para o Abismo se fechará imediatamente.



Myrlochar

NISHRUU

Extra-Planar (Grande — Caótico)

Dados de Vida: 9d8+30 (70 PV)

Iniciativa: +4 (+4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: Vão 6 m (perfeito)

CA: 9 (-1 tamanho)

Ataques: Nenhum

Dano: Nenhum

Face/Alcance: 3 m por 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Absorver magia

Qualidades Especiais: Forma gasosa, Redução de Dano 20/+1, resistência ao frio 10, imune a efeitos de ação mental, vulnerabilidades, recarregar item

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +6, Von +10

Habilidades: For —, Des 10, Cons 16, Int 13, Sab 15, Car 13

Perícias: Conhecimento (arcano) +13, Conhecimento (planos) +13, Furtividade +12, Identificar Magia +13, Observar +14, Ouvir +14, Procurar +10

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Vitalidade, Vontade de Ferro

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Caótico e Neutro

Progressão: 10–15 DV (Grande) ; 16–27 DV (Enorme)

Os nishruu são criaturas alienígenas, esquisitas e enevoadas, que se alimentam de magia e causam destruição entre os conjuradores e contra objetos encantados.

Um nishruu surge como uma névoa escarlate e esférica com quase 4,5 m de diâmetro. Ele brilha e pulsa regularmente conforme flutua em busca da energia mágica que o sustenta.

Os nishruu possuem uma linguagem própria, mas ela é muito alienígena e todas as tentativas de se comunicar com o monstro fracassaram.

COMBATE

Os nishruu não possuem ataques físicos e geralmente ignoram os ataques corpóreos que os atingem — embora sejam afetados pelas armas mágicas capazes de sobrepujar sua

Redução de Dano. Eles avançam temerária e implacavelmente na direção de qualquer fonte de magia. As criaturas mundanas que estiverem em contato com a forma enevoada do nishruu não sofrem nenhum efeito nocivo, mas os conjuradores sofrem, conforme descrito a seguir. Os ataques e armas capazes de afetar a forma gasosa do monstro o atingem automaticamente.

Absorver Magia (Sob):

Os nishruu se alimentam de magia e absorvem a energia arcana ou divina por meio do toque, seja de efeitos lançados contra ele, um item mágico ou mesmo os conjuradores em contato com a névoa que forma o corpo do monstro. Essa “dieta” incomum gera os seguintes efeitos:

- Um nishruu absorve as magias ofensivas lançadas contra ele, adquirindo uma quantidade de pontos de vida permanentes equivalente ao dano que seria infligido pela magia. As únicas exceções são as magias de fogo e frio, que causam o dano normal (ou reduzido, para magias de frio) e então se dissipam após 1 rodada.

- Um nishruu absorve as magias conjuradas contra ele, mas que não causam dano, adquirindo 1 PV permanente por nível do efeito. As magias de ação mental e ilusão simplesmente fracassam e não são absorvidas.
- Um nishruu em contato com um item mágico com cargas absorverá 1d4 cargas do objeto a cada rodada.
- Um nishruu em contato com um item mágico sem cargas anulará os efeitos do objeto; o item voltará a funcionar 1d4 rodadas após o contato ser interrompido.
- Um personagem em contato com o nishruu não conseguirá usar pergaminhos ou poções; os efeitos desses itens se ativarão automaticamente 1d4 rodadas depois que o contato com o monstro for interrompido.
- Os artefatos são neutralizados enquanto estiverem em contato com o nishruu e na rodada subsequente.
- Os conjuradores (arcanos e divinos) perdem uma magia preparada ou disponível, escolhida aleatoriamente, assim que entrar em contato com o nishruu. A cada rodada de contato, o conjurador perderá outra magia aleatoriamente. Sempre que perderem uma magia, as vítimas devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 15) ou sofrerão os efeitos de *enfraquecer o intelecto*.

Forma Gasosa (Ext): Uma vez que seu corpo é formado por um tipo de névoa, o nishruu compartilha algumas características das criaturas em forma gasosa. Ele pode atravessar pequenas fendas e aberturas estreitas e possui Redução de Dano 20/+1.

Embora os nishruu sejam vulneráveis a ataques de fogo e frio, esses efeitos não podem se manifestar no interior do corpo gasoso do monstro.

Imune a Efeitos de Ação Mental (Ext): Os nishruu são imunes a efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas e efeitos de moral).

Vulnerabilidades (Sob): Um *bastão da absorção* ou um *anel de reverter magias* tem 5% de chances de destruir um nishruu imediatamente, assim que entrar em contato com a criatura, sem qualquer efeito nocivo para o item; neste caso, o *bastão* ou *anel* se tornará vermelho escuro. Se o objeto não destruir o monstro, ele será neutralizado da mesma forma que os demais itens mágicos.

Os nishruu também são envenenados pelo sal comum. Um punhado de sal arremessado contra o monstro causará 2d10 pontos de dano (ataque de toque à distância, incremento de distância de 1,5 m, alcance máximo de 3 m).

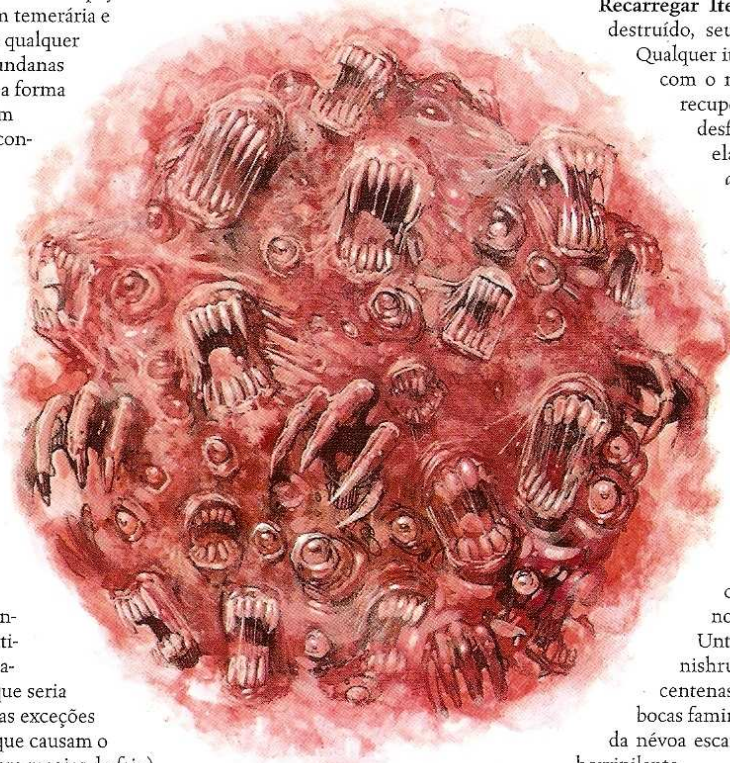
Recarregar Item (Sob): Quando um nishruu é destruído, seu corpo se dispersa rapidamente.

Qualquer item mágico com cargas em contato com o monstro no instante da destruição recupera 1d6 cargas. Se uma arma mágica desferir o golpe final contra o nishruu, ela adquire a habilidade especial *armazenar magias* durante 1d6 dias (consulte o *Livro do Mestre*).

NOS REINOS

Os nishruu são nativos de outro plano de existência, mas encontram bastante alimento em Faerûn. Eles foram avistados originalmente nas Ilhas Moonshae, mas se espalharam para todas as regiões onde a magia é praticada. Eles são um aborrecimento persistente nas oficinas de itens mágicos dos enclaves de Thay.

Uma sub-raça dos nishruu, chamada *hakeashar*, foi identificada nos Antigos Impérios de Mulhorand, Unther e Chessenta. Ela é similar ao nishruu padrão, exceto pela aparência: centenas de mãos preênsas, olhos ativos e bocas famintas e abertas fervilham no interior da névoa escarlate, criando uma imagem muito horripilante.



Nishruu

NYTH

Nyth

Aberração (Pequena)

Dados de Vida: 7d8 (31 PV)

Iniciativa: +9 (Des)

Deslocamento: Vão 15 m (perfeito)

CA: 24 (+9 Des, +1 tamanho, +4 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: mordida +15

Dano: Mordida 1d6-2

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Mísseis mágicos

Qualidades Especiais: Invisibilidade, absorver energia, refletir mísseis mágicos, imune a efeitos de ação mental, silêncio, RM 15

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +13, Von +8

Habilidades: For 6, Des 28, Cons 10,

Int 13, Sab 17, Car 13

Perícias: Conhecimento (arcano) +9, Diplomacia +11,

Observar +9, Ouvir +11, Sentir Motivação +9

Talentos: Reflexos Rápidos, Acuidade com Arma (mordida)

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Nenhum

Tendência: Geralmente Leal e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Os nyth freqüentemente são confundidos com os misteriosos fogos-fátuos, mas são predadores mortíferos que caçam durante o dia, atingindo suas vítimas com *mísseis mágicos* inevitáveis.

Os nyth são esferas brilhantes de luz, com diâmetro entre 60 cm e 1,20 m, cuja coloração e intensidade variam conforme a vontade da criatura.

Os nyth falam o idioma Comum e podem se comunicar com os fogos-fátuos.

COMBATE

Os nyth mordem as presas ao seu alcance, normalmente se escondendo contra a luz do sol, mas seu ataque principal são os *mísseis mágicos*.

Mísseis Mágicos (Sob): A cada duas rodadas, um nyth é capaz de disparar um único *míssil mágico* (idêntico à magia) que causa 1d4+1 pontos de dano contra qualquer criatura num raio de 33 m.

Invisibilidade (Sob): Conforme desejar, um nyth é capaz de neutralizar totalmente sua luminosidade (durante 2d4 rodadas a cada ativação), para escapar de um encontro ou se aproximar das suas vítimas, tornando-se invisível. Um nyth que disparar um *míssil mágico* brilhante com intensidade e ficará visível até sua próxima ação.

Absorver Energia (Sob): Os nyth são imunes ao fogo e a eletricidade e recebem pontos de vida quando são atingidos por esses elementos. Sempre que o nyth sofrer um ataque de fogo ou eletricidade, ele adquire uma quantidade de pontos de vida permanentes equivalente ao dano que seria infligido. Em combate, os nyth costumam atravessar tochas para eliminar seus ferimentos (1 PV a cada rodada).

Quando os pontos de vida permanentes de um nyth excedem 60 PV, ele se dissocia em duas criaturas menores, num processo que gera explosões de luz e descarrega *mísseis mágicos* em direções aleatórias — todas as criaturas vivas num raio de 9 m serão atingidas por 1d3 mísseis. Quando a separação terminar, haverá dois nyth padrão, com 30 PV cada.

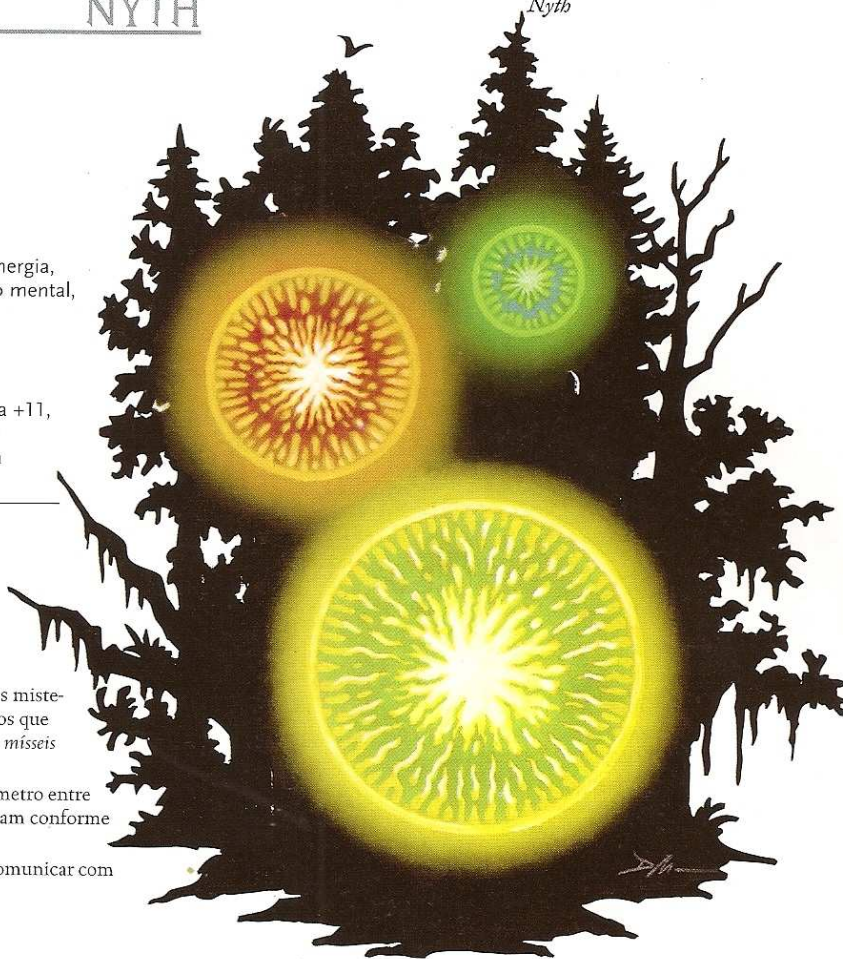
Refletir Mísseis Mágicos (Sob): Os nyth refletem os *mísseis mágicos* disparados contra eles contra o próprio conjurador.

Imune a Efeitos de Ação Mental (Ext): Os nyth são imunes a efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas e efeitos de moral).

Silêncio (Ext): Os nyth sempre se deslocam em silêncio absoluto. Eles não emitem ruídos se não desejarem.

NOS REINOS

Os bárbaros do Norte chamam os nyth de "fogo selvagem" e acreditam que sejam espíritos malignos. A maioria dos habitantes dos Reinos evita os nyth, e por sua vez são evitados por estas criaturas.



Durante a Conflagração das Colinas dos Ratos — um imenso incêndio no depósito de lixo ao sul de Águas Profundas, no Ano do Escudo (1367 CV) — as patrulhas da cidade avistaram dezenas de fogos-fátuos e nyth no interior das labaredas. Os guardas expulsaram os fogos-fátuos (embora duas sentinelas tenham morrido durante a ação), mas os nyth permaneceram no incêndio, separando-se em explosões e reproduzindo-se numa velocidade alarmante. Atualmente, acredita-se que existam quatro nyth nas Colinas dos Ratos e dezenas na Floresta Ardeep, a sudeste da cidade.

Em raras ocasiões, os nyth são recrutados como guardiões; eles sentem muito orgulho em defender seus lares contra intrusos.

PANTERA ESPECTRAL

Besta Mágica (Grande — Incorpórea)

Dados de Vida: 3d10+9 (25 PV)

Iniciativa: +5 (+1 Des, Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 12 m

CA: 15 (+1 Des, -1 tamanho, +5 natural)

Ataques: Corpo a corpo: mordida +6

Dano: Mordida 1d8+6

Face/Alcance: 1,5 m por 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Aura de medo

Qualidades Especiais: Forma espectral, toque espectral, cura aceleração 2, faro

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +4, Von +3

Habilidades: For 18, Des 13, Cons 16, Int 13, Sab 14, Car 15

Perícias: Esconder-se +3*, Furtividade +11, Observar +10,

Ouvir +10, Saltar +7

Talentos: Prontidão, Iniciativa Aprimorada

PANTERA
ESPECTRAL

*Pantera Espectral*

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Nenhum
Tendência: Geralmente Neutro e Mau
Progressão: 4–9 DV (Grande)

As panteras espectrais são criaturas misteriosas que se alimentam do medo e da carne de suas vítimas. Elas preferem caçar vítimas inteligentes, pois seu terror é muito mais satisfatório.

Essas bestas mágicas têm a forma de panteras gigantes, variando entre 3 m e 3,6 m de comprimento. Seus corpos parecem translúcidos e quase insubstanciais, mas esta é uma propriedade ilusória da pelagem do monstro. Seus olhos são negros e profundos, e nunca refletem qualquer luminosidade.

As panteras espectrais têm visão no escuro com alcance de 36 m.

COMBATE

Com frequência, as panteras espectrais caçam suas vítimas durante horas, absorvendo o medo das presas enquanto for possível antes de avançar para o ataque final.

Aura de Medo (Sob): As panteras espectrais irradiam uma aura de medo com 9 m de raio. As criaturas que estiverem na área devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 13) a cada minuto ou ficarão abaladas (–2 de penalidade de moral nas jogadas de ataque, testes de resistência e testes).

Forma Espectral (Sob): Três vezes por dia, a pantera espectral é capaz de se tornar incorpórea durante 10 minutos a cada ativação. Nesse estado, sua CA é reduzida para 12 (–1 tamanho, +1 Des, +2 deflexão) e ela adquire todas as características de uma criatura incorpórea. Com frequência, a pantera ataca nesta forma, usando a habilidade toque espectral.

Toque Espectral (Sob): Essas panteras têm a habilidade *toque espectral*, que lhe permitem golpear criaturas incorpóreas normalmente. Enquanto estiver incorpórea, a pantera conseguirá atacar vítimas materiais sem penalidades.

Perícias: As panteras espectrais recebem +4 de bônus racial nos testes de Furtividade. *Nas sombras, o bônus de Esconder-se da pantera recebe +8 de bônus de circunstância.

NOS REINOS

As panteras espectrais são uma descoberta recente em Faerûn. A atenção dos estudiosos se voltou para a espécie depois de uma grande quantidade de mortes horríveis nos últimos anos, em cidades desde Águas Profundas até Hlondeth. Todas as vítimas eram magos das sombras — conjuradores arcanos que utilizam os poderes misteriosos da Trama de Sombras. Os investigadores especulam que as panteras são atraídas, de alguma forma, para os usuários desta variação de magia ou os magos das sombras têm um poderoso inimigo em comum, que usa esses monstros como assassinos. Alguns rumores sugerem que, em determinadas circunstâncias, as magias conjuradas pelos magos das sombras invocam panteras espectrais descontroladas, que atacam seus invocadores.

PATA LARGA

Besta Mágica (Grande — Fogo)
Dados de Vida: 2d10+6 (17 PV)
Iniciativa: +1 (+1 Des)
Deslocamento: 12 m
CA: 16 (+1 Des, –1 tamanho, +6 natural)
Ataques: Corpo a corpo: mordida +5; ou coice +5
Dano: Mordida 1d8+4; ou coice 1d8+4
Face/Alcance: 1,5 m por 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Bola de fogo
Qualidades Especiais: Subtipo fogo, cura pelo fogo, resistência a efeitos mágicos
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +4, Von –1
Habilidades: For 18, Des 12, Cons 17, Int 1, Sab 9, Car 8
Perícias: Ouvir +1
Talentos: Corrida

Terreno/Clima: Montanhas/Quente
Organização: Solitário ou manada (2–6)
Nível de Desafio: 1
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 3–6 DV (Grande)

Os patas largas são pássaros sem penas, similares a avestruzes, adaptados à vida em condições de calor extremo, normalmente encontrados como montarias dos lagartos ígneos.

Um pata larga atinge 1,80 m de altura e tem a pele emborrachada, mosqueada de amarelo areia e vermelho. Os olhos emitem um brilho vermelho escuro, e suas narinas e boca exalam constantemente uma fumaça escura. A mandíbula, similar a um bico, apresenta fileiras de dentes pontiagudos.

Pata Larga

COMBATE

Os patas largas atacam seus adversários frontalmente, com uma mordida terrível, ou pela retaguarda, com um coice ainda pior. Eles não temem o combate e são ótimas montarias para a guerra.

Bolo de Fogo (Sob): Duas vezes a cada hora, um pata larga é capaz de expelir uma pequena bola de fogo dos orifícios abaixo de seus olhos. Cada bola de fogo tem alcance de 18 m e afeta uma dispersão de 3 m. As criaturas na área afetada devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 14) ou sofrerão 1d6 pontos de dano por fogo. Um sucesso no teste de resistência evita o dano.

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

Cura Pelo Fogo (Ext): Os patas largas não são apenas imunes ao fogo, mas curam seus ferimentos por meio dele. A cada três rodadas em que a criatura permanecer exposta a uma fonte de calor extremo ou chamas intensas, ela adquire os benefícios da magia *curar ferimentos leves* (1d8+1 pontos de vida). A magia *bola de fogo* ou qualquer ataque ígneo intenso e súbito recupera o pata larga instantaneamente.

Resistência a Efeitos Mágicos (Ext): +2 de bônus racial nos testes de resistência contra efeitos mágicos.

NOS REINOS

Geralmente, os patas largas são encontrados como montarias dos lagartos ígneos, e compartilham as regiões geográficas daquela raça. O único local onde vivem em estado selvagem é a Falha das Chamas em Tuern, sugerindo que são originários desta ilha distante.

PERYTON

Besta Mágica (Média)

Dados de Vida: 5d10+5 (32 PV)

Iniciativa: +3 (Des)

Deslocamento: 6 m, voo 18 m (ruim)

CA: 16 (+3 Des, +3 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +8, 2 pancadas +6, mordida +6

Dano: Garra 1d4+3, pancada 1d3+1, mordida 1d6+1

Face/Alcance:

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

Ataques Especiais:

Arrancar coração

Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/+1, faro

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +7, Von +2

Habilidades: For 17, Des 16, Cons 12, Int 10, Sab 13, Car 10

Perícias: Intimidar +2, Ouvir +5, Furtividade +5, Observar +9, Sobrevivência +9

Talentos: Ataques Múltiplos, Investida Aérea

Terreno/Clima: Florestas, colinas e montanhas/Temperado

Organização: Solitário, casal ou ninho (4)

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 6–10 DV (Médio); 11–15 DV (Grande)

Assim como os caçadores que matam animais para obter troféus, os peryton caçam os seres humanos para arrancar seus corações.

Os peryton são águias gigantes com 2,10 m de comprimento e a cabeça de um cervo púrpura e demoníaco. Em vez de espreitar suas vítimas em grandes altitudes, como as aves de rapina, os peryton costumam voar rentes ao solo e atacar as presas surpreendidas com garras, chifres e sua mordida terrível.

Os peryton foram criados por uma divindade enlouquecida; por conseguinte, eles são as criaturas mais miseráveis de toda a existência. Eles odeiam a vida e acreditam que podem ascender a um estado superior consumindo o coração perfeito de um humanóide. Os peryton gastam a vida inteira em busca deste órgão sem falhas, na esperança de arrancá-lo, devorá-lo e alcançar o local melhor que imaginam existir. Alguns peryton acreditam que o coração perfeito deve ser ingerido sob condições específicas, então aprisionam diversos humanóides, "preparando-os" através do jejum ou da inanição e até mesmo forçando-os a procriar. Embora não seja possível comprovar a eficácia dos métodos de ascensão dos peryton, há uma consequência visível e imediata em suas ações: essas criaturas não têm sombra, mas projetam a sombra da última criatura que devoraram.

Os peryton compreendem o idioma Comum e mais um idioma a cada ponto de bônus de Inteligência, mas não são capazes de falar.

COMBATE

Os peryton costumam emergir do topo de uma colina ou de uma fileira de árvores para usar o talento Investida Aérea contra o adversário de aparência mais vulnerável. Contra os inimigos que tenham capacidade mágica limitada (ou nenhuma), os peryton se afastam para usar a mesma tática novamente. Contra os oponentes com habilidades mágicas, ou quando eles percebem que não conseguirão surpreender a vítima, os peryton se aproximam para o combate corporal, usando as asas para planar e golpear a cabeça do adversário, perfurando-o com os chifres pesados, rasgando-o com as garras e mordendo as áreas sem armadura da vítima.

Arrancar Coração (Ext): Os peryton costumam utilizar seus ataques com as garras e a mordida por último, em função do seu desejo incontrolável de arrancar o coração da vítima. Se tiverem a oportunidade, os peryton sempre desferem um golpe de misericórdia nos inimigos indefesos — aprisionados, imobilizados, adormecidos, paralisados ou inconscientes — usando uma ação de rodada completa. O monstro obtém um sucesso decisivo automaticamente; se a vítima suportar o dano causado, ela ainda deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + dano sofrido) ou morrerá. Se o golpe de misericórdia eliminou a criatura, o peryton terá devorado seu coração. Um personagem que teve o coração arrancado ainda poderá retornar à vida com as magias de ressurreição, mas não com *reviver os mortos*.

SOCIEDADE

DOS PERYTON

Algumas vezes, os peryton caçam em bandos, mas dificilmente cooperam entre si numa batalha — eles temem que seus companheiros devorem o coração perfeito, a chave para sua liberdade desta existência. Eles não se interessam pela destruição de constructos, mortos-vivos, insetos, criaturas incorpóreas, limos e outras criaturas que não possuem corações. Os elfos (mas não os meio-elfos) também não interessam aos peryton — eles matariam um elfo se necessário, mas nunca devorariam seu coração.

NOS REINOS

Os peryton fizeram um acordo com o Rei Obould, líder da tribo de orcs Muitas Flechas, situada ao norte da Espinha do Mundo. O rei entrega escravos e prisioneiros aos peryton em troca da guarda e proteção da fronteira oriental do seu reino, deixando-o livre para se concentrar somente nas Fronteiras Prateadas, ao sul. Este não é um pacto complicado, uma vez que os peryton seguiriam seus instintos e tentariam matar qualquer humanóide que invadisse o território de qualquer forma.

PHAERIMM

COMBATE

Aberração (Grande)
Dados de Vida: 5d8+5 (27 PV)
Iniciativa: +1 (Des)
Deslocamento: 3 m, voo 9 m (bom)
CA: 18 (+1 Des, -1 tamanho, +8 natural)
Ataques: Corpo a corpo: 4 garras +3 [ou falcione (obra-prima) +0 e 3 falciones (obra-prima) -4], mordida +1, ferrão +1
Dano: Garra 1d6+1 [ou falcione 2d4+1], mordida 2d6, ferrão 1d8 mais veneno
Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m (mordida 0 m)
Ataques Especiais: Veneno
Qualidades Especiais: Visão perfeita, imunidades, magia phaerimm, telepatia, RM 15
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +2, Von +7
Habilidades: For 12, Des 13, Cons 12, Int 18, Sab 16, Car 17
Perícias: Concentração +9, Conhecimento (arcano) +11, Identificar Magia +11, Intimidar +8, Observar +8, Ouvir +5, Procurar +7, Sentir Motivação +8
Talentos: Ataques Múltiplos, Foco em Magia (escolha uma escola), Magia Penetrante

Terreno/Clima: Subterrâneo
Organização: Solitário, par ou colméia (3-30)
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Dobro do Padrão
Tendência: Geralmente Neutro e Mau
Progressão: Conforme a classe de personagem

Os phaerimm são conjuradores malignos que aniquilariam todas as outras criaturas da existência com prazer, ainda que ficassem sem escravos dispensáveis para serem torturados.

Os phaerimm parecem coadores de café com uma cabeça ovóide. Eles atingem entre 3 m e 4,20 m de comprimento. O disco cranial abriga uma imensa mandíbula repleta de dentes e está cercado por quatro braços com garras. Na extremidade posterior do corpo longo e sinuoso, há um ferrão letal. Os phaerimm são conjuradores poderosos, e adquirem níveis como feiticeiros durante toda sua vida, que costuma durar séculos. Muitos phaerimm anciões são feiticeiros de 15º a 20º nível; alguns foram capazes de assimilar as teorias e estudos arcanos mais avançados, similar aos arquimagos das outras raças.

Caso os phaerimm fossem menos malignos, eles seriam mais alienígenas e difíceis de compreender, mas sua determinação avassaladora em infligir sofrimento torna a raça quase previsível.

Eles se comunicam entre si variando o deslocamento do ar ao redor de seus corpos. Eles conversam com outras espécies por telepatia. Todos os phaerimm entendem o idioma Comum e várias outras linguagens.

Os phaerimm podem ser combatentes físicos perigosos, mas consideram o simples confronto físico como um sinal de fraqueza. Utilizar seu ferrão ou armas para se defender significa que suas habilidades mágicas são insuficientes. Por conseguinte, os phaerimm somente utilizam os ataques corporais como último recurso, mesmo nos níveis mais baixos, quando seus poderes mágicos ainda são limitados. Os phaerimm de níveis inferiores costumam usar espadas obras-primas, de preferência falciones.

Os conjuradores da raça preferem efeitos de encantamento, comando e ilusões as magias que causam dano direto, mas não são avessos a disparar *bolas de fogo* quando necessário. Os anciões mais poderosos certamente terão criaturas enfeitiçadas ou controladas mentalmente lutando em seu favor. Na verdade, muitos phaerimm iniciam confrontos simplesmente para observar seus adversários sendo forçados a eliminar os próprios amigos. Os phaerimm também apreciam a invocação de extra-planares, mas quase sempre são muito orgulhosos para utilizar as magias de níveis inferiores e invocar animais comuns e outras criaturas menores.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 15); dano inicial: paralisia durante 2d4 rodadas e levitação forçada de alguns centímetros, deixando a vítima indefesa; dano secundário: paralisia durante 1d3 horas.

Resistência a Magia (Ext): A RM do phaerimm aumenta em 1 ponto a cada três níveis de feiticeiro que a criatura adquirir.

Visão Perfeita (Ext): Os phaerimm são naturalmente capazes de detectar magia, ver objetos e criaturas invisíveis, astrais e incorpóreas num raio de 36 m.

Imunidades (Ext): Os phaerimm são imunes a metamorfose e petrificação.

Voo (Sob): Como uma ação livre, o phaerimm é capaz de voar com deslocamento de 9 m. Um phaerimm incapaz de usar esta habilidade sobrenatural (no interior de um *campo antimagia*, por exemplo) cairá no solo.

Magia Phaerimm (SM): Os phaerimm conjuram suas magias de feiticeiro como habilidades similares a magia, que não exigem componentes verbais, gestuais ou materiais.

NOS REINOS

Há alguns milênios, os phaerimm elaboraram um plano para aniquilar a vida em Faerûn. Eles obtiveram sucesso em derrubar o poderoso império de Netheril e devastaram a região atualmente conhecida como o Deserto de Anauroch, mas foram derrotados pela intervenção dos anciões sharn. Esta raça prendeu a maioria dos phaerimm sob um campo mágico no subterrâneo de Anauroch. Somente alguns escaparam do ritual de aprisionamento — parte vive em Myth Drannor, desperdiçando seus poderes em conflitos políticos internos; os demais conquistaram a capital dos beholder, Ooltul, e tentam há séculos atravessar a barreira dos sharn e libertar seus companheiros.



Phaerimm

SARDINHA

PTERAPOVO

Metamorfo (Grande — Réptil)

Dados de Vida: 4d8+12 (30 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m, voo 9 m (médio) com asas; voo 15 m (bom) como pteranodon

CA: 16 (-1 tamanho, +7 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +7; mordida +2

Dano: Garra 1d6+5; mordida 1d8+2

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +4, Von +6

Habilidades: For 20, Des 11, Cons 16, Int 10, Sab 15, Car 9

Perícias: Escalar +12, Observar +8, Ouvir +8, Saltar +8

Talentos: Ataque Poderoso; Investida Aérea como pteranodon

Terreno/Clima: Florestas/Quente

Organização: Solitário, revoada (11–30) ou tribo (31–100)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro e Mau

Progressão: 5–12 DV (Grande)

Esse povo réptil espreita nas selvas escuras, alternando entre uma forma humanóide alada e de pteranodon para mergulhar contra suas vítimas.

Nas sua forma natural, o pterapovo quase sempre é confundido com os homens-lagarto, embora sejam maiores e mais fortes e não tenham cauda. Escamas pequenas e lisas recobrem seus corpos, com tonalidades que variam do verde-oliva ao bronze. As mãos são longas e terminam em unhas afiadas, usadas para rasgar os oponentes, e as patas têm garras que facilitam as escaladas.

O pterapovo tem duas formas adicionais. Ele é capaz de transformar seus braços em asas de couro poderosas, permitindo que voe de modo relativamente lento e desajeitado. Nesta forma, ele consegue utilizar as garras para atacar inimigos terrestres, mas deverá pousar imediatamente depois do golpe. A terceira forma é um pteranodon com 4,5 m de envergadura das asas. Nesta forma, ele ataca com as garras das patas (os bônus de ataque e o dano não são alterados) e adquire Investida Aérea como um talento adicional.

O pterapovo fala o idioma Dracônico.

COMBATE

O pterapovo é uma raça maligna e temperamental que aprecia a crueldade. Eles não se importam com estratégias elaboradas, mas são famosos por planejar saques em vilarejos. Eles preferem atacar a partir dos céus, mergulhando contra os adversários para obter uma vantagem imediata. Quando estão em grandes bandos, alguns utilizam armas, como grandes lanças farpadas (corpo a corpo: +8; dano 1d8+7).

NOS REINOS

O pterapovo é nativo das selvas de Chult e considera as tribos humanas e os goblins como inimigos, usurpadores de terras e ladrões de recursos. Um grupo com dezenas de membros do pterapovo se uniu ao ataque de Kaverin Mão de Ébano contra a antiga cidade de Mezro, em Chult, no Ano da Wyvern (1363 CV), mas fugiu quando o líder de guerra humano foi eliminado pelos defensores da cidade.

QUAGGOTH

Humanóide Monstruoso (Médio)

Dados de Vida: 3d8+6 (19 PV)

Iniciativa: +4 (Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 9 m, escalar 9 m

CA: 14 (+4 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +7, mordida

+2; ou clava +7

Dano: Garra 1d4+4, mordida 1d4+2; ou clava 1d6+6

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Fúria

Qualidades Especiais: Faro, imune ao medo

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +3, Von +4

Habilidades: For 18, Des 11, Cons 15, Int 7, Sab 12, Car 10

Perícias: Escalar +12, Esconder-se +3*, Observar +3, Ouvir +7, Procurar +10, Sobrevivência +6

Talentos: Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima: Subterrâneo

Organização: Solitário, bando de caça (4), clã (16–48) ou conclave (200)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Os quaggoth são os cães malignos das profundezas do Subterrâneo. Eles têm 2,10 m de pura ferocidade e músculos, tornando-os adversários perigosos, mas que não são uma ameaça para as artimanhas mágicas dos ilitides, drow e outras civilizações subterrâneas. Metade da população de quaggoth é livre; o restante foi escravizado pelas raças e ameaças que vivem abaixo da superfície.



Pterapovo

O aspecto bestial dos quaggoth e seu dialeto rosnado e latido do idioma Subterrâneo (quase impossível de identificar como uma linguagem) levou os aventureiros a apelidá-los de "ursos das profundezas". A pelagem dos quaggoth é naturalmente branca, mas quase metade dos indivíduos livres (o mesmo sub-grupo que prefere utilizar armas) pinta ou tingem seus pelos para se camuflar melhor na escuridão. Esses quaggoth armados se identificam como "seguidores da magia" — no caso da espécie, isso significa "aprimorar os dons recebidos pela natureza".

Os quaggoth restantes são "seguidores da besta" e se recusam a usar armas, mesmo se estiverem disponíveis. Eles não tingem sua pelagem branca, pois acreditam que a ferocidade e velocidade naturais da raça compensam a incapacidade de mesclar-se às sombras.

Além das diferenças pertinentes à caça e ao combate, a maior discórdia entre os quaggoth seguidores da besta e da magia está relacionada ao consumo das presas abatidas. As bestas preferem devorar a vítima crua, se possível ainda viva ou morrendo. Os mágicos preferem cozinhar seus alimentos, em especial os humanos e anões, cujo gosto não lhes agrada de outra forma.

COMBATE

Os seguidores da besta podem espreitar a vítima e tentar elaborar emboscadas, mas utilizam principalmente investidas diretas, ferocidade e a manobra Agarrar. Os seguidores da magia costumam usar táticas rudimentares, em especial retiradas estratégicas na direção de emboscadas. Eles também são mais propensos a recuar para lutar em outra ocasião. Por outro lado, os quaggoth escravizados possuem um anseio de morrer brevemente e continuam lutando, mesmo quando seus mestres ordenam uma retirada.

Fúria (Ext): Um quaggoth que sofra dano em combate tem 50% de chance de imergir numa fúria ensandecida na rodada subsequente, mordendo e golpeando incessantemente até eliminar seu adversário ou tombar. Ele recebe +4 de Força e -4 na CA. A criatura não pode terminar a fúria voluntariamente. Os seguidores da magia têm 17% de chance de entrar em fúria (01-17 em 1d%); neste caso, largam suas armas e lutam com as garras e mordida.

Perícias: *Os seguidores da magia recebem +2 de bônus de circunstância nos testes de Esconder-se em ambientes escuros, devido à sua pelagem tingida.

SOCIEDADE DOS QUAGGOTH

Cerca de 20% dos quaggoth livres vivem em clãs com seguidores da magia e da besta. Os demais clãs seguem uma única tradição, conforme a preferência do macho dominante da tribo. Os quaggoth escravizados utilizam quaisquer armas fornecidas por seus mestres, mas raramente tingem seus pelos e todos entram em fúria como os seguidores da besta. Os quaggoth que adquirem níveis de personagem nunca selecionam classes de conjuradores.

NOS REINOS

Os quaggoth livres estão espalhados em todo o Subterrâneo. Os escravizados servem como laçaios de diversas civilizações malignas. Os drow utilizam-nos como guardas e criadores de aranhas; os ilitides de Oryndyll tratam-nos como servos e combatentes dispensáveis. No norte, abaixo dos Pântanos dos Trolls, os clãs de quaggoth seguidores da magia e as tribos orcs se misturaram para formar novas comunidades do Subterrâneo, capazes de resistir aos escravagistas. Estas tribos de quaggoth, orcs e híbridos se autodenominam "matadores de aranhas", uma alusão à constante pressão dos drow escravistas. Os híbridos são mais parecidos com os quaggoth do que com os orcs, embora sejam mais fracos que seu progenitor bestial. Eles ainda são mais poderosos que os orcs e frequentemente adquirem níveis como bárbaros.

QUITINA

Humanóide Monstruoso

(Pequeno)

Dados de Vida: 2d8+2 (11 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento:

9 m, escalar 6 m

CA: 16 (+1 tamanho, +1 Des, +3 armadura teia, +1 broquel)

Ataques: Corpo a corpo: 3 espadas curtas +3; ou à distância: 3 azagaia +4

Dano: Espada curta 1d6; ou azagaia 1d6

Face/Alcance:

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

Ataques Especiais:

Bônus de agarrar

Qualidades Especiais:

Resistência a desarme, sensibilidade à luz do sol

Testes de Resistência: Fort +1,

Ref +4, Von +3

Habilidades: For 10, Des 13, Cons 12, Int 12, Sab 11, Car 7

Perícias: Equilíbrio +5, Escalar +9,

Esconder-se +8, Furtividade +5,

Ofícios (armadilheiro) +6, Saltar +4

Talentos: Destreza Múltipla, Combater

com Múltiplas Armas

Terreno/Clima: Subterrâneo

Organização: Enxame (2-8) ou tribo (10-60, mais 2-5 choldrith)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Quaggoth



Quitina

As quitinas são humanóides aracnídeos inadvertidamente criados pelos drow como resultado de experimentos fracassados. Elas utilizam teias no artesanato com a mesma facilidade que os seres humanos trabalham a madeira e as rochas.

As quitinas têm cerca de 1,20 m de altura e pesam entre 40 kg e 45 kg. Elas têm quatro braços delgados e longos, com uma articulação adicional, que permite uma amplitude de movimentos superior aos demais humanóides. Suas faces são humanóides, mas os olhos são facetados e as mandíbulas são protuberantes, saindo da boca. As quitinas têm a pele cinza mosqueada e cabelos viscosos e negros, que crescem embaraçados na cabeça e nas costas.

A raça secreta um óleo capaz de impedir que fiquem presas nas próprias teias. As palmas e pés apresentam ganchos que permitem escalar paredes e andar nos tetos. Elas fabricam teias viscosas a partir de uma abertura no estômago e as utilizam na construção de seus lares, armadilhas e armaduras. A armadura das quitinas fornece +3 de bônus de armadura na CA e tem -1 de penalidade.

As quitinas falam o idioma Subterrâneo.

COMBATE

As quitinas costumam utilizar armadilhas e emboscadas para superar as criaturas maiores e mais poderosas, incluindo os odiados drow e drider. Com frequência, constroem uma teia de aparência normal sobre uma passagem comum; nesta passagem, escondem um fosso, uma rede ou uma armadilha similar. Elas são capazes de enrijecer suas teias para criar farpas e pontas nas armadilhas, que geralmente causam 1d6 pontos de dano cada.

As quitinas são naturalmente ambidestras e podem usar até três armas ao mesmo tempo sem qualquer penalidade. Suas armas, armaduras e outros equipamentos são fabricados com teias enrijecidas, e se deterioram após alguns meses caso não sejam tratadas regularmente com o óleo secretado pela criatura. Esses itens também são vulneráveis ao fogo: duas rodadas de contato com as chamas ateará fogo ao objeto, queimando-o por completo em 2d4 rodadas.

Bônus de Agarrar (Ext): Algumas vezes, as quitinas preferem agarrar seus oponentes e capturá-los para servir como sacrifício à deusa aranha Lolth. Os quatro braços fornecem +4 de bônus nos testes resistidos de Agarrar, deixando as quitinas em igualdade com as criaturas Médias.

Resistência a Desarme (Ext): Devido aos ganchos nas palmas da quitina, ela recebe +4 de bônus nos testes resistidos para evitar ser desarmada.

Sensibilidade à Luz do Sol (Ext): As quitinas sofrem -1 de penalidade nas jogadas de ataque e dano sob a luz do sol ou intensa (como a magia *luz do dia*).

Talentos: Os talentos Destreza Múltipla a Combater com Múltiplas Armas, combinados às aptidões raciais da quitina para utilizar todos os membros com eficiência, lhe permite atacar com todos os braços sem penalidades.

PERSONAGENS QUITINAS

A classe favorecida das quitinas é ladino. Não existem magos e feiticeiros da raça e os clérigos pertencem a uma espécie distinta — os choldrith, descritos separadamente.

SOCIEDADE DAS QUITINAS

Os vilarejos das quitinas se localizam no centro de labirintos de teias. Essas habitações de teia enrijecida parecem casas com domos, inclusive com janelas e formas decorativas como adornos. Elas constroem livremente no solo, paredes e tetos, conectando os edifícios com pontes de teias. Suspenso no meio da caverna sempre há um templo devotado a Lolth. Os choldrith — os sacerdotes das quitinas — são os líderes incontestáveis dessa sociedade.

NOS REINOS

As quitinas são encontradas em pequenos grupos nas fronteiras ao norte do Subterrâneo superior e intermediário, mas a população principal habita um conjunto de vilarejos denominado Yathchol, localizados abaixo da Floresta Longínqua, ao sul do Forte Portão do Inferno. Dizem que elas são os experimentos rejeitados de magos drow realizados na região, na cidade de Ched Nasad, que as criaram na esperança de obter uma raça escrava perfeita. Desde o Ano das Presas Rastejantes (1305 CV), as quitinas proclamaram independência dos drow e prosperaram em seus vilarejos. Pelo menos sete vilas, cada uma abrigando entre 40 e 60 quitinas, formam Yathchol.

Os drow e as quitinas se odeiam mutuamente, e quase sempre se confrontam quando seus caminhos se cruzam.

SERPENTE DO GELO

Elemental (Grande — Ar, Frio)
Dados de Vida: 6d8+18 (45 PV)
Iniciativa: +7 (Des)
Deslocamento: 24 m
CA: 16 (-1 tamanho, +7 Des)
Ataques: Corpo a corpo: constrição +8
Dano: Constrição 1d8+7 mais frio
Face/Alcance: 1,5 m por 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, constrição
Qualidades Especiais: Imunidades de elemental, subtipo (frio), Redução de Dano 10/+1
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +12, Von +3
Habilidades: For 20, Des 25, Cons 16, Int 4, Sab 13, Car 11
Perícias: Observar +9, Furtividade +15
Talentos: Ataque Poderoso

Terreno/Clima: Planícies/Frio
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 7-9 DV (Grande); 10-18 (Enorme)

As serpentes do gelo são uma variedade incomum de elemental do ar, encontradas somente em climas frios. Elas possuem uma camuflagem natural e quase sempre são avistadas como uma víbora contorcida feita de gelo ambulante e partículas de neve, deslizando sobre campos ou colinas repletos de neve.

Uma serpente de gelo é composta de ar congelado em movimento constante, que espalha gelo, neve, folhas e até rochas enquanto se movimenta. Diferente dos outros elementais do ar, a serpente não é capaz de voar — ela se desloca serpenteando no solo, como uma víbora comum.

COMBATE

As serpentes do gelo se alimentam do calor das criaturas vivas. Semelhante a uma constritora, elas se enrolam nas suas vítimas, mas em vez de esmagá-las até a morte, as serpentes absorvem o calor do corpo do alvo.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a serpente do gelo precisa atingir um oponente com seu corpo. Ela poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ela prenderá a vítima e poderá usar a constrição.

Constrição (Ext): Uma serpente do gelo causa 2d4 pontos de dano por contusão caso obtenha sucesso num teste de Agarrar contra criaturas Médias ou menores, devido ao frio entorpecente do seu corpo. Se a vítima ficar inconsciente, a serpente causará 2d4 pontos de dano normal a cada rodada.

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

NOS REINOS

As serpentes de gelo são encontradas no Norte, desde o Mar do Gelo em Movimento até os Charcos dos Trolls, ampliando seu território para o sul durante o inverno. Sua entrada nos Reinos é atribuída a um clérigo maligno de Akadi, que vivia nas proximidades do Lago do Laço Gélido.

SHALARIN

Humanóide (Médio — Aquático)
Dados de Vida: 1d8 (4 PV)
Iniciativa: +2 (+2 Des)
Deslocamento: Natação 12 m
CA: 15 (+2 Des, +3 armadura aquática)
Ataques: Corpo a corpo: tridente +4
Dano: Tridente 1d8+3
Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +2, Von +0
Habilidades: For 14, Des 14, Cons 10, Int 11, Sab 11, Car 10
Perícias: Observar +2, Ouvir +2
Talentos: Foco em Arma (tridente)

Terreno/Clima: Aquático/Quente e temperado
Organização: Bando (3-10) ou casta (11-30)
Nível de Desafio: 1/2
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: Conforme a classe de personagem

Os shalarin são uma raça aquática graciosa e altamente desenvolvida.

Eles são adornados com barbatanas dorsais proeminentes, que percorrem seu corpo desde a ponta do nariz até a base da coluna, passando pela testa, crânio e espinha dorsal. Ela atinge 60 cm na sua extensão máxima, situada entre os ombros. Os shalarin têm guelras ao redor do pescoço e na caixa torácica, em ambos os lados do corpo. Eles atingem a mesma altura dos seres humanos, cerca de 1,80 m. Sua pele é lisa e sem escamas, similar à textura encontrada nos golfinhos, e varia do prata ao marfim, com variações laranjas, vermelhas ou azul escuro. As barbatanas dorsais também apresentam diversas cores e padrões, refletindo a casta dos shalarin individualmente.

A informação acima se refere a um combatente shalarin de 1º nível. Os shalarin falam o idioma Aquan.

COMBATE

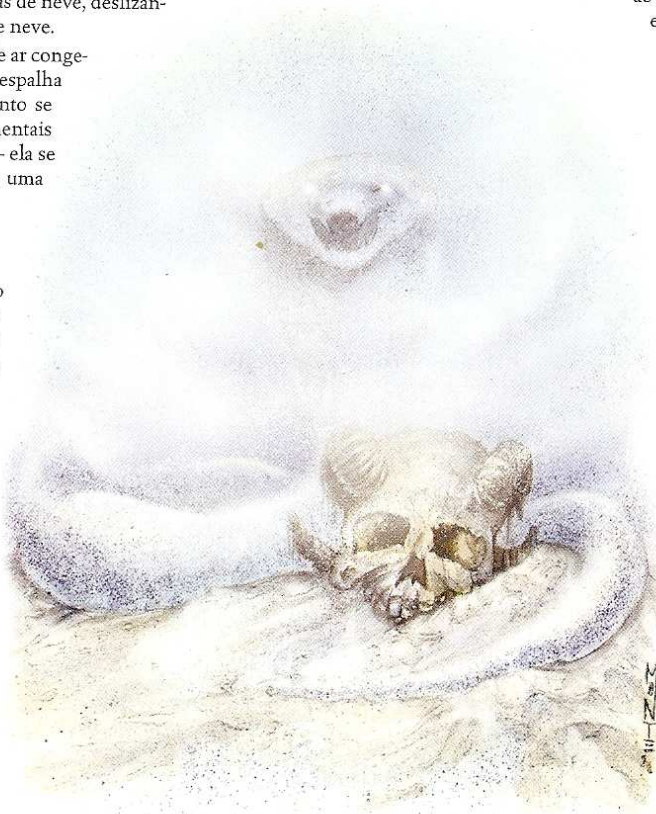
Os guerreiros shalarin empunham tridentes e usam armaduras de prata ou de pérolas; as estatísticas acima consideram uma armadura de trama de prata, formada de uma variedade única de coral. As armaduras de pérolas concedem +5 de bônus na CA, mas reduzem a velocidade de natação para 9 m. Alguns shalarin são clérigos, bardos ou feiticeiros, e utilizam armas e equipamentos adequados à sua classe, além das magias e habilidades de classe.

PERSONAGENS SHALARIN

A classe favorecida dos shalarin é guerreiro.

SOCIEDADE DOS SHALARIN

Os shalarin vivem em uma rígida sociedade de castas e consideram muito importante descobrir qual a casta de seus interlocutores, o mais rápido possível, de forma a interagir com eles de maneira adequada. Apresentar informações contraditórias para um shalarin — como um guerreiro que



Serpente do Gelo

cozinha ou canta — pode causar uma grande confusão. As quatro castas desta sociedade são os Protetores (guerreiros), os Provedores (operários, servos e legisladores), os Eruditos (historiadores, poetas, bardos, atores) e os Caçadores (exploradores).

Em geral, os shalarin são educados e extrovertidos, embora se mantenham afastados dos elfos do mar, devido a uma perseguição muito antiga promovida por aquela raça. Para a maioria das espécies aquáticas, os shalarin parecem ingênuos, mas isso não é verdade — eles são confiantes e polidos, mas estão longe de ser tolos.

NOS REINOS

Em Faerûn, os shalarin são encontrados apenas no Mar das Estrelas Cadentes, onde o império de As'arem se estende das águas profundas ao norte das Ilhas Impacto até a Orla Oriental, entre Impiltur e o Grande Vale. No Ano da Harpa Emudecida (1371 CV), um portal permanente surgiu no Mar Interior, conectando o império shalarin com sua antiga terra natal, no Mar de Corynactis, a oeste de Maztica. Temerosos de que as outras raças tentem assumir o controle deste portal, os shalarin procuram manter sua existência em segredo, enquanto se esforçam para se adaptar ao novo relacionamento com seus primos distantes, que vivem a cerca de meio mundo de As'arem.

SHARN

Aberração (Grande)

Dados de Vida: 4d8+20 (38 PV)

Iniciativa: +5 (Des)

Deslocamento: 3 m, vôo 12 m (perfeito)

CA: 19 (+5 Des, -1 tamanho, +1 natural, +4 velocidade)

Ataques: Corpo a corpo: 3 garras +6 (ou 3 armas Médias ou menores +4), 6 garras +4 (ou 6 armas Médias ou menores +4), 3 mordidas +4

Dano: Garra 1d6+2 (ou arma +4), garra 1d6+2 (ou arma +2), mordida 2d6+2

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais: Conjuração, portais móveis

Qualidades Especiais: Redução de Dano 10/+3, velocidade, evasão, imunidades, forma fixa, forma exclusiva, regeneração 2, RM 20

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +6, Von +8

Habilidades: For 18, Des 20, Cons 20, Int 18, Sab 18, Car 20

Perícias: Blefar +8, Concentração +10, Conhecimento (arcano) +8, Diplomacia +8, Espionar +10, Identificar Magia +10, Observar +9, Ouvir +10, Procurar +7, Sentir Motivação +7, além das perícias concedidas pela classe

Talentos: Ataques Múltiplos, Combater com Múltiplas Armas, Destreza Múltipla, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos de Combate, além dos talentos concedidos pela classe

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário, casal ou parlamento (4–48)

Nível de Desafio: 6 + níveis de personagem

Tesouro: Dobro das moedas, quádruplo dos itens

Tendência: Sempre Caótico e Neutro

Progressão: 5–8 DV (Grande); 9–12 DV (Enorme)

Os sharn incorporam o caos da magia. Eles poderiam dominar o mundo, caso se importassem e fossem capazes de se concentrar nisso, mas seus planos parecem mais sofisticados do que o mero domínio.

Os sharn são criaturas de 1500 kg, de corpos espiralados, negros e prateados, iluminados por faíscas contínuas de luzes mágicas. Eles atingem entre 3,60 m e 4,5 m de altura. As três cabeças com mandíbulas de um sharn se originam de um único torso. Não há cabelos, olhos ou orelhas visíveis demarcando a pele lisa acima das suas narinas brilhantes. Para se deslocar no solo, eles arrastam seu corpo ofídio, como uma víbora; os sharn sempre voam, a menos que tenham um ótimo motivo para rastejar. Dois troncos maciços de braços emergem das laterais do corpo e outro das costas. Cada tronco sustenta três braços menores, terminados em mãos com três dedos e garras. As nove mãos possuem vários olhos em sua extensão, e cada olho é capaz de enxergar normalmente e com a visão no escuro.

Shalarin



Os sharn são uma raça essencialmente mágica. Alguns eruditos acreditam que eles nascem diretamente da essência do caos e sobrepujariam até mesmo os dragões.

COMBATE

Conjuração: Um sharn típico conjura magias como um feiticeiro de 7º nível e um clérigo de 5º nível. Devido à ação parcial que a criatura obtém com sua habilidade *velocidade*, ela é capaz de lançar duas magias na mesma rodada; contudo, a estrutura mental peculiar do sharn exige que ele conjure um efeito de cada classe. Portanto, um sharn que utilizar suas ações parciais para conjurar duas magias deverá lançar uma da lista de feiticeiro e outra da lista de clérigo, nunca dois efeitos da mesma classe. Obviamente, uma magia que conste nas duas listas pertencerá a ambas as classes. Cada DV adicional do sharn lhe concede um nível de conjurador efetivo como feiticeiro ou clérigo. Por exemplo, um sharn típico com 8 DV teria a capacidade de conjuração de um feiticeiro de 9º nível e de um clérigo de 7º nível.

Magia Arcana Sharn: Os sharn não precisam de componentes materiais ou focos arcanos para conjurar suas magias. Geralmente, eles não possuem um familiar.

Magia Divina Sharn: Os sharn não precisam de componentes materiais ou focos divinos para conjurar suas magias. Os clérigos da raça podem escolher quatro domínios entre os seguintes (e recebem os poderes concedidos dos quatro selecionados): Caos, Conhecimento, Enganação, Magia, Morte, Proteção, Sorte, Viagem.

Portais Moveis (Sob): Um sharn é capaz de sustentar três portais em miniatura — janelas astrais — e consegue enxergar, lançar magias e golpear fisicamente seus oponentes através deles. Cada portal é uma janela hexagonal translúcida de luz púrpura, com 90 cm de diâmetro. Usando uma ação de rodada completa, o sharn pode gerar um dos três portais em qualquer local num raio de 6 m do seu corpo; cada janela surge de um redemoinho de partículas roxas. Depois, cada portal conseguirá percorrer 6 m por rodada de forma independente, como uma ação livre, executada antes da ação regular do sharn (não somente antes da ação parcial concedida pela *velocidade*). Os portais não bloqueiam o movimento, a linha de visão ou a linha de disparo. Um personagem é capaz de ocupar o mesmo

quadrado de um portal, sem qualquer efeito nocivo — além de estar ao alcance do toque e dos ataques do monstro. Um sharn pode dissipar um ou mais portais durante seu turno, como uma ação livre, mas não conseguirá gerá-los novamente até que use uma ação de rodada completa com este objetivo.

Caso o sharn se afaste a mais de 30 m de um portal, a janela será dissipada.

O sharn pode conjurar magias através do portal, estendendo suas mãos até o outro lado. Ele é capaz de desferir ataques de toque contra as criaturas adjacentes ao portal. Ele ou qualquer criatura não consegue atravessar totalmente uma dessas janelas.

Os sharn podem desferir ataques físicos através dos portais, sem qualquer penalidade, mas somente contra adversários num raio de 1,5 m; nestes casos, desconsidere o alcance de 3 m do monstro. Lembre-se que os portais ameaçam os quadrados adjacentes, e são capazes de flanquear (ou auxiliar nesta manobra), da mesma forma que qualquer criatura ameaçaria uma determinada área.

Os oponentes não conseguem atacar um sharn ou conjurar magias através dos portais. Eles podem preparar uma ação para golpear o monstro quando suas mãos surgirem da janela para lançar uma magia ou atacar. Supondo que o sharn não esteja invisível quando estender parte do seu corpo através das janelas, ele terá nove décimos de cobertura, que concedem +10 de bônus na CA e +4 de bônus dos testes de resistência de Reflexos.

Os portais móveis podem ser dissipados, embora o sharn seja capaz de gerá-los novamente na rodada seguinte, usando uma ação de rodada completa. Os portais não funcionam ou surgem no interior de um *campo antimagia*. Como são efeitos de energia, os portais não são afetados pela magia *invisibilidade* e efeitos similares.

Velocidade (Ext): Os sharn estão sob efeito constante da magia velocidade.

Evasão (Ext): Sempre que um sharn se tornar alvo de um efeito que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência.

Imunidades (Ext): Os sharn são imunes a efeitos de ação mental, metamorfose e magias capazes de alterar sua forma.

Forma Fixa (Ext): Os sharn não podem alterar ou metamorfosear seus corpos e são imunes a estes efeitos.

Forma Exclusiva (Ext): Nenhuma criatura é capaz de se alterar, metamorfosear ou assumir a forma de um sharn ou de uma criatura similar.

Regeneração (Ext): As armas ordeiras, as magias com o descritor [Ordem] e os extra-planares Leais causam dano normal contra os sharn. A regeneração será neutralizada caso o sharn utilize qualquer um de seus portais móveis.

Talentos: Os sharn adquirem Destreza Múltipla e Combater com Múltiplas Armas como talentos adicionais.

SOCIEDADE DOS SHARN

Os sharn não são uma espécie numerosa. A sociedade da raça é uma confusão de argumentação política e intrigas sociais. Os conflitos de poder, geralmente relacionados a diferenças ideológicas, são constantes. Esse foco interiorizado não impede que os sharn se envolvam nos assuntos de outras espécies, mesmo através dos planos. Os planos de ação que serão executados nesses casos raramente são óbvios.

NOS REINOS

Os sharn travaram grandes guerras contra os phaerimm — confrontos que ajudaram a moldar Faerûn, pois a intersecção da magia grandiosa da raça com a feitiçaria phaerimm costuma alterar a geografia dos campos de batalha, transformando montanhas em colinas e florestas em gramados. Com o tempo, os sharn se concentraram na questão dos phaerimm, aprisionando-os sob o Anauroch até descobrirem (ou decidirem) o que fazer com a espécie. Quase todos os anciões sharn abandonaram este plano de existência, deixando em Faerûn os mais jovens, que não possuem a quase-onipotência dos antigos e estão tentando compreender seu local neste mundo.

Sharn



Esses jovens sharn podem se interessar momentaneamente pelas atividades dos mortais inferiores, mas a raça ainda gasta a maior parte do tempo envolvida em debates internos e experimentos.

SIV

Humanóide (Médio — Aquático)

Dados de Vida: 1d8 (4 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 12 m, natação 6 m

CA: 13 (+1 Des, +2 natural)

Ataques: Corpo a corpo: siangham +1; ou à distância: rede +2; ou à distância: funda +2

Dano: Siangham 1d6, rede (enredar), funda 1d4

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Qualidades Especiais: Andar na água, resistência ao frio

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +1, Von +0

Habilidades: For 10, Des 12, Cons 10, Int 10, Sab 10, Car 9

Perícias: Observar +3, Ouvir +4

Talentos: Usar Arma Exótica (rede), Usar Arma Exótica (siangham)

Terreno/Clima: Pântanos

Organização: Solitário, patrulha (4), treinamento templário (16) ou vila (30–180)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Leal e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Os siv são humanóides com cabeça de sapo; eles são calculistas e têm a disciplina necessária para se tornarem monges poderosos.

A pele dos siv varia do verde claro ao azul escuro, é fria e pegajosa como a pele dos sapos. Eles atingem 1,5 m de altura e pesam cerca de 50 kg. Eles possuem dedos longos e graciosos e patas palmadas. Eles respiram oxigênio e costumam permanecer fora da água, mas podem nadar quando necessário.

A informação acima se refere a um combatente siv de 1º nível.

COMBATE

Os siv lutam conforme a situação tática da batalha. Eles preferem evitar o combate corporal com adversários poderosos que não foram enfraquecidos pelas suas redes e disparos de funda. Eles utilizam a habilidade de andar na água para obter vantagens estratégicas, flanqueando e manobrando contra os invasores que ousaram entrar em seus pântanos. Suas armas prediletas são a rede e o siangham.

Andar na Água (Sob): Sob circunstâncias normais, um siv é capaz de se mover na superfície da água, charcos, pântanos e outros líquidos estáveis, assim como caminhar em solo normal. Para utilizar esta habilidade em combate, o siv deve obter sucesso em um teste de Destreza (CD 10) durante sua ação. Se fracassar, ele tropeçará e afundará na superfície da água, mas ainda poderá agir normalmente na sua rodada (com as penalidades de movimento adequadas). Reativar esta habilidade exige uma ação de rodada completa. Os siv que obtiverem sucesso no teste podem, inclusive, usar a perícia Acrobacia como se pisassem em solo normal. Se a água estiver agitada por pequenas ondas, a CD aumenta para 20; a ondulação causada pelo movimento dos combatentes não é considerada uma "onda". Se as variações na superfície da água ultrapassarem 15 cm, será impossível andar na água — por esta razão, os siv tentam permanecer nos pântanos, lagos isolados e outros corpos de água estagnada.

Resistência ao Frio (Ext): Os siv sofrem metade do dano de ataques de frio.

Talentos: Os siv adquirem Usar Arma Exótica (siangham) como um talento adicional.

PERSONAGENS SIV

Os siv normalmente adquirem níveis como monges, sua classe favorecida. Com frequência, eles selecionam primeiro alguns talentos que aprimoram seus testes de resistência. Alguns siv adquirem níveis como clérigos, que têm acesso aos seguintes domínios: Água, Mal, Morte e Ordem.

NOS REINOS

É difícil ser uma raça de elitistas fanáticos e autoconfiantes nos Reinos, um mundo repleto de espécies magicamente poderosas e heróis míticos, mas os siv continuam tentando. Seu isolamento relativo nos pântanos ajuda. Eles obtiveram tanto sucesso em seu terreno que os aventureiros da raça começaram a se afastar dos charcos, na esperança de dominar as terras baixas nas cercanias dos Pântanos do Mar Distante e do Pântano da Vastidão. Os siv ficaram genuinamente surpresos com a resistência das raças goblinóides e dos humanos. Eles realmente não sabem o que estão enfrentando, mas parecem determinados a obter sucesso, aprendendo da pior maneira, se necessário.



SOLDADO DO HORROR

Morto-Vivo (Médio)

Dados de Vida: 4d12 (26 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 6 m (brunea ou cota de talas); 9 m (sem armadura)

CA: 16 (+6 brunea ou cota de talas)

Ataques: Corpo a corpo: machado de guerra +5; ou espada longa +5

Dano: Arma 1d8+4

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Qualidades Especiais: Morto-vivo

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +1, Von +4

Habilidades: For 16, Des 11, Cons —, Int 5, Sab 11, Car 6

Perícias: Escalar +10, Saltar +10,

Observar +9

Talentos: Ataque Poderoso

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer

Organização: Solitário ou
companhia (2–12)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro e Mau

Progressão: —

Os soldados do horror são mortos-vivos aprimorados, criados imediatamente após o falecimento de um combatente para conservar parte da inteligência da criatura morta. Eles devem ser criados a partir dos cadáveres de guerreiros de 4º nível ou superior que pereceram há 24 horas ou menos.

COMBATE

Os soldados do horror eram guerreiros, portanto conservam seu desejo de lutar, sua força e parte de suas capacidades de combate. Eles estarão armados com os equipamentos que possuíam em vida, mas não têm a perspicácia necessária para utilizar armas de combate à distância. Eles podem receber ordens de arremessar azagaias ou lanças, mas terão a precisão mínima para cumprir a tarefa (bônus de ataque +0).

Os soldados do horror são capazes de obedecer a ordens simples como "Avance e ataque o inimigo", "Fique aqui e defenda este corredor contra qualquer invasor" e similares. Entretanto, eles não têm qualquer sofisticação e as ordens muito complexas simplesmente confundem seu raciocínio. Os comandos com até doze palavras não geram problemas; há uma chance cumulativa de 5% a cada palavra depois da 12ª de confundir o soldado, que interpretará o comando erroneamente — fará exatamente o oposto da ordem, entrará em fúria e atacará qualquer criatura próxima, ficará parado pensando no assunto, etc. Essa porcentagem dobra caso os soldados do horror estejam em Rashemen, onde a magia poderosa dos espíritos da terra distorce os efeitos necromânticos malignos dos Magos Vermelhos. Além disso, os soldados do horror sofrem –2 de penalidade de competência nas jogadas de ataque quando estão enfrentando os espíritos naturais de Rashemen ou as bruxas Hatran.

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

NOS REINOS

Os soldados do horror foram criados exclusivamente para defender Thay e os planos enlouquecidos de seus governantes. Szass Tam, Zulkir da Necromancia dos Magos Vermelhos de Thay, criou esses mortos-vivos há mais de 20 anos, com a intenção de invadir Rashemen. A Legião de Myrkul, uma força composta unicamente de soldados do horror, foi enviada contra Rashemen no Ano do Príncipe (1357 CV), mas os Furiosos Rashemi impediram seu avanço depois de um combate terrível. Hoje, os soldados do horror formam unidades na Legião de Cyric, um dos maiores batalhões de guerra de Szass Tam. Recentemente, o zulkir está criando mais mortos-vivos, antecipando um possível conflito civil de larga escala. Embora sejam encontrados principalmente sob a tutela de Szass Tam, alguns soldados foram entregues a aliados confiáveis do zulkir.

Soldado do Horror



TERRANO

Humanóide Monstruoso (Médio)

Dados de Vida: 3d8+6 (19 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 6 m, escavar 9 m

CA: 16 (+1 Des, +5 natural)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +4, mordida -1

Dano: Garra 1d4+1, mordida 1d8

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado

Qualidades Especiais: Resistência a efeitos mágicos, resistência a venenos, furo

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +4, Von +4

Habilidades: For 13, Des 12, Cons 15, Int 5, Sab 12, Car 6

Perícias: Arte da Fuga +5, Ouvir +5, Sobrevivência +7

Terrano/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Matilha (2-8)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: 4-9 DV (Médio)

Os terranos são assassinos alterados pelos feitiços de magos malignos. Originalmente, eles eram anões, mas foram horivelmente transformados para incorporar as características de texugos gigantes.

Os terranos são baixos e robustos, com a mesmo compleição física dos anões — de fato, à distância é possível confundi-los com os duergar. As orelhas atrofiadas são recobertas por uma pelagem grossa e os olhos parecem fendas estreitas. Um focinho longo e eriçado substitui o nariz dos anões e presas largas emergem da boca estendida. As mãos de um terrano possuem garras poderosas. Normalmente, a criatura cheira a carne estragada.

A maioria dos terranos conhece algumas palavras em Comum e são capazes de resmungar um diálogo.

COMBATE

Os terranos são astutos em combate e utilizam sua habilidade de escavação para reduzir a distância até suas vítimas e obter vantagens táticas, atacando do subsolo e surpreendendo seus adversários. Eles são famosos por suas emboscadas, retiradas falsas e ataques de várias direções simultâneas, visando um único alvo conhecido.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o terrano precisa atingir um oponente com suas garras ou mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá soterrá-la usando sua habilidade de escavação.

Combater um terrano em seu próprio túnel concede +2 de bônus de circunstância nas jogadas de ataque da criatura e impõe -2 de penalidade nas jogadas de ataque da vítima.

Resistência a Efeitos Mágicos (Ext): Semelhante aos anões, os terranos recebem +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias e efeitos similares.

Resistência a Veneno (Ext): Os terranos recebem +2 de bônus racial nos testes de resistência contra qualquer veneno.

NOS REINOS

Os magos dos Zhentarim criam terranos nas masmorras do Forte Negro. Essas criaturas servem aos Zhent, rastreando e destruindo os inimigos da organização. Os terranos têm uma guilda estruturada, com regras rígidas impostas pela Rede Negra. O regulamento proíbe o extermínio de qualquer criatura que não seja o alvo das missões, a menos que interfira no cumprimento do objetivo.

TIRANO DA NÉVOA

ZUMBI

Morto-Vivo (Médio)

Dados de Vida: 4d12+3 (29 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m

CA: 15 (+5 deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +3

Dano: Garras 1d6+1 mais doença

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Névoa doentia, toque infeccioso

Qualidades Especiais: Redução de Dano 15/+1, morto-vivo

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +1, Von +5

Habilidades: For 13, Des 10, Cons —, Int 6, Sab 12, Car 13

Perícias: Escalar +4, Observar +8, Ouvir +8, Procurar +5

Talentos: Vitalidade

Terrano/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário ou bando (2-5)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Mau

Progressão: 5-8 DV (Médio)

Estes mortos-vivos desprezíveis são os restos mortais dos sacerdotes e adoradores de divindades malignas, que foram assassinados com o poder bruto de outro deus perverso.

Os tiranos da névoa são zumbis, cadáveres apodrecidos envoltos por brumas negras permanentes. Esse nevoeiro penetra nos pulmões e exala pela boca e narinas da criatura. Os olhos e as garras afiadas, assim como quaisquer ossos expostos, brilham com uma luz esmeralda e turva.

Terrano



Combate

Os tiranos da névoa atacam com as garras, disseminando a terrível doença que findou suas vidas mortais. Eles são mais espertos que os zumbis comuns e demonstram astúcia e um senso primitivo de estratégia em combate. Além disso, lutam incansavelmente, sem qualquer preocupação com as próprias existências.

Névoa Doentia (Sob): O nevoeiro que envolve o tirano absorve a resistência das vítimas em seu interior. Qualquer criatura num raio de 1,5 m do zumbi deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou sofrerá 1 ponto de dano temporário de Constituição. Caso obtenha sucesso no teste de resistência, a criatura ficará imune ao nevoeiro dos zumbis durante 24 horas.

Toque Infeccioso (Ext): As garras do tirano da névoa transmitem uma doença. Qualquer criatura viva ferida pelo zumbi deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 23) no final do combate. Se fracassar, a doença terá um período de incubação de 1d4 dias e causará 1 ponto de dano temporário de Força no final deste tempo. A cada dia subsequente, a criatura deve obter sucesso em outro teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou perderá 1d2 pontos de Constituição e 1d4 pontos de Força (ambos temporários). Nesta etapa, a criatura deve obter sucesso em um segundo teste de Fortitude no mesmo dia, ou sofrerá 1 ponto de dano permanente de Força e Constituição.

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

Nos Reinos

Durante a ascensão de Fzoul Chembryl ao poder, em 1370 CV, Iyachtu Xvim espalhou um nevoeiro cinzento e nocivo nas Terras Centrais, que se estendeu desde Manto Estelar, no sul, até as Montanhas do Alvorecer, no norte, e Tsurlagol, a leste. Outro nevoeiro emergiu em Mintar, gradualmente se propagando para norte e oeste, atingindo Saradush. No interior das brumas, os seguidores de Cyric eram afligidos por doenças terríveis. Todos os que morreram em função da praga — e não foram consumidos pelas labaredas verdes que preencheram o nevoeiro após nove dias — se reergueram por meio do poder da divindade como mortos-vivos, e muitos deles ainda vagam nessas regiões como tiranos da névoa.

Os clérigos de Iyachtu Xvim e Bane recebem +4 de bônus para fascinar, comandar, fortalecer ou dissipar a expulsão sobre os tiranos da névoa. Com exceção dessa peculiaridade, os zumbis não demonstram qualquer lealdade aos sacerdotes dessas divindades.

TOCADOS PELOS PLANOS: GENASI

O sussurro da brisa, o estalar das chamas, o quebrar das ondas, a estabilidade da rocha — essas coisas são parte dos genasi, assim como seu sangue e sua carne. Os genasi são criaturas tocadas pelos planos, descendentes de um humano e um ser elemental, como um gênio ou efreet. Embora suas aparências sejam muito variadas, quase todos compartilham uma natureza arrogante, que os afasta da maioria das outras raças.

PERSONAGENS GENASI

A classe favorecida de qualquer genasi é guerreiro, embora haja muitos clérigos, magos e feiticeiros entre os membros da raça. Os clérigos genasi sempre têm acesso ao seu domínio elemental (Água, Ar, Fogo ou Terra) e outro domínio à sua escolha, conforme a divindade.

NOS REINOS

Habitantes de todos os planos atravessam Faerûn com uma frequência surpreendente, gerando híbridos planares e tocados pelos planos. Os genasi normalmente são encontrados nas regiões selvagens isoladas ou em centros urbanos sofisticados, como Águas Profundas, onde sua aparência incomum não chama atenção.

GENASI DA ÁGUA

As características que alimentam o coração de um genasi da água são as batidas incessantes das ondas, a espuma salina do mar se espalhando no ar, as profundezas abissais do oceano escuro e impiedoso e a pressão insuportável do fundo do mar.

Os genasi da água são humanóides com uma ou mais das seguintes características, que ressaltam sua natureza elemental: pele ou cabelos verdes ou azuis, olhos azuis ou negros, pequenas escamas no corpo, cabelos que ondulam estranhamente quando estão submersos, uma voz abafada como os ecos das baleias, e/ou pele gelada e pegajosa. Eles são anfíbios e respiram normalmente na água e na terra. Suas personalidades variam bastante, conforme a espécie responsável pela sua educação — sahuagin, golfinhos, baleias, tritões, povo do mar ou locathah. Eles costumam ser muito independentes e acreditam que são indivíduos únicos no mundo.

Combate

Invocar as Ondas (SM): Uma vez por dia, um genasi da água é capaz de criar água como um druida de 5º nível.

Resistência Aquática (Ext): Os genasi da água recebem +1 de bônus nos testes de resistência contra efeitos e magias de água. Esse bônus aumenta em 1 ponto a cada cinco níveis de classe do genasi.



Tirano da Névoa
[zumbi]

TOCADOS PELOS PLANOS — GENASI

	Água	Ar
	Extra-Planar (Médio)	Extra-Planar (Médio)
Dados de Vida:	1d8+1 (5 PV)	1d8 (4 PV)
Iniciativa:	+0	+1 (Des)
Deslocamento:	9 m, natação 9 m	9 m
CA:	12 (+2 armadura couro)	13 (+1 Des, +2 armadura couro)
Ataques:	Corpo a corpo: tridente +2	Corpo a corpo: sabre +2
Dano:	Tridente 1d8	Sabre 1d6
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Qualidades Especiais:	Invocar as ondas, resistência aquática	Mesclar-se ao vento, resistência aérea
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +2, Von +2	Fort +2, Ref +3, Von +1
Habilidades:	For 10, Des 11, Cons 12, Int 11, Sab 10, Car 8	For 10, Des 13, Cons 11, Int 14, Sab 7, Car 8
Perícias:	Diplomacia +3, Profissão (marinheiro) +4	Acrobacia +4, Esconder-se +4, Furtividade +4
Talentos:	Foco em Arma (tridente)	Acuidade com Arma (sabre)
Terreno/Clima:	Terrestre e aquático/Qualquer	Terrestre/Qualquer
Organização:	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	1/2	1/2
Tesouro:	Padrão	Padrão
Tendência:	Freqüentemente Neutro	Freqüentemente Neutro
Progressão:	Conforme a classe de personagem	Conforme a classe de personagem

GENASI DO AR

Os genasi do ar se consideram os herdeiros legítimos de sua linhagem — os céus, o vento e o próprio ar que as criaturas respiram.

Os genasi do ar são humanóides com uma ou mais das seguintes características, que indicam sua natureza elemental: pele ou cabelos azuis claros, uma brisa constante ao seu redor, uma voz soprada com inflexões estranhas e/ou pele gelada. Eles não se importam com a aparência, pois consideram que os cabelos emaranhados e as vestes rasgadas demonstram a forma natural das coisas. Eles variam rapidamente entre uma calma profunda e emoções intensas.

Combate

Mesclar-se ao Vento (SM): Uma vez por dia, um genasi do ar pode conjurar *levitar* como um feiticeiro de 5º nível.

Resistência Aérea (Ext): Os genasi do ar recebem +1 de bônus nos testes de resistência contra efeitos e magias do ar. Esse bônus aumenta em 1 ponto a cada cinco níveis de classe do genasi. Eles não precisam respirar, portanto são imunes a quase todos os gases, afogamento e asfixia.

GENASI DO FOGO

Os corações dos genasi do fogo ardem com o calor das chamas brancas.

Os genasi do fogo são orgulhosos de sua aparência e geralmente buscam um estilo simples e elegante. As características que distinguem um

genasi do fogo de seus ancestrais humanos incluem: pele vermelha escura ou preto-carvão, cabelos vermelhos que se movem como labaredas, um voz que estala como o som de uma fogueira, pele quente ou aquecida, olhos vermelhos brilhantes como tochas ou com pupilas ardentes.

Os genasi do fogo costumam ser enérgicos, muito sensíveis e nervosos, e impacientes para agir. Eles falam depressa e preferem a ação ao planejamento.

Combate

Os genasi do fogo, assim como os demais genasi, utilizam armas e armaduras normalmente. Eles preferem armas com lâminas afiadas, como cimitarras, falciones e armas de haste com lâminas.

Tocar as Chamas (SM): Uma vez por dia, um genasi do fogo é capaz de reduzir ou aumentar qualquer chama mundana (mas não mágica) num raio de 3 m, transformando-a em brasas ou numa labareda com a intensidade da luz solar, com o dobro



do raio de iluminação. Este efeito não altera o calor ou o consumo de combustível do fogo, e permanece ativo durante 5 minutos.

TOCADOS PELOS PLANOS — GENASI

	Fogo
	Extra-Planar (Médio)
Dados de Vida:	1d8 (4 PV)
Iniciativa:	+4 (Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m
CA:	13 (+3 couro batido)
Ataques:	Corpo a corpo: cimitarra +1
Dano:	Cimitarra 1d6
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Qualidades Especiais:	Tocar as chamas, resistência ígnea
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +2, Von +2
Habilidades:	For 10, Des 11, Cons 10, Int 13, Sab 10, Car 8
Perícias:	Blefar +2, Esconder-se +2, Intimidar +2
Talentos:	Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima:	Terrestre/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	1/2
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Freqüentemente Neutro
Progressão:	Conforme a classe de personagem

Resistência Ígnea (Ext): Os genasi do fogo recebem +1 de bônus nos testes de resistência contra efeitos e magias do fogo. Esse bônus aumenta em 1 ponto a cada cinco níveis de classe do genasi.

GENASI DA TERRA

A maioria dos genasi da terra aceita sua natureza elemental, celebrando sua superioridade, força e o poder advindo das rochas.

Os genasi da terra podem ser sujos, brutos e irregulares como um amontoado de pedras ou impecavelmente lisos como gemas lapidadas. Alguns têm peles rochosas, pele ou cabelos com brilhos metalizados, faces quadradas como blocos, carne arenosa, uma voz profunda e uma fala lenta ou olhos negros como poços. Eles são vagarosos para agir e muito ponderados, embora não sejam estúpidos.

Combate

Os genasi da terra preferem armas de esmagamento, mas não são avesos a golpear com os punhos.

Mesclar-se às Rochas (SM): Uma vez por dia, um genasi da terra pode conjurar *passos sem pegadas* como um druida de 5º nível.

Resistência Terrestre (Ext): Os genasi da terra recebem +1 de bônus

	Terra
	Extra-Planar (Médio)
Dados de Vida:	1d8+5 (9 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	9 m
CA:	16 (+2 natural, +4 camisa de cota)
Ataques:	Corpo a corpo: clava grande +2
Dano:	Clava grande 1d10+1
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Qualidades Especiais:	Mesclar-se às rochas, resistência terrestre
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +2, Von +1
Habilidades:	For 13, Des 10, Cons 14, Int 11, Sab 7, Car 8
Perícias:	Escalar +3, Ofícios (ferreiro) +4
Talentos:	Vitalidade

Terreno/Clima:	Terrestre/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	1/2
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Freqüentemente Neutro
Progressão:	Conforme a classe de personagem

nos testes de resistência contra efeitos e magias da terra. Esse bônus aumenta em 1 ponto a cada cinco níveis de classe do genasi.

TOCADOS PELOS PLANOS: TIEFLING

As consequências de possuir uma criatura sobrenatural (como um demônio) em sua linhagem permanecem durante várias gerações. "Tocado pelos planos" é um termo genérico para descrever os indivíduos capazes de traçar sua linhagem até um extra-planar, quase sempre um celestial ou abissal. Os tiefling, humanos com um ramo infernal em sua árvore genealógica, são descritos no *Livro dos Monstros*. As criaturas a seguir são variações do tiefling, descendentes de elfos ou orcs.

FEY'RI

Os fey'ri são tiefling que descendem de elfos e criaturas abissais.

Embora suas aparências sejam muito variadas, geralmente os fey'ri lembram elfos dourados — elfos nobres e altos, com peles cor de bronze

TOCADOS PELOS PLANOS — TIEFLING

	Fey'ri
	Extra-Planar (Médio)
Dados de Vida:	1d8-1 (3 PV)
Iniciativa:	+5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m, voo 12 m (ruim)
CA:	15 (+1 Des, +4 camisa cota malha)
Ataques:	Corpo a corpo: espada longa +1
Dano:	Espada longa 1d8
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Habilidades abissais
Qualidades Especiais:	Habilidades abissais, características de elfos, alterar forma
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +3, Von +2
Habilidades:	For 10, Des 13, Cons 8, Int 13, Sab 11, Car 11
Perícias:	Blefar +4, Esconder-se +3, Furtividade +1, Observar +3, Procurar +3
Talentos:	Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário, bando (2-8) ou casa (10-20)
Nível de Desafio:	2
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem

	Tanarukk
	Extra-Planar (Médio)
Dados de Vida:	5d8 (22 PV)
Iniciativa:	+1 (Des)
Deslocamento:	6 m
CA:	15 (+1 Des, +4 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: machado de guerra +8; ou mordida +7
Dano:	Machado de guerra 1d8+3; ou mordida 1d6+3
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	—
Qualidades Especiais:	Resistência a fogo 15, controlar chamas, RM 14
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +5, Von +3
Habilidades:	For 15, Des 12, Cons 11, Int 11, Sab 8, Car 6
Perícias:	Esconder-se +9, Intimidar +6, Observar +9, Ouvir +9, Procurar +8
Talentos:	Prontidão, Foco em Arma (machado de guerra)

Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Patrulha (2-5), esquadrão (6-11), clã (16-35) ou tribo (51-100)
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem

e cabelos em tonalidades de cobre, preto, loiro ou dourado. Todos os tiefling possuem características adicionais que indicam sua natureza abissal: pequenas escamas no corpo, enormes asas de morcego, olhos vermelhos flamejantes e caudas longas e pontiagudas.

Os fey'ri falam os idiomas Comum, Élfico e Abissal.

Combate

Com freqüência, os fey'ri têm classes de personagem, muito além das estatísticas apresentadas acima. Eles são capazes de utilizar qualquer arma e armadura da classe escolhida, e aprimoram suas habilidades de classe com os poderes especiais advindos de sua herança.

Habilidades Abissais: Cada fey'ri possui uma das seguintes habilidades especiais.

- Enfeitiçar pessoas
- Clariaudiência/clarividência
- Redução de Dano 10/+1
- Escuridão
- Detectar pensamentos
- Porta dimensional
- Drenar temporário
- Resistência a fogo 10
- Sugestão
- +2 de bônus racial nos testes de resistência contra eletricidade
- +2 de bônus racial nos testes de resistência contra venenos

As habilidades similares a magia estão disponíveis uma vez por dia; o nível de conjurador equivale a 1 ou ao nível de classe.

Características Raciais do Elfos (Ext): Similar aos elfos, os fey'ri possuem as seguintes características raciais.

- Imune a magias e efeitos de sono.
- +2 de bônus racial nos testes de resistência de Vontade contra efeitos e magias de Encantamento.
- Visão na penumbra: Capazes de enxergar o dobro da distância dos seres humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas, etc. Eles conservam a habilidade de distinguir cores e detalhes nestas condições.

Alterar Forma (Sob): Semelhante aos seus ancestrais súcubo e incubo, um fey'ri é capaz de alterar sua forma conforme desejar, embora esteja limitado a humanoides com sua altura e peso aproximados.

Perícias: Os fey'ri recebem +2 de bônus racial em Belfar, Esconder-se, Observar, Ouvir e Procurar.

Personagens Fey'ri

A classe favorecida dos fey'ri é feiticeiro.

Nos Reinos

Os fey'ri são descendentes de três casas nobres menores dos elfos dourados, nativos do reino de Siluvanede, na Floresta Alta. Há milhares de anos, esses elfos caíram sob a influência da Casa Dlardrageth — uma família de elfos meio-abissais exilados das regiões orientais élficas de Ancorar. Quando Siluvanede foi derrotado pelos elfos da lua de Sharvren e Eaelrann (vizinhos da Floresta Alta), os elfos dourados se misturaram com seres abissais na esperança de fortalecer sua linhagem. Séculos depois, em -2770 CV, os fey'ri lançaram seu primeiro ataque mágico de vingança, enviando hordas de monstros contra a nação de Sharvren e destruindo o local.

No Ano dos Segredos Revelados (880 CV), os fey'ri iniciaram a queda de Chifre Ascal, que ocorreria dois anos depois, auxiliando um grupo de magos a invocar demônios para enfrentar os diabos que virtualmente governavam a fortaleza de Eaelrann.

Na conflagração resultante, os elfos da lua descobriram os fey'ri e

os aprisionaram em diversas cidadelas ocultas, no norte da Floresta Alta, construídas pela Casa Dlardrageth milênios antes. Depois da destruição do Forte Portão do Inferno no Ano da Manopla (1369 CV), os fey'ri foram libertados. Eles criaram uma aliança com os meio-abissais remanescentes da Casa Dlardrageth e se espalharam pelo Norte de Faerûn.



TANARUKK

Um tanarukk é um tiefling que descende dos orcs e de criaturas abissais.

Os tanarukk são humanóides baixos e robustos, com posturas curvadas. Eles têm cabelos ásperos na cabeça e em vários tufo espalhados no corpo. Seus dentes e presas proeminentes são afiadas, pois a mandíbula inferior é maior que o focinho. Os olhos têm uma coloração vermelha e brilham no escuro. Os tanarukk apresentam chifres espessos ou fileiras de ossos similares a escamas na testa baixa e achatada. Além disso, as tribos da raça marcam os jovens com cicatrizes durante os ritos de passagem para a idade adulta. A pele dos tanarukk varia do cinza esverdeado ao castanho. Eles raramente usam armaduras, uma vez que sua pele é naturalmente grossa (mas sem escamas). Eles são mais pesados do que a altura indica — atingem 1,55 m de altura e pesam quase 100 kg.

Os tanarukk falam um dialeto derivado do Abissal e do Orc.

Combate

Os tanarukk lutam com ferocidade, mas utilizam estratégias inteligentes e seguem atentamente as ordens de seus superiores imediatos (mais por medo do que respeito a uma cadeia de comando).

Controlar Chamas (Sob): Duas vezes por dia, um tanarukk é capaz de reduzir ou aumentar qualquer chama mundana (mas não mágica) num raio de 3 m, transformando-a em brasas ou numa labareda com a intensidade da luz solar, com o dobro do raio de iluminação. Este efeito não altera o calor ou o consumo de combustível do fogo, e permanece ativo durante 5 minutos.

Personagens Tanarukk

A classe favorecida dos tanarukk é bárbaro; seus líderes costumam ser bárbaros/feiticeiros multiclasse.

Nos Reinos

Enquanto o Forte Portão do Inferno era governado por demônios (entre 882 CV e 1369 CV), um programa de cruzamento entre orcs e abissais garantia um suprimento incessante de soldados para as tropas da fortaleza. Depois de séculos de procriação, os tanarukk se tornaram férteis entre si e com cônjuges orcs, gerando uma nova raça nativa de Faerûn.

UNICÓRNI NEGRO

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 4d10+20 (42 PV)

Iniciativa: +3 (Des)

Deslocamento: 18 m

CA: 17 (+3 Des, -1 tamanho, +5 natural)

Ataques: Corpo a corpo: chifre +9, mordida +6, 2 cascos +6

Dano: Chifre 1d8+5, mordida 1d8+2, casco 1d4+2

Face/Alcance: 1,5 m por 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Infligir ferimentos leves

Qualidades Especiais: Teletransporte

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +7, Von +6

Habilidades: For 20, Des 17, Cons 21, Int 14, Sab 21, Car 28

Perícias: Intimidar +15, Furtividade +9, Observar +13, Ouvir +13, Sobrevivência +11

Talentos: Ataques Múltiplos, Foco em Arma (chifre), Prontidão

Terreno/Clima: Florestas e planícies/Qualquer

Organização: Solitário, família (2–5) ou legião (100–600 com amazonas malignas)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 5–8 DV (Grande)

Os unicórnios negros são criações malignas — unicórnios comuns infundidos com o sangue de criaturas abissais. Eles são criaturas insanas, repletas de ódio, que vivem apenas para o combate e para a violência.

Estes unicórnios têm a pele negra como carvão, crinas escuras e sedosas e olhos vermelhos radiantes. Os chifres são longos e espiralados, com listras prateadas.

Os unicórnios negros são muito inteligentes e conseguem aprender o idioma Comum. Existem rumores sobre magos perversos que tentam ensiná-los a conjurar magias que tenham apenas componentes verbais.

COMBATE

Os unicórnios negros lutam furiosamente com seus cascos dianteiros, seu chifre e a mordida. Eles parecem se deleitar em infligir a maior quantidade de sofrimento e dor possíveis.

Infligir Ferimentos Leves (SM): Três vezes por dia, um unicórnio negro é capaz de infligir ferimentos leves com o toque de seu chifre, o que exige um ataque de toque bem-sucedido, causando 1d8+4 pontos de dano. É possível usar esta habilidade em um ataque regular com o chifre; neste caso, o unicórnio deve realizar um ataque corpo a corpo normal contra a vítima.

Teletransporte (Sob): Os unicórnios negros podem conjurar teletransporte exato (idêntico à magia) uma vez por dia, para qualquer destino conhecido pela criatura. Ela é capaz de transportar seu cavaleiro consigo (se houver). Com frequência, os unicórnios utilizam esta habilidade para escapar de um combate perdido, muitas vezes para desgosto das suas amazonas.

NOS REINOS

Esses unicórnios corrompidos foram criados pelos Magos Vermelhos de Thay, que conservam muitos deles como animais de estimação. Os



unicórnios negros são parte da espinha dorsal do exército de Thay, servindo aos zulkir em grandes quantidades, apesar de sua relutância em atuar como montarias. Várias unidades da cavalaria principal são formadas por unicórnios negros e amazonas malignas. As Irmãs de Cyric, por exemplo, são um regimento exclusivamente feminino de clérigas do Príncipe das Mentiras e utilizam essas montarias, mas juraram lealdade ao Zulkir Aznar Thrul.

Os unicórnios negros somente aceitam amazonas humanas ou drow, sempre malignas. Eles apreciam a companhia de algozes (descritos no *Livro do Mestre*).

WEMIC

Humanóide Monstruoso (Grande)

Dados de Vida: 5d8+5 (27 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 12 m

CA: 15 (+1 Des, -1 tamanho, +4 natural, +1 escudo madeira)

Ataques: Corpo a corpo: Clava +8, 2 garras +3

Dano: Clava 1d8+4, garra 1d6+2

Face/Alcance: 1,5 m por 3 m/1,5 m

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +5, Von +4

Habilidades: For 18, Des 12, Cons 12, Int 11, Sab 11, Car 9

Perícias: Esconder-se +2, Furtividade +6, Observar +8, Ouvir +8, Saltar +11, Sobrevivência +4

Talentos: Prontidão

Terreno/Clima: Planícies/Temperado e quente

Organização: Solitário, falange (2–16) ou tribo (20–200, incluindo 2–8 sub-chefes de 2º a 5º nível, um adepto de 4º a 7º nível e um chefe de 5º a 8º nível)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro

Progressão: Conforme a classe de personagem

Os wemic são caçadores implacáveis que vagam nas planícies. Eles são os mestres das emboscadas e da estratégia.

Os wemic têm o corpo de leões e o torso de um humanóide, que se estende a partir do local onde seria o pescoço do animal. Eles atingem entre 3 m e 3,6 m do focinho à base da cauda, mas alcançam entre 1,80 m e 2,10 m de altura quando estão sobre as patas traseiras. O corpo é recoberto por uma pelagem dourada ou cor de areia e a cauda termina com um tufo de cabelo negro. Os machos adultos têm uma juba de cabelos negros e longos, que recobrem o crânio, o pescoço e os ombros. As barrigas são brancas. A face de um wemic mistura os aspectos de um ser humano e um leão, com um nariz avermelhado ou preto, olhos dourados com pupilas felinas e orelhas grandes. Os seis membros terminam em garras; nos braços humanóides e nas patas dianteiras, as garras são retráteis.

Os wemic falam os idiomas Comum e Silvestre.

COMBATE

Os wemic atacam usando suas patas dianteiras e uma arma, usando a mão inábil para carregar um escudo pequeno (normalmente de madeira ou couro enrijecido).

Perícias: Os wemic recebem +8 de bônus racial em testes de Saltar.

PERSONAGENS WEMIC

Com frequência, as tribos da raça possuem um druida ou adepto. A espécie não tem outros conjuradores. A classe favorecida dos wemic é bárbaro.

SOCIEDADE DOS WEMIC

Os wemic vivem e caçam em grupos chamados falanges, que incluem de 1 a 4 machos, 1 a 12 fêmeas e 1 a 6 filhotes não combatentes. Geralmente, diversas falanges se reúnem sob o comando de um único chefe de tribo, embora esta seja mais uma aliança diplomática do que uma união legítima de falanges distintas. Existem alianças maiores entre as tribos, mas elas somente estão ativas quando há uma enorme ameaça externa.

Os wemic muitas vezes são contratados como rastreadores ou guias pelos aventureiros e exploradores que atravessam seus territórios. Eles sempre exigem ferramentas ou itens mágicos (de preferência armas) como pagamentos. Eles também podem exigir uma taxa de salvaguarda dos viajantes que entrarem em suas terras.

NOS REINOS

As tribos e falanges de wemic são encontradas em diversas regiões de Faerûn, incluindo as Terras Rochosas (entre o Anauroch e os Picos da Tempestade), nas Pradarias de Pelleor (entre as Colinas das Almas Perdidas e o Pântano de Chelimber) e nas Planícies Brilhantes, a oeste de Turmish. Eles também são comuns no Shaar.

Embora atualmente seja apenas um rumor, as lendas revelam a existência de uma sub-raça dos wemic, na qual os machos não possuem juba, que habitaria as Montanhas Boca do Deserto e os Picos do Trovão. Esses "wemic das montanhas" supostamente teriam o mesmo parentesco com a raça principal que os leões teriam com os leões da montanha (ou seja, bem distante). Os rumores descrevem estas criaturas como espécimes muito menores do que os wemic padrão. Suas

estatísticas de jogo sofrem as seguintes alterações: DV 3d8+3 (16 PV); Corpo a corpo: clava +5 (dano: 1d8+3), 2 patas +0 (dano: 1d6+1); Força 16, Perícias:

Esconder-se +1, Furtividade +5, Observar +7, Ouvir +7, Saltar +10, Sobrevivência +4. Eles vivem e caçam sozinhos ou em casais, definitivamente confirmando

sua escassez nas montanhas perigosas que habitam.



APÊNDICE: MODELOS

Algumas criaturas são criadas a partir de modelos, que são adicionados a um monstro existente. As regras a seguir apresentam os modelos de criaturas exclusivas de Faerûn.



AVANTESMA

Os avantesmas são vingadores mortos-vivos, que se erguem do sepulcro para rastrear e eliminar seus assassinos. Sua existência é totalmente dedicada à vingança contra o indivíduo responsável por sua morte e seus aliados.

Um avantesma é uma versão decadente e arruinada da criatura assassinada, exatamente no instante da morte: a pele se estica sobre os ossos, há feridas abertas, a carne é viscosa e os olhos morrem lentamente — até que vislumbrem seu malfeitor, quando brilharão com luzes sobrenaturais. Muitas vezes, os avantesmas se erguem mesmo se o corpo foi completamente destruído pelos assassinos, sugerindo que a magia responsável pela sua criação também restaura seus cadáveres. Nessas situações, o avantesma não terá os equipamentos que possuía em vida.

Um avantesma conserva a maioria das habilidades que tinha em vida, incluindo seu treinamento de combate e conjuração. Sua tendência muda para Neutro, o que pode ocasionar a perda de habilidades de algumas classes. Os conjuradores perdem seus familiares quando se tornam avantesmas. Os clérigos e paladinos que canalizavam energia positiva (para expulsar mortos-vivos e converter magias em efeitos de *curar*), passam a utilizar energia negativa (para fascinar mortos-vivos e converter magias em efeitos de *infligir*). Um clérigo ainda recebe magias de sua divindade,

mas deve realizar suas orações à meia-noite. Os magos devem recuperar seus grimórios ou criar um novo. Os feiticeiros não sofrem qualquer alteração. Os avantesmas falam todos os idiomas que conheciam em vida, mas não costumam dialogar.

Os avantesmas ignoram sumariamente as criaturas que não estavam envolvidas em sua morte, exceto quando estão protegendo os culpados.

Com frequência, eles também desejam se vingar dos cúmplices do assassinato, mas esta sempre será uma missão secundária.

Um avantesma que tenha cumprido seu objetivo se transformará em pó e sua alma partirá de imediato para seu destino.

Um avantesma incapaz de cumprir sua vingança apodrecerá lentamente. Cerca de seis meses depois de se erguer, o avantesma não conseguirá manter seu corpo e se transformará em pó. Sua alma partirá e sua missão terá fracassado.

COMO CRIAR UM AVANTESMA

“Avantesma” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura humanóide (daqui por diante denominada “criatura-base”). O tipo da criatura muda para morto-vivo. O avantesma conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações a seguir.

Dado de Vida: Substitua todos os Dados de Vida atuais e futuros por d12.

Ataques Especiais: O avantesma conserva todos os ataques especiais da criatura-base e adquire as habilidades especiais descritas a seguir.

Golpe da Vingança (Ext): Os ataques do avantesma contra seu assassino e qualquer cúmplice infligem 1d10 pontos de dano adicional.

Olhar Paralisante (Ext): No primeiro encontro do avantesma com seu assassino, o alvo deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 dos Dados de Vida do avantesma + modificador de Carisma) ou ficará paralisado durante 2d4 rodadas.

Qualidades Especiais: O avantesma conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e adquire as habilidades descritas a seguir.

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

Redução de Dano (Sob): Os avantesmas adquirem Redução de Dano 5/+1.

Imunidade a Expulsão (Ext): Os avantesmas não podem ser expulsos, fascinados, destruídos ou controlados por clérigos e paladinos.

Regeneração (Ext): Os avantesmas sofrem dano normal por fogo. Todos os demais tipos de dano são considerados dano por contusão. O avantesma recupera 3 PV a cada rodada.

Imunidades (Ext): Os avantesmas são imunes a ácido, gás, frio, eletricidade e metamorfose.

Encontrar o Culpado (Ext): Os avantesmas são capazes de determinar a localização aproximada (distância e direção) de seu assassino, conquanto ambos estejam no mesmo plano de existência. Caso as habilidades mágicas do avantesma lhe permitam observar outros planos, ele conseguirá descobrir a localização do alvo mesmo nas regiões planares.

Habilidades: Força +4 e Carisma +2. O avantesma (como qualquer morto-vivo) tem um valor nulo de Constituição.

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: Mesmo da criatura-base +1

Tesouro: Mesmo da criatura-base ou nenhum

Tendência: Sempre Neutro

Progressão: —

EXEMPLO DE AVANTESMA

A seguir, apresentamos um exemplo de um antesma, que utiliza um feiticeiro elfo de 7º nível como criatura-base.

Avantesma

Morto-Vivo (Médio)

Dados de Vida: 7d12 (45 PV)

Iniciativa: +3 (Des)

Deslocamento: 9 m

CA: 14 (+3 Des, +1 anel deflexão)

Ataques: Corpo a corpo: *lança curta* +1 +6; ou à distância: *lança curta* +1 +7; ou à distância: *besta leve* +6

Dano: *lança curta* 1d8+4; à distância *lança curta* 1d8+3; *besta leve* 1d8

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Magias, golpe da vingança, olhar paralisante

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/+1, imunidade a expulsão, regeneração 3, imunidades, encontrar o culpado, invocar familiar

Testes de Resistência: Fort —, Ref +5, Von +5

Habilidades: For 14, Des 16, Cons —, Int 12, Sab 10, Car 19

Perícias: Alquimia +3, Concentração +8, Conhecimento (arcano) +6, Espionar +4, Identificar Magia +11, Observar +3

Talentos: Esquiva, Magias em Combate, Magia Penetrante

Nível de Desafio: 8

Magias: Esse antesma é um feiticeiro de 7º nível; ele conhece as magias *bola de fogo*, *invisibilidade* e *armadura arcana* (entre outras).

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

Características dos Elfos (Ext): Imune ao efeito de sono; +2 de bônus racial no teste de resistência de Vontade contra encantamentos; visão na penumbra.

Inventário: Lança longa +1, anel de deflexão +1, varinha de invocar criaturas II.

NOS REINOS

Por razões que nunca são discutidas pelos gnomos, os assassinos dessa raça são mais caçados por antesmas do que os criminosos de qualquer outra espécie. No início de 1372 CV, um ilusionista gnomo chamado Twisp foi perseguido através do Vale da Adaga por um antesma que parecia um elfo da lua de Encontro Eterno. Os brados ingênuos de Twisp foram se tornando gritos de horror conforme as magias que ele disparava contra o morto-vivo causava vítimas entre o povo dos Vales sem impedir seu alçoz.

BESTAS DE XVM

Conforme o poder e a influência de Iyachtu Xvim, o filho de Bane, crescia nos Reinos, as manifestações da tirania e do ódio da divindade se tornaram comuns. Xvim era um deus implacável e odioso, que se deleitava em imbuir sua essência em animais e monstros carnívoros e malignos. Quando ele enviava um minúsculo fragmento de sua vontade para estas criaturas, elas sofriam uma transformação, adquirindo novos poderes através do toque profano do semideus. A besta aumentava de tamanho, se tornando um espécime impressionante da sua raça. Seus olhos brilhavam com uma luminosidade esmeralda e qualquer ataque de energia produzido pelo monstro (fogo, eletricidade, etc.) também emanava este brilho. As bestas de Xvim são (ou eram) invariavelmente mau-humoradas e violentas.

COMO CRIAR UMA BESTA DE XVM

"Besta de Xvim" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea, exceto humanóides (daqui por diante denominada "criatura-base"). A divindade preferia animais como morcegos, cães e gatos pretos,

falcões e corujas, e monstros diversos, como beholder, dragões azuis ou verdes, cães infernais, cocatrizes, diabretes, nagas negras e mortos-vivos.

Dados de Vida: A criatura-base adquire um DV adicional, idêntico ao Dado de Vida do seu tipo.

Deslocamento: Idêntico à criatura-base.

Ataques: Idênticos à criatura-base, alterado conforme o Dado de Vida adicional.

Dano: O dano dos ataques naturais da criatura aumenta para uma categoria superior, conforme indicado a seguir.

Dano Anterior	Novo Dano
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8 ou 1d10	2d6
1d12	2d8

Ataques Especiais: A criatura-base conserva seus ataques especiais, mas o dano das habilidades aumenta conforme a tabela acima, na mesma proporção dos ataques naturais.

As bestas de Xvim adquirem os seguintes ataques especiais:

Presença Aterradora (Ext): As bestas de Xvim emitem sons elevados (rugidos, gemidos, guinchos ou qualquer som adequado à criatura) que aterrorizam os oponentes mais fracos. As criaturas que tenham menos DV do que a besta num raio de 9 m devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 dos DV da besta de Xvim + modificador de Carisma), ou ficarão assustadas durante 5d6 rodadas. Quando a criatura ativa esta habilidade, seus olhos emitem um brilho esverdeado.

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

Uma besta de Xvim aumenta seus Dados de Vida consumindo cadáveres desta forma. Para cada 8 DV ou níveis de classe que os corpos devorados tiverem, ele adquire 1 Dado de Vida. A criatura precisa devorar a vítima em (no máximo) um dia para cada DV que o cadáver possuía; depois desse período, a força vital da alma ficará inacessível.

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

Qualidades Especiais: A besta de Xvim conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e adquire as seguintes.

- Imunidade ao medo
- Imunidade a venenos
- Redução de Dano: Para criaturas-base com 4–7 DV a Redução de Dano será 5/+1; para



criaturas-base entre 8–11 DV, a RD será 5/+2; para criaturas com mais de 12 DV, a RD será 10/+3

- Visão no escuro com alcance de 18 m

Se a criatura-base já possui alguma destas qualidades especiais, utilize o valor acima ou a habilidade natural da criatura, o que for maior.

Testes de Resistência: Idênticos à criatura-base, alterados conforme o Dado de Vida adicional.

Habilidades: Inteligência mínima 3 e Carisma +4.

Perícias: Idênticas à criatura-base, alterado conforme o Dado de Vida adicional.

Talentos: Idênticos à criatura-base.

Terreno/Clima: Idênticos à criatura-base.

Organização: Solitário.

Nível de Desafio: Idêntico à criatura-base.

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: —

NOS REINOS

Quando era um Escolhido de Xvim (e atualmente como Escolhido de Bane), Ezoul Chembryl podia transformar qualquer animal ou monstro em uma besta de Xvim através do toque. Dizem que os sumos-sacerdotes (clérigos de 9º nível ou superior) dessas igrejas tinham a mesma habilidade. Como as bestas obedeciam aos desígnios de uma divindade maligna e odiosa, podiam surgir em qualquer lugar, com frequência sem nenhum alerta. No Ano da Harpa Emudecida (1371 CV), Carina Tchazzam, herdeira da nobre família Tchazzam de Águas Profundas, foi assassinada pelo seu próprio gato de estimação. Os olhos do animal, segundo testemunhas, emitiam um brilho esmeralda durante o ataque. O novo herdeiro, seu irmão mais novo Tarlon, proibiu a presença de qualquer felino nas propriedades da família.

EXEMPLO DE BESTA DE XVM

A seguir, apresentamos um exemplo de uma besta de Xvim, que utiliza um cão infernal como criatura-base.

Cão Infernal de Xvim

Extra-Planar (Médio — Mal, Fogo, Leal)

Dados de Vida: 5d8+5 (27 PV)

Iniciativa: +5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 12 m

CA: 16 (+1 Des, +5 natural)

Ataques: Corpo a corpo: mordida +6

Dano: Mordida 1d8+1

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Sopro, presença aterradora (CD 12), devorar, destruir o bem (+5)

Qualidades Especiais: Faro, subtipo (fogo), imune a veneno e medo, Redução de Dano 5/+1

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +5, Von +4

Habilidades: For 13, Des 13, Cons 13, Int 6, Sab 10, Car 10

Perícias: Esconder-se +13, Furtividade +14, Observar +8*, Ouvir +7, Sobrevivência +0*

Talentos: Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Leal e Mau

Progressão: —

Sopro (Sob): Cone de fogo esmeralda de 9 m; 1d8+1 pontos de dano, Reflexos (CD 15) para reduzir o dano a metade.

Perícias: O cão infernal de Xvim recebe +5 de bônus nos testes de Esconder-se e Furtividade. *Ele recebe +8 de bônus racial em Observar e Sobrevivência para seguir rastros através do olfato.

FANTASMA

O *Livro dos Monstros* descreve muitos poderes comuns dos fantasmas, incluindo o toque da corrupção, o gemido aterrador e o olhar da corrupção. Determinados fantasmas no mundo de *Forgotten Realms* têm

poderes incomuns, que não são mencionados naquele livro. Os poderes adicionais dos fantasmas de Faerûn são descritos a seguir.

Ataques Especiais: Se um ataque especial permitir um teste de resistência, a CD será 10 + 1/2 dos Dados de Vida do fantasma + modificador de Carisma.

Raio Gélido (Sob): Doze vezes por dia, um fantasma é capaz de disparar um raio de luz gélida, que afeta uma única criatura num raio de 27 m; o fantasma deve obter sucesso em um ataque de toque à distância para atingir o alvo. A vítima sofre 2d6 pontos de dano temporário de Constituição. Além disso, ela deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou sofrerá os efeitos da magia lenticão durante uma quantidade de rodadas equivalente ao total de DV do fantasma.

Canção da Morte (Sob): Uma vez por dia, o fantasma é capaz de entoar um cântico fúnebre durante 4 rodadas ou menos (a critério do monstro). Todas as criaturas vivas num raio de 27 m do fantasma devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou ficarão apavoradas. Uma criatura apavorada sofre –2 de penalidade de moral nos testes de resistência, foge usando seu deslocamento total durante 10 rodadas e tem 50% de chance de largar o que estiver segurando. A canção também gera um campo de 3 m de raio que neutraliza todos os efeitos de encantamento enquanto a habilidade permanecer ativa e nas 6 rodadas subsequentes. Qualquer ataque físico desferido pelo fantasma enquanto a canção da morte estiver sendo entoada causa o triplo do dano normal.

Drenar Energia (Sob): Alguns fantasmas drenam a essência vital dos alvos, similar a outros mortos-vivos (como vampiros ou aparições). Se obtiver sucesso em um ataque de toque corporal, o fantasma impõe 1d2 níveis negativos na vítima.

Drenar Pontos de Vida (Sob): O toque do fantasma elimina os pontos de vida da vítima; cada golpe bem-sucedido absorve 1d8 PV. A perda desses pontos de vida será permanente contra os alvos da vingança do fantasma (seu assassino ou malfetores), mas será temporária contra os demais alvos, que recuperam os pontos de vida absorvidos normalmente.

Envelhecimento (Sob): O toque do fantasma é similar aos efeitos de um bastão do envelhecimento. Se obtiver sucesso em um ataque de toque corporal, o fantasma causa 1d4 pontos de dano de Força e 1d4 pontos de dano de Constituição (ambos temporários), a menos que a vítima obtenha sucesso num teste de resistência de Fortitude. Um sucesso decisivo transformará o dano de habilidade em permanente.

Qualidades Especiais: Alguns fantasmas dos Reinos têm qualidades adicionais, além daquelas comuns aos mortos-vivos e criaturas incorpóreas e àquelas descritas para os fantasmas no *Livro dos Monstros*. Elas podem incluir uma ou mais entre as seguintes:

Resistência à Magia (Ext): Certos fantasmas têm Resistência à Magia 12 + Dados de Vida.

Resistência ou Imunidade (Ext): Alguns fantasmas são imunes ou resistentes a uma ou mais formas de energia, incluindo ácido, frio, fogo e eletricidade.

Brilho Mágico (Sob): O fantasma é capaz de afetar quaisquer itens mágicos numa esfera de 18 m de diâmetro, fazendo-os emitir uma luminosidade branca e fria. Os itens iluminam 1,5 m de raio e brilham durante 2d4 x 10 minutos.

FANTASMAS COMUNS DOS REINOS

Esfera da Ruína: Estes beholder mortos-vivos são criaturas de terror e reverência, particularmente entre certas tribos primitivas que os veneram como divindades. Suas habilidades de fantasma incluem uma mordida da corrupção (um ataque de toque) e imunidade a frio e eletricidade. Alguns dos seus olhos terríveis conservam as habilidades que tinham em vida: o cone antimagia do olho central e os raios de medo e lenticão de dois tentáculos oculares. Os oito tentáculos restantes têm poderes diferentes, descritos a seguir. Similar ao beholder comum, os efeitos dos raios ópticos são similares às magias conjuradas por um feiticeiro de 13º nível, mas utilizam as regras dos raios (consulte Mirando uma Magia no *Livro do Jogador*). Todos os raios ópticos têm alcance de 45 m. A CD dos testes de resistência (se houver) será 20, presumindo um fantasma com 11 DV e Carisma 19.

Raio Gélido (Sob): Conforme descrito no texto acima.

Envelhecimento (Sob): Conforme descrito no texto acima.

Imobilizar Monstros (SM): A vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 20) ou será afetada pela magia homônima.

Drenar Temporário (SM): A vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 20) ou será afetada pela magia homônima.

Fantasma

Criar Mortos-Vivos Menores (SM): Similar a magia, mas a esfera da ruína utiliza um raio no lugar de um toque.

Estilhaçar Ossos (Ext): Este raio quebra os ossos, a cartilagem ou a quitina de uma criatura, causando dano e reduzindo o deslocamento pela metade. A vítima deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 20): se obtiver sucesso, sofrerá 2d6 pontos de dano; se fracassar, sofrerá 3d6 pontos de dano na primeira rodada e 1d8 pontos de dano adicionais na rodada subsequente, conforme os ossos quebrados causam ferimentos internos. As criaturas incorpóreas, gasosas ou invertebradas (incluindo plantas, limos, elementais, vermes e moluscos sem conchas, como lulas e polvos) não são afetadas.

Incinerar a Carne (Ext): A carne do alvo é cauterizada magicamente e arrancada dos ossos da vítima, causando dano como a *flecha ácida de Melf* (2d4 pontos de dano a cada rodada durante 5 rodadas).

Nuvem Profana (SM): Similar à magia homônima. Os personagens Bons sofrem 5d8 pontos de dano e ficam enjoados durante 1d4 rodadas; as criaturas Neutras sofrem metade deste dano e não ficam enjoadas. Os alvos devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 20) para reduzir o dano à metade e anular o efeito de enjôo.

Dragão Fantasma: Criados quando um dragão venerável é morto e sua riqueza acumulada é pilhada, os dragões fantasmas só conseguem descansar se o tesouro roubado (ou um valor equivalente) for devolvido ao covil da criatura. Os dragões fantasmas possuem os ataques especiais aparência horripilante, drenar energia (dois níveis negativos) e envelhecimento. Além disso, o dragão fantasma adquire um sopro especial: uma nuvem de fumaça cinzenta em forma de cone que envelhece as criaturas na área afetada em 1d% anos. O dragão fantasma é capaz de usar este ataque 3 vezes a cada 12 rodadas (ou uma vez a cada 1d4+2 rodadas). A extensão do cone varia conforme o tamanho do dragão; consulte a descrição dos dragões para obter detalhes.

Harpista Espectral: Estes fantasmas são os espíritos dos Mestres Harpistas que morreram enquanto tentavam cumprir uma missão para os Harpistas, mas não conseguiram. Eles possuem o ataque especial *canção da morte* e as qualidades especiais Resistência à Magia, brilho mágico e imunidade a frio e eletricidade.

Fantasma Vigilante: Estes mortos-vivos, muitas vezes chamados de "guardiões sem descanso", são criados por uma magia necromântica poderosa (8º nível) para atuarem como sentinelas. Eles possuem o ataque especial *raio gelido* e as qualidades especiais Resistência à Magia, imunidade a frio e brilho mágico.

Espírito Zhentarim: Estes fantasmas são a essência dos magos Zhentarim que enfrentaram uma morte horrível nas mãos de seus inimigos ou de seus camaradas traiçoeiros. Eles permanecem nesse plano em busca de vingança e seus ataques mais letais são reservados aos responsáveis por suas mortes. Eles têm os ataques especiais drenar pontos de vida e possessão (descrita no *Livro dos Monstros*).

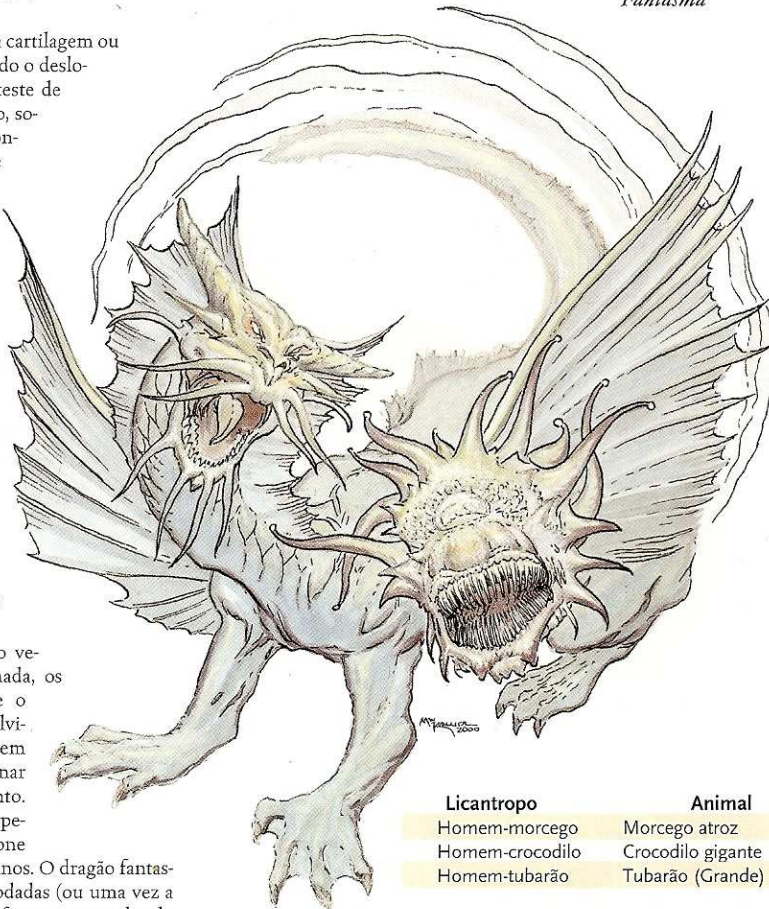
LICANTROPO

Os licantropos são humanóides capazes de se transformar em animais ou monstros híbridos. As informações básicas do *Livro dos Monstros* sobre esses metamorfos também foram transcritas a seguir; consulte aquele livro para obter detalhes sobre a licantrópia como uma doença e sua cura.

COMO CRIAR UM LICANTROPO

"Licantropo" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura humanóide (daqui por diante denominada "personagem"). O tipo da criatura muda para "metamorfo". O licantropo assume todas as características de algum tipo de animal carnívoro (daqui por diante denominado "animal").

Os animais mais comuns são descritos no *Livro dos Monstros*; alguns específicos de Faerûn são detalhados a seguir.



Licantropo

Homem-morcego
Homem-crocodilo
Homem-tubarão

Animal

Morcego atroz
Crocodilo gigante
Tubarão (Grande)

Dado de Vida: O mesmo do animal ou do personagem, o que gerar a maior quantidade de Pontos de Vida.

Deslocamento: O mesmo do animal ou do personagem, de acordo com a forma assumida pela criatura.

CA: A armadura natural do personagem ou do animal aumenta +2, de acordo com a forma assumida.

Ataques: Idênticos aos do personagem ou do animal, de acordo com a forma assumida.

Dano: O mesmo do personagem ou do animal, de acordo com a forma assumida.

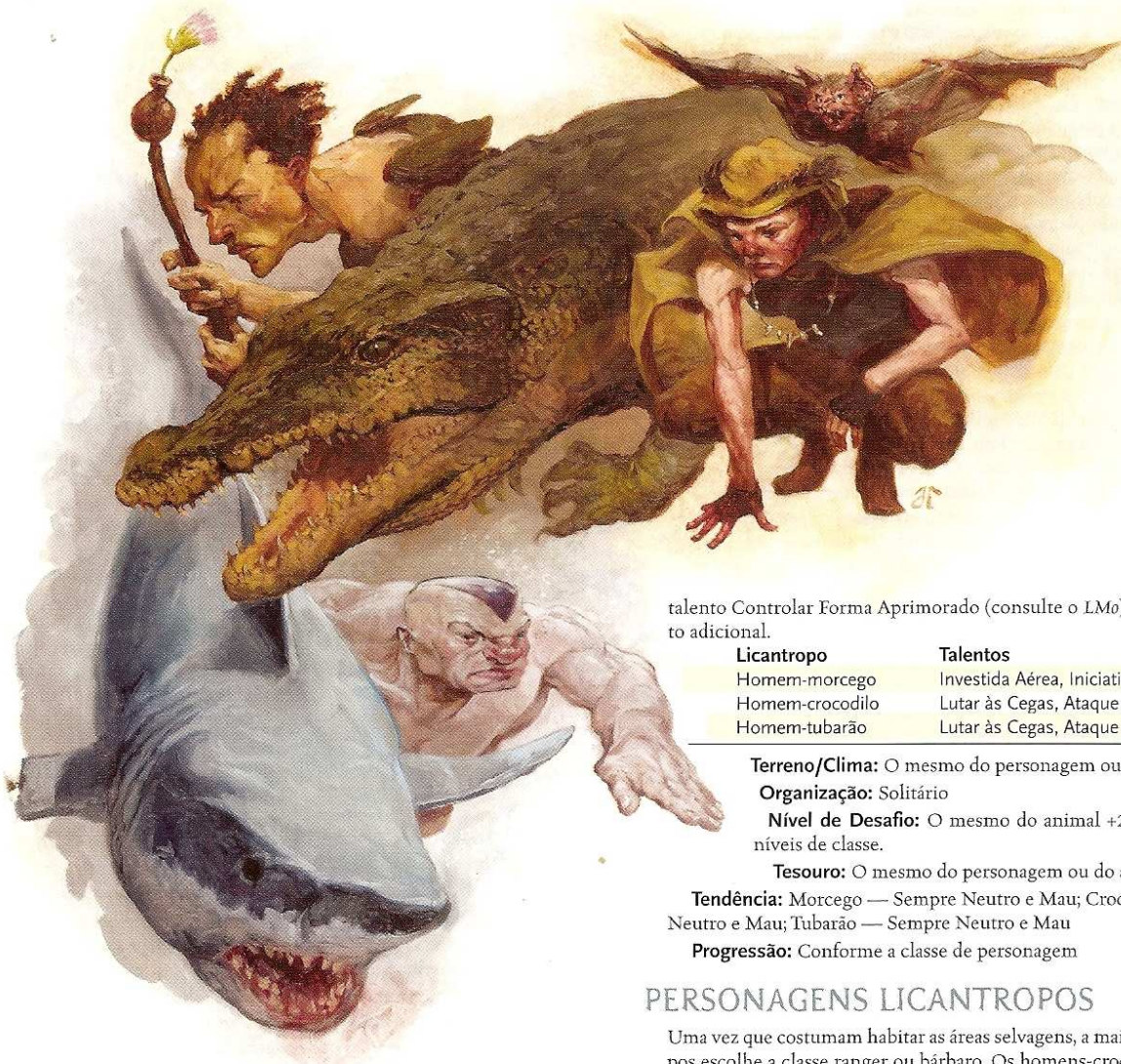
Ataques Especiais: O licantropo conserva todos os ataques especiais do personagem e do animal, de acordo com a forma assumida, e adquire as seguintes habilidades:

Empatia Licantrópica (Ext): Os licantropos conseguem se comunicar e gerar vínculos empáticos com animais (normais e atrezo) da sua espécie animal. Isso lhes concede +4 de bônus racial nos testes para influenciar a atitude desses animais e permite a comunicação de conceitos simples (caso o animal seja amigável), como "amigo", "inimigo", "fuja" e "ataque".

Maldição da Licantrópia (Sob): Qualquer humanóide atingido pela mordida do licantropo (na forma animal) deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou contrairá a licantrópia no final do encontro. Caso diversos licantropos atinjam a mesma criatura, ela deverá realizar vários testes de resistência. Um personagem que seja eliminado por um licantropo e depois *revivido* ou *ressuscitado* contrairá a licantrópia automaticamente.

Qualidades Especiais: O licantropo conserva todas as qualidades especiais do animal e do personagem e adquire as habilidades indicadas a seguir:

Alterar Forma (Sob): Todos os licantropos são capazes de assumir a forma do animal como o efeito da magia *metamorfosear-se* (mas seu equipamento não se transforma). Qualquer transformação exige uma ação padrão. Ao assumir a forma animal ou híbrida, o licantropo recupera uma quantidade de PV equivalente a um dia de descanso. Um licantropo eliminado retorna para sua forma humanóide, mas permanece morto.



Qualquer parte arrancada do corpo de um licantropo permanece na forma que estava. Essa habilidade pode ser muito difícil de controlar (veja Licantropia como Maldição, no LMo).

Redução de Dano (Ext): Um licantropo na sua forma híbrida ou animal adquire Redução de Dano 15/prata.

Testes de Resistência: Os mesmos do personagem ou do animal, o que for maior. Além disso, os licantropos recebem +2 de bônus racial em testes de Fortitude e Vontade.

Habilidades: Os licantropos de Faerûn na forma humanóide recebem +2 de Inteligência e +2 de Sabedoria, devido à sua astúcia selvagem. Na forma híbrida ou animal, os valores sofrem as alterações indicadas na tabela.

Licantropo	Modificadores
Homem-morcego	For +6, Des +4, Con +6, Int +2, Sab +2
Homem-crocodilo	For +16, Des +2, Con +8, Int +2, Sab +2
Homem-tubarão	For +6, Des +4, Con +2, Int +2, Sab +2

Perícias: O licantropo recebe +4 de bônus racial em testes de Observar e Ouvir quando está na forma humanóide. Na forma híbrida ou animal, estes bônus aumentam para +8. Um licantropo na forma híbrida ou animal adquire as mesmas perícias de um animal daquele tipo, além das perícias do personagem. Se o licantropo tiver a mesma perícia nas formas animal e humanóide, considere o valor maior.

Talentos: Os mesmos do personagem. Quando estiver na forma híbrida ou animal, ele adquire todos os talentos do animal pertinente, além dos talentos descritos a seguir. Um licantropo natural possui o

talento Controlar Forma Aprimorado (consulte o LMo) como um talento adicional.

Licantropo	Talentos
Homem-morcego	Investida Aérea, Iniciativa Aprimorada
Homem-crocodilo	Lutar às Cegas, Ataque Poderoso
Homem-tubarão	Lutar às Cegas, Ataque Poderoso

Terreno/Clima: O mesmo do personagem ou do animal.

Organização: Solitário

Nível de Desafio: O mesmo do animal +2, mais quaisquer níveis de classe.

Tesouro: O mesmo do personagem ou do animal.

Tendência: Morcego — Sempre Neutro e Mau; Crocodilo — Sempre Neutro e Mau; Tubarão — Sempre Neutro e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

PERSONAGENS LICANTROPOS

Uma vez que costumam habitar as áreas selvagens, a maioria dos licantropos escolhe a classe ranger ou bárbaro. Os homens-crocodilo costumam se tornar clérigos. Tornar-se um licantropo não altera a classe favorecida do personagem, mas geralmente mudará sua tendência (veja a seguir). Muitas vezes, isso ocasiona a perda de habilidades de algumas classes, conforme descrito no Capítulo 3: Classes do Livro do Jogador.

EXEMPLOS DE LICANTROPOS

A seguir estão exemplos dos tipos mais comuns de licantropo, usando plebeus humanos de 1º nível como personagens.

Na forma humana, todos os licantropos descritos abaixo tinham os seguintes valores de habilidade: For 11, Des 11, Con 11, Int 12, Sab 12, Car 10. Eles têm as perícias Ofícios +7 ou Profissão +7 e o talento Foco em Perícia (Ofícios ou Profissão).

Em suas formas naturais, os licantropos se parecem com qualquer membro de seu povo, embora os licantropos naturais ou amaldiçoados há muito tempo conservem ou adquiram aspectos de suas formas animais. Na forma animal, o licantropo assemelha-se a uma versão mais poderosa do animal adequado; qualquer inspeção mais atenta revelará que seus olhos demonstram uma faúlha de inteligência sobrenatural e emitem um brilho vermelho no escuro.

COMBATE

Enquanto estiverem em suas formas humanóides, os licantropos usarão as táticas prediletas do seu povo, mas serão um pouco mais agressivos. Quando estiverem em suas formas híbridas ou animal, lutarão como o animal pertinente.

	Homem-Morcego Metamorfo (Enorme)	Homem-Crocodilo Metamorfo (Enorme)	Homem-Tubarão Metamorfo (Grande)
Dados de Vida:	4d8+12 (30 PV)	7d8+7 (38 PV)	7d8+14 (45 PV)
Iniciativa:	+0; morcego:	+6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada) +0; crocodilo +1 (Des)	+0; tubarão +2 (Des)
Deslocamento:	9 m; morcego 6 m, vôo 12 m (médio)	9 m; crocodilo 6 m, natação 9 m (ruim)	9 m; tubarão natação 18 m
CA:	10; morcego 22 (-2 tamanho, +2 Des, +12 natural)	10; crocodilo 18 (-2 tamanho, +1 Des, +9 natural)	10; tubarão 17 (-1 tamanho, +2 Des, +6 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: desarmado +0; ou morcego:mordida +4	Corpo a corpo: desarmado +0; ou crocodilo: mordida +11; ou cauda +11	Corpo a corpo: desarmado +0; ou tubarão: mordida +7
Dano:	Desarmado 1d3 por contusão;] mordida 2d6+4 (morcego)	Desarmado 1d3 por contusão; mordida 2d8+12 e cauda 1d12+4 (crocodilo)	Desarmado 1d3 por contusão; mordida 1d8+4 (tubarão)
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m ou 4,5 m por 4,5 m/3 m (morcego)	1,5 m por 1,5 m/1,5 m ou 1,5 m por 6 m/3 m (crocodilo)	1,5 m por 1,5 m/1,5 m ou 1,5 m por 3 m/1,5 m (tubarão)
Ataques Especiais:	Empatia com morcegos; maldição da licanthropia	Empatia com répteis; maldição da licanthropia	Empatia com tubarões; maldição da licanthropia
Qualidades Especiais:	Percepção às Cegas, Redução de Dano 15/prata	Redução de Dano 15/prata	Faro, Redução de Dano 15/prata
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +6, Von +7	Fort +11, Ref +6, Von +8	Fort +8, Ref +7, Von +8
Habilidades:	For 17, Des 15, Cons 17, Int 12, Sab 12, Car 10	For 27, Des 13, Cons 19, Int 12, Sab 12, Car 10	For 17, Des 15, Cons 13, Int 12, Sab 12, Car 10
Perícias:	Furtividade +7, Observar +10*, Ouvir +10* (morcego)	Esconder-se +0*, Observar +9, Ouvir +9 (crocodilo)	Observar +11, Ouvir +11 (tubarão)
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea (morcego)	Ataque Poderoso, Lutar às Cegas (crocodilo)	Ataque Poderoso, Lutar às Cegas (tubarão)
Terreno/Clima:	Desertos, florestas, colinas, planícies e subterrâneo/Temperado e Quente	Pântanos/Quente	Aquático/Qualquer
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	4	6	4
Tesouro:	Padrão	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem	Conforme a classe de personagem	Conforme a classe de personagem

HOMEM-MORCEGO

Na forma humanóide, os homens-morcego costumam ser tímidos e evasivos. Seus olhos são negros, eles têm narizes achatados e dentes afiados, evitam a luz do sol e apreciam carnes incomuns.

Combate

Os homens-morcego utilizam sua capacidade de vôo para obter vantagens no combate, mergulhando contra alvos despreparados e depois saindo do alcance dos atacantes.

Percepção às Cegas (Ext): Os morcegos podem "ver" emitindo sons em alta frequência, inaudíveis para a maioria das criaturas, o que lhes permite localizar objetos e criaturas num raio de 36 metros. Esse sonar é tão apurado quanto a visão normal, mas não distingue cores. Ele continua ativo em áreas escuras, enevoadas ou condições similares de iluminação precária, e localiza criaturas invisíveis. A magia silêncio anula essa habilidade e obriga o licanthropo a utilizar sua visão ruim, que tem alcance máximo de 3 m na forma animal.

Nos Reinos

Os homens-morcego são encontrados com mais frequência no Subterrâneo e quase sempre eram drow. Dessa forma, eles têm valores de habilidades mais elevados e qualidades raciais muito superiores às características do homem-morcego plebeu descrito acima.

HOMEM-CROCODILO

Na forma humanóide, os homens-crocodilo são altos e magros, com aspectos faciais afilados, narizes e queixos longos e uma mandíbula proeminente. Na forma animal, eles são monstros compridos e musculosos.

Combate

Os homens-crocodilo preferem atacar suas vítimas de surpresa, assumindo a forma humanóide e agindo como um plebeu inofensivo. Então, se transformam em crocodilos e atacam as vítimas que estiverem ao seu alcance.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o homem-crocodilo precisa atingir um oponente Grande ou menor com sua mordi-

da. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá arrastar a criatura, mas não causará dano. Normalmente, o crocodilo submerge a presa e tenta imobilizá-la quando atinge o fundo. Uma vítima imobilizada sofrerá o dano da mordida a cada rodada.

Perícias: * Um homem-crocodilo recebe +12 de bônus racial nos testes de Esconder-se enquanto estiver submerso.

Nos Reinos

Os homens-crocodilo são criações de Sebek, uma divindade menor que tem uma cabeça de crocodilo, originária do panteão mulhorandi. Existem poucas crias de Sebek na região de Mulhorand atualmente, desde que os servos dos reis-deuses começaram a expulsá-los há quinhentos anos. No entanto, esses licanthropos sobrevivem no Pântano da Víbora, em Chessenta.

HOMEM-TUBARÃO

Os homens-tubarão são humanóides brutais, enormes e musculosos que assumem a forma de imensos tubarões brancos. Eles são cruéis e arrogantes e ainda piores na forma animal.

Combate

Na forma humanóide, os homens-tubarão preferem lutas individuais e sem armas; a maioria é fortíssima e adora esmagar seus adversários. Eles utilizam sua forma animal para escapar pela água quando a situação foge do seu controle. Quando estão submersos, eles costumam atacar as pernas do inimigo, mordendo-as com selvageria.

Faro (Ext): O olfato do homem-tubarão lhe permite distinguir odores a 54 m.

Nos Reinos

Os homens-tubarão eram praticamente desconhecidos nos Reinos antes dos últimos vinte anos. É possível que sejam humanos vingativos, transformados em licanthropos por Umberlee ou Talos durante a Guerra dos Deuses. Eles somente foram avistados nas águas da Costa da Espada.

Outros Licantropos dos Reinos

Depois do Tempo das Perturbações, novas variedades de licantropos surgiram em Faerûn. Os rumores indicam a existência de criaturas como homens-alce (diferentes dos hybsil), homens-cachorro, homens-golfi-nho, homens-leopardo, homens-coruja e homens-pantera.

Lythari: Esses lobisomens élficos possuem todas as habilidades dos licantropos comuns, mas não têm uma forma híbrida. Eles sempre são Caóticos e Bens e normalmente são elfos com níveis de classe elevados na forma humanóide.

Na forma animal, os lythari são lobos maravilhosos, com pelagem cinza clara ou prateada e olhos castanhos ou azuis que brilham com inteligência. Na forma de elfos selvagens, eles são bonitos e sobrenaturais (mesmo entre sua espécie). Os lythari são altos e têm a pele alva, com olhos azuis ou verdes claros e cabelos prateados.

A licantropia dos lythari somente é transmitida para outros elfos, em um ritual especial que exige o consentimento de ambas as partes.

Homem-Gato:

Esses licantropos Caóticos e Bons são humanos capazes de assumir a forma de gatos comuns. Uma fraternidade secreta de homens-gato, conhecida como Olhos do Entardecer, serve às deusas Sharess e Selûne, embora seus objetivos reais sejam desconhecidos. Os rumores indicam que eles caçam cultistas de Shar e Loviatar durante as noites de lua cheia.

LICH

O *Livro dos Monstros* descreve muitos poderes comuns dos lich, incluindo a aura de medo, o toque paralisante e a Redução de Dano. Determinados lich no mundo de *Forgotten Realms* têm poderes incomuns, que não são mencionados naquele livro. Os poderes adicionais dos lich de Faerûn são descritos a seguir.

Ataques Especiais: Se um ataque especial permitir um teste de resistência, a CD será 10 + 1/2 dos Dados de Vida do lich + modificador de Carisma.

Fogo Gélido (Sob): O lich é capaz de produzir esferas azul-esverdeadas de fogo gélido, que causam 3d10 pontos de dano de energia negativa. O lich pode usar uma ação de ataque total para arremessar duas bolas de fogo gélido na mesma rodada (o bônus de ataque do segundo projétil é reduzido em -5). O incremento de distância das esferas é 4,5 m.

Desespero (Sob): O toque de alguns lich, além de infligir dano, gera os efeitos da magia *emoções (desespero)*: as vítimas devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou sofrerão -2 de penalidade de moral nos testes de resistência, jogadas de ataque e dano com armas, testes de perícias e habilidades até o final do encontro.

Olhar da Ruína (Sob): O lich é capaz de matar com um ataque visual, com alcance de 9 m. As criaturas vivas que fitarem os olhos do lich devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou morrerão de imediato.

Assombrar os Sonhos (Sob): O lich é capaz de invadir os sonhos de qualquer indivíduo cuja localização ele conheça. O alvo terá sonhos atormentados e deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou sofrerá 1 ponto de dano de Constituição permanente quando acordar. Caso sua Constituição seja reduzida a 0, a vítima morrerá.

Toque da Morte (Sob): Uma vez por dia, o lich pode envolver suas mãos com uma névoa de chamas negras que permanecerá ativa até que toque uma criatura viva. O alvo tocado (um ataque de toque corporal) deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou morrerá instantaneamente.

Toque do Enfraquecimento (Sob): O lich pode enfraquecer um inimigo com um ataque de toque especial. A vítima atingida deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou sofrerá 2d4 pontos de dano temporário de Força.

Olhar da Dor (Sob): Qualquer criatura que fitar os olhos do lich deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude ou sofrerá 2d10 pontos de dano, devido a uma contração severa e dolorosa dos próprios músculos.

Voz da Malevolência (SM): Se um lich conversar com a mesma vítima durante 10 minutos, ela deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou entrará em um transe sonolento. Neste estado, a criatura responderá com veracidade a qualquer pergunta do lich. A vítima pode realizar um novo teste de resistência a cada hora; entretanto, cada hora consecutiva de diálogo com o morto-vivo aumentará a CD do teste de resistência em +1.

Qualidades Especiais: Certos lich têm Resistência à Magia 12 + Dados de Vida. Outros possuem Redução de Dano 20/+2.

LICH COMUNS DOS REINOS

Alhoon (Itilich): Estes devoradores de mentes são mortos-vivos e um poder em ascensão nas políticas intrincadas do Subterrâneo. Eles conservam a aparência que tinham em vida, mas suas peles são secas e enrugadas, sem a camada oleosa que os itilides vivos ostentam. Um alhoon tem os poderes normais de um devorador de mentes; todos eram feiticeiros ou magos (pelo menos de 9º nível), logo possuem uma combinação mortífera de habilidades psíquicas e mágicas. Eles não apresentam a aura de medo e o toque paralisante dos lich, mas adquirem as outras qualidades especiais padrão (características de morto-vivo, Redução de Dano 15/+1, imunidade a frio, eletricidade, metamorfose e efeitos de ação mental). Eles conservam a Resistência à Magia dos itilides, impedindo uma adaptação completa ao estado de lich. Os alhoon são afligidos por um enrugamento da pele e um dessecamento contínuo de tecidos, que eles tentam reverter com banhos ou ingestão de água, sopas e outros líquidos.

Lich de Bane: Há muito tempo, quando Bane, a divindade do conflito, começou a estabelecer suas igrejas, seus adoradores eram perseguidos até a morte pelas forças do bem, a menos que se reunissem em quantidades significativas. Cansado de assistir aos seus fiéis se transformarem em vítimas dos outros cleros, a cada 50 ou 60 anos Bane escolhia o sacerdote mais poderoso entre as fileiras de sua igreja e lhe revelava um ritual terrível, capaz de transformar o conjurador em uma criatura imortal e poderosa — um lich de Bane. Pelo menos trinta e cinco desses mortos-vivos foram criados no decorrer dos séculos e, antes do Nevoeiro dos



Tiranos, existia o registro da destruição de somente dez. Quando Iyachtu Xvim enviou o Nevoeiro para expurgar os últimos seguidores de Bane da face de Faerûn, vários dos lich de Bane foram aniquilados. Os sobreviventes seguiram planos bastante variados — alguns ficaram escondidos e outros agiram ativamente contra Xvim e seu Escolhido, Fzoul Chembryl.

Um lich de Bane era um clérigo maligno de 17º nível ou superior antes de se tornar um morto-vivo e conserva todas as suas habilidades de classe. Eles adquirem a aura de medo, a Redução de Dano e as imunidades dos lich, além do toque do desespero, o fogo gélido e a Resistência à Magia (descritos acima). Conforme envelhecem, seus poderes aumentam: a cada 100 anos, eles adquirem um nível de clérigo e um dos seguintes poderes: olhar da dor, voz da malevolência ou toque da morte.

LICH BONDOSO

Os lich descritos no *Livro dos Monstros* são sempre malignos e vilões. No entanto, nem todos os lich de Faerûn seguem esse arquétipo; alguns buscaram a imortalidade (ou foram obrigados a fazê-lo) como meio de servirem a uma causa nobre, proteger um ente querido ou alcançar um objetivo sublime. Estes lich bondosos compartilham a maioria dos poderes de suas contrapartes malignas, mas possuem algumas habilidades adicionais.

Ataques Especiais: Alguns lich bondosos adquiriram, na sua existência pós-vida, controle sobre outros mortos-vivos. Eles podem selecionar um ou mais entre os seguintes ataques especiais:

Expulsar Mortos-Vivos (Sob): Três vezes por dia (ou mais), um lich bondoso é capaz de expulsar mortos-vivos como um clérigo Bom, realizando um teste de expulsão (Carisma) para determinar a quantidade de Dados de Vida em mortos vivos que serão afetados. Alguns lich bondosos conseguem fascinar e comandar mortos-vivos em vez de expulsá-los e destruí-los — ou ambos.

Criar Mortos-Vivos Menores (SM): Os lich bondosos são capazes de criar zumbis e esqueletos para servi-los. Esta habilidade é idêntica à magia conjurada por um feiticeiro do mesmo nível de personagem do lich. Em geral, os lich bondosos não se interessam em criar exércitos de mortos-vivos, mas utilizam essa habilidade em defesa própria no calor da batalha.

Qualidades Especiais: Alguns lich bondosos têm uma habilidade única, que utilizam para cumprir seus objetivos:

Projeção (Sob): Três vezes por dia, durante uma hora a cada ativação, um lich bondoso é capaz de enviar uma projeção de seu corpo para qualquer local num raio de 1,5 km da sua posição atual. O lich consegue enxergar através da projeção, inclusive no Plano Etéreo, ouvir e falar e até conjurar magias através da aparição. O vínculo entre o lich e a projeção supera os obstáculos físicos e todas as barreiras mágicas conhecidas, incluindo a separação entre os planos Material e Etéreo.

A projeção tem CA 20, deslocamento de voo de 6 m (manobra perfeita) e os mesmos pontos de vida do lich, mas não consegue transportar objetos sólidos e não tem nenhum dos ataques e qualidades especiais da

criatura. Quando a projeção sofre dano, o lich sofre metade do dano causado (arredondado para baixo); a projeção desaparecerá se perder todos os seus pontos de vida. Ela não pode ser expulsa ou dissipada.

A projeção é capaz de empurrar ou deslocar objetos muito pequenos. Portanto, ela conseguiria escrever mensagens na areia ou em cinzas, virar a página de um livro aberto, mas nunca transportará objetos. Somente uma projeção pode estar ativa simultaneamente.

Imunidade à Expulsão (Ext): Os lich bondosos não podem ser expulsos, fascinados, destruídos ou controlados por paladinos e clérigos Bons ou Neutros. Os clérigos malignos são capazes de expulsá-los ou destruí-los (mas não fasciná-los).

Andar na Água (Sob): Alguns lich bondosos têm a habilidade similar a magia de *andar na água*, sem limite diário, idêntico a magia homônima.



LICH BONDOSOS DOS REINOS

Arquilih: Os arquilih são conjuradores humanos (sejam clérigos, bardos ou magos) que se transformaram deliberada e cuidadosamente em mortos-vivos. Eles dedicam sua imortalidade ao cumprimento e avanço de qualquer propósito nobre que tenha motivado a sua metamorfose.

Os arquilih parecem lich normais. Eles têm todas as características dos lich comuns, incluindo a conjuração de magias e outras habilidades de classe que possuíam em vida. Além disso, são capazes de expulsar mortos-vivos como um clérigo Bom (sua quantidade diária de utilizações de expulsar/destruir mortos-vivos equivale a 3 + modificador de Carisma). Eles também podem criar mortos-vivos (conforme indicado acima) e *andar na água*. Eles possuem a imunidade à expulsão descrita anteriormente.

Baelnorn: Os baelnorn são lich élficos que aceitaram a pós-vida para se tornarem a coluna vertebral de suas famílias, uma fonte de magia raramente encontrada, um sábio conselheiro e um protetor. Na ancestral Myth Drannor, eles eram sentinelas contra os ladrões, protegiam os elfos em suas jornadas, preservavam a tradição familiar e ensinavam a magia aos jovens conjuradores. Desde a queda da cidade élfica, eles permanecem em suas ruínas, vigiando os cofres das cavernas mais profundas, que guardam grimórios e itens mágicos poderosos.

Os baelnorn são elfos mortos-vivos altos e impressionantes, com a pele ressecada e os olhos brancos e brilhantes. Eles não irradiam uma aura de medo, nem possuem uma filactéria (embora alguns utilizem a magia *clone*), mas compartilham os demais poderes e habilidades dos lich. Eles podem expulsar mortos-vivos como um clérigo Bom de seu próprio nível e são capazes de enviar projeções astrais (descritas acima).

MAUDITOS

Os mauditos são mortos-vivos humanóides que existem em desgraça, aprisionados devido a uma maldição que jamais os deixará morrer.

Os mauditos são criados quando um conjurador maligno toca uma vítima e lança *rogar maldição* e depois (em 4 rodadas ou menos) adiciona

a magia *desejo* ou *milagre* formulada corretamente. Seu nome é uma corruptela do nome em Dracônico do ritual e significa "criado por palavras profanas".

A pele dos mauditos empalidece até um branco lívido e sobrenatural e seus olhos tornam-se negros conforme a tonalidade da íris escurece, transformando-as em pequenos poços escuros e brilhantes. Os mauditos costumam usar armaduras de couro, mantos escuros com capuzes e botas. Eles preferem a escuridão à luz e quase sempre são silenciosos.

Os mauditos não são controlados de forma alguma por seus criadores e raramente os servem, exceto para alcançarem a misericórdia da destruição através da magia *remover maldição*. Esta é a única forma de eliminar um maudito de forma permanente; quando é alvo da magia com este propósito, o morto-vivo sorri e desmorona em um monte de poeira e não poderá ser ressuscitado.

Estes mortos-vivos são ligeiramente insanos: a cada 10 minutos, eles têm 5% de chance de agir de modo irracional e repentino durante 1d6 rodadas — abandonar um combate para cantar, saltar e dançar, escrever com um dedo em uma parede, olhar fixamente para um lugar, etc. Durante este período, nada distrairá o maudito, mesmo ataques diretos.

Os mauditos conhecem os idiomas que falavam em vida.

COMO CRIAR UM MAUDITO

"Maudito" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura humanóide (daqui por diante denominada "criatura-base"). O tipo da criatura muda para morto-vivo. O maudito conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações a seguir.

Dado de Vida: Substitua todos os Dados de Vida atuais e futuros por d12.

Deslocamento: Idêntico à criatura-base.

Classe de Armadura: A armadura natural da criatura-base aumenta em +3. Elas ainda utilizam armaduras e preferem corseletes de couro.

Ataques e Dano: Um maudito conserva todos os ataques da criatura-base e adquire um ataque de garra, que inflige 1d4 pontos de dano. Ele também saberá usar as mesmas armas que a criatura-base.

Ataques e Qualidades Especiais: O maudito conserva todas as habilidades extraordinárias da criatura-base, mas perde sua capacidade de conjuração e quaisquer habilidades mágicas no momento da transformação. Eles adquirem os ataques e qualidades especiais descritas a seguir.

Resistência à Magia (Ext): Os mauditos têm RM equivalente a 12 + nível de classe.

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

Regeneração (Ext): Os mauditos regeneram 1 ponto de vida por nível a cada hora. Quando são reduzidos a 0 PV, essas criaturas não são destruídas. Eles tombam no solo, paralisadas, e permanecem no local até recuperar seu total de pontos de vida. Os mauditos podem regenerar membros e órgãos perdidos; caso seja decapitado, o corpo do maudito se desintegrará em pó e um novo corpo será formado a partir da cabeça. Este processo exige um dia para cada ponto de vida do morto-vivo; durante este período, a cabeça continuará paralisada. Os mauditos não são afetados por magias de cura.

Imunidade a Frio e Fogo (Ext): Os mauditos não sofrem dano de ataques de frio e fogo.

Imunidade à Expulsão (Ext): Os mauditos não podem ser expulsos, fascinados, destruídos ou controlados por clérigos e paladinos.

Testes de Resistência: Idênticos à criatura-base. Como são mortos-vivos, os mauditos são imunes a qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude (a menos que afete objetos).

Habilidades: O maudito (como qualquer morto-vivo) tem um valor nulo de Constituição. Somente 10% dos mauditos conservam seu valor anterior de Inteligência — o restante terá Inteligência 8. Eles conservam os demais valores de habilidade que possuíam em vida.

Perícias: Idênticas à criatura-base. Os mauditos perdem o sentido do olfato, portanto sofrem -2 de penalidade nos testes de Alquimia e outras perícias que exijam o olfato. Devido à redução potencial na Inteligência, é possível que percam graduações ou mesmo esqueçam inteiramente algumas perícias.

Talentos: Idênticos à criatura-base.

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: Mesmo da criatura-base +1

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Neutro

Progressão: Conforme a classe de personagem

NOS REINOS

Durante o Tempo das Perturbações, muitas pessoas eliminadas dentro das áreas de magia selvagem se tornaram mauditos e diversos guardas e sentinelas de Águas Profundas se transformaram espontaneamente nestes mortos-vivos enquanto enfrentavam os exércitos de Myrkul. Um maudito poderoso freqüenta a Torre dos Crânios, um templo de Kelemvor localizado em Ormath, nas Planícies Brilhantes. Outra um guerreiro de nível elevado em Turmish, este maudito — cujo nome é desconhecido — atualmente espera encontrar a libertação de seu estado através da misericórdia do Senhor dos Mortos.

EXEMPLO DE MAUDITO

A seguir, apresentamos um exemplo de um maudito, que utiliza um guerreiro humano de 5º nível como criatura-base.

Maudito

Morto-Vivo (Médio)

Dados de Vida: 5d12 (32 PV)

Iniciativa: +5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 9 m

CA: 16 (+1 Des, +3 natural, +2 armadura)

Ataques: Corpo a corpo: espada bastarda +9

Dano: Espada bastarda 1d10+5

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Qualidades Especiais: Morto-vivo, regeneração 5/hora, imunidade a frio e fogo, imunidade à expulsão, RM 17

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +4, Von +2

Habilidades: For 16, Des 13, Cons —, Int 8, Sab 12, Car 8

Perícias: Cavalgar +1, Escalar +3, Observar +3, Ouvir +3

Talentos: Usar Arma Exótica (espada bastarda), Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Mobilidade, Foco em Arma (espada bastarda), Especialização em Arma (espada bastarda)

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Neutro

Progressão: Conforme a classe de personagem



YUAN-TI

Um dos aspectos mais traiçoeiros dos yuan-ti é a sua descendência humana. Parte dessa raça ofídea de criaturas malignas descende de humanos que se envolveram com uma espécie sáuria ancestral. Visando perpetuar sua malevolência monstruosa, os yuan-ti continuam a misturar o sangue de humano com a raça serpente, criando dois tipos de agentes e laiaos exclusivos de Faerûn que não são totalmente humanos — nem completamente yuan-ti.

Esses laiaos são criados através do mesmo processo. Se o ritual obtiver sucesso, o resultado será um yuan-ti maculado. Essas criaturas têm a mesma aparência que possuíam antes da infecção — quase sempre são humanos (ou raramente elfos, anões, orcs e outros humanóides) musculosos e robustos entre o 3º e o 6º nível. Embora seus corpos não denunciem a presença do sangue maculado, sua personalidade e comportamento o fazem. Eles costumam lambe os lábios com frequência, emitir pequenos sibilos ou criar enormes víboras como animais de estimação. Os maculados servem aos yuan-ti como agentes capazes de se infiltrar entre as demais raças e aruar disfarçados nas regiões onde os yuan-ti puro-sangue seriam descobertos.

Se o ritual fracassar, o resultado será um protetor da ninhada (chamado histachii no idioma original). Essas abominações de inteligência limitada são criaturas sem cabelo e corpos macilentos. A pele cinzenta ou amarelo-esverdeada é rígida e tem escamas, que emanam um odor de carne apodrecida. Eles têm olhos grandes, redondos e injetados de sangue, e uma língua bifurcada que emerge e retornar para a boca constantemente. Os protetores da ninhada, conforme o nome indica, quase sempre são encontrados nas câmaras de procriação dos yuan-ti.

Os maculados e os protetores falam os idiomas que conheciam antes da metamorfose e normalmente aprendem Dracônico depois de alguns meses da infecção.

COMO CRIAR UM YUAN-TI

"Maculado" e "protetor da ninhada" são modelos que podem ser adicionados a qualquer criatura humanóide (daqui por diante denominada "criatura-base"). O tipo da criatura muda para humanóide monstruoso. O yuan-ti conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações a seguir.

Dado de Vida: O mesmo da criatura-base.

Deslocamento: O mesmo da criatura-base.

CA: O mesmo da criatura-base. Os protetores da ninhada não usam armaduras.

Ataques e Dano: Os mesmos da criatura-base. Os maculados adquirem uma mordida venenosa, mas geralmente ela é inútil em combate (veja Ataques Especiais, a seguir).

Os protetores da ninhada adquirem garras e presas afiadas que podem utilizar em combate. Eles conservam os bônus de ataque da criatura-base; a garra causa 1d4 pontos de dano e a mordida causa 1d4 pontos de dano.

Ataques Especiais: Os maculados e protetores conservam todos os ataques especiais da criatura-base. Os maculados adquirem as habilidades especiais descritas a seguir.

Psiquismo (SM): A transformação ativa as capacidades psíquicas latentes da mente humana, fornecendo aos maculados algumas habilidades sobrenaturais, similares ao psiquismo dos yuan-ti. O maculado é capaz de gerar os seguintes efeitos, sem limite diário, como um feiticeiro de nível equivalente aos seus Dados de Vida: *envenenamento* (Fortitude CD 13 + modificador de Constituição) e *metamorfosar-se* (apenas víboras e formas répteis).



Veneno: A saliva dos maculados é venenosa quando é ingerida ou injetada no sangue, mas esta habilidade normalmente é inútil em combate. Um maculado seria capaz de inocular o veneno durante a manobra Agarrar, contra um adversário sem armadura; a vítima deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + 1/2 dos Dados de Vida do maculado + modificador de Constituição) ou sofrerá 1d4 pontos de dano temporário de Constituição; o dano secundário (que exige outro teste de resistência) é o mesmo. O beijo de um maculado é tóxico, mas a CD do teste de resistência será reduzida em 2 pontos.

Os protetores da ninhada não adquirem as habilidades acima, mas recebem a habilidade racial *fúria*.

Fúria (Ext): Uma vez por dia, o protetor é capaz de imergir num estado de fúria incontrolável, similar a habilidade dos bárbaros. Nesse estado, eles recebem +4 de Força, +4 de Constituição e +2 de bônus de moral nos testes de resistência de Vontade, mas sofrem -2 de penalidade na CA.

Qualidades Especiais: Os maculados e protetores conservam todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as habilidades descritas a seguir.

Imunidade a Veneno (Ext): Os maculados e protetores são imunes a venenos ofídios, inclusive de qualquer yuan-ti.

Resistência a Magia (Ext): Os maculados adquirem RM 12 +1 a cada três níveis de classe.

Resistências Psíquicas (Ext): Os protetores são imunes a efeitos de imobilizar e enfeitiçar.

Testes de Resistência: Idênticos à criatura-base.

Habilidades: Maculados — Constituição +2. Protetores da ninhada — Destreza +2, Constituição +2, Inteligência -4, Carisma -4.

Perícias: Idênticas à criatura-base. Os protetores perdem 2 graduações em cada perícia devido à redução na Inteligência.

Talentos: Os maculados e os protetores adquirem Prontidão como um talento adicional.

Terreno/Clima: Terrestre/Quente

Organização: Maculado — Solitário. Protetor da ninhada — bando (2-8) ou tribo (9-20)

Nível de Desafio: Maculado — criatura-base +1. Protetor da ninhada — mesmo da criatura-base

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Maculado — conforme a classe de personagem. Protetor da ninhada — nenhuma.

COMO CRIAR UM MACULADO

Os yuan-ti criam a maioria dos seus laiaos a partir de humanos cativos. Eles também submetem ao ritual os adoradores humanos que se oferecem para se transformar em maculados. A criatura ingere uma solução do veneno dos yuan-ti, misturada com ervas e raízes especiais.

Qualquer humanóide que ingerir esta mistura, voluntária ou forçadamente, deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 16).

Se fracassar, deve obter sucesso em um teste de Constituição (CD 15) para se tornar um maculado, um processo doloroso que exige 1d6 dias. Se fracassar no segundo teste, a criatura lentamente se transformará num protetor da ninhada em 1d6+6 dias.

Caso obtenha sucesso no teste de resistência, a criatura imediatamente entrará em coma e morrerá 1 hora depois. As magias *neutralizar veneno* e *retardar envenenamento*, conjuradas antes da vítima falecer, reverterem o estado de

coma. Os yuan-ti puro-sangue são capazes de neutralizar o veneno e costumam salvar as criaturas que fracassaram nos testes — infelizmente, não por altruísmo. Quase sempre, um prisioneiro que estava em coma depois de ingerir a mistura acorda repentinamente, apenas para ingerir outro frasco de veneno para concluir o ritual de transformação.

Em geral, somente os humanos se tornam maculados. As demais raças que ingerem a mistura devem obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 16) ou entrarão em coma e morrerão em 1d4+1 rodadas. Se obtiver sucesso, a vítima ficará extremamente adoecida e não poderá realizar qualquer ação durante 1d4 rodadas. O processo para afetar outros humanóides é desconhecido.

Quando um humano fracassa no teste de resistência depois de ingerir a solução venenosa, é possível impedir a metamorfose com ações desesperadas. A magia *neutralizar veneno* reverte o estado de coma ou suprime a ação da mistura. Logo depois, é preciso conjurar *dissipar magia*, *remover maldição* e *cura completa*, necessariamente nesta ordem, para reverter o processo de transformação. No entanto, a vítima perderá 1 ponto de Inteligência em definitivo. As magias *desejo restrito*, *milagre* e *desejo* reverterem a metamorfose sem a perda de Inteligência. Depois que a cria-

tura se tornar um maculado ou protetor, somente *desejo* ou *milagre* são capazes de restaurar sua forma natural.

NOS REINOS

O processo de criação dos maculados foi desenvolvido pelos yuan-ti das Colinas das Serpentes. Atualmente, seus agentes operam nas cidades do Norte. Caso isso ainda não tenha ocorrido, os segredos do processo serão entregues aos yuan-ti de Hlondeth e Chult em pouco tempo, espalhando os maculados em todas as regiões de Faerûn.

Uma abominação yuan-ti chamada Zstulkk Ssarmin é um dos líderes do comércio de escravos na cidade subterrânea de Porto da Caveira. Há poucos meses, ela construiu um templo para a divindade Sseth abaixo de sua residência, e hoje está criando maculados para seu mercado de escravos, possivelmente com o auxílio dos yuan-ti mestiços das Colinas das Serpentes. Existem suspeitas de que os maculados são vendidos como escravos para figuras importantes — ou “infelizmente” roubados por outros escravistas — e utilizados como espões no território dos inimigos. Ninguém conhece o propósito dessa estratégia arriscada.

EXEMPLOS DE YUAN-TI

A seguir, apresentamos um exemplo de um maculado e um protetor da ninhada, que utilizam um ladino humano de 5º nível como criatura-base.

Maculado

Humanóide Monstruoso (Médio)

Dados de Vida: 5d6+5 (22 PV)

Iniciativa: +7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 9 m

CA: 15 (+3 Des, +2 armadura)

Ataques: Corpo a corpo: espada curta +7

Dano: Espada curta 1d6+1

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Psiquismo, ataque furtivo (+3d6), veneno

Qualidades Especiais: Evasão, esquiva sobrenatural (bônus de Des na CA), RM 13

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +7, Von +1

Habilidades: For 12, Des 16, Cons 13, Int 14, Sab 10, Car 8

Perícias: Blefar +7, Diplomacia +11, Escalar +9, Esconder-se +11, Furtividade +11, Intimidar +9, Observar +10, Ouvir +10, Procurar +10, Sentir Motivação +8

Talentos: Acuidade com Arma (espada curta), Foco em Arma (espada curta), Iniciativa Aprimorada, Prontidão

Terreno/Clima: Terrestre/Quente

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 6

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Protetor da Ninhada

Humanóide Monstruoso (Médio)

Dados de Vida: 5d6+5 (22 PV)

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

Deslocamento: 9 m

CA: 14 (+4 Des)

Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +4, mordida -1

Dano: Garra 1d4+1, mordida 1d4

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Fúria, ataque furtivo (+3d6)

Qualidades Especiais: Evasão, esquiva sobrenatural (bônus de Des na CA), resistências psíquicas (*imobilizar* e *enfeitiçar*), imune a veneno

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +1

Habilidades: For 12, Des 18, Cons 13, Int 8, Sab 10, Car 4

Perícias: Blefar +3, Diplomacia +7, Escalar +7, Esconder-se +9, Furtividade +9, Intimidar +5, Observar +8, Ouvir +8, Procurar +3, Sentir Motivação +6

Talentos: Acuidade com Arma (espada curta), Foco em Arma (espada curta), Iniciativa Aprimorada, Prontidão

Terreno/Clima: Terrestre/Quente

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem



CLASSIFICAÇÃO DOS MONSTROS POR NÍVEL DE DESAFIO

Monstro	Nível	Monstro	Nível	Monstro	Nível	Monstro	Nível
Balbuciador	1/3	Goblin, Dekanter	01	Wemic	03	Phaerimm	05
Garra rastejante	1/3	Hybsil	01			Protetores da ninhada (yuan-ti 5º nível)	05
Aarakocra	1/2	Lagarto ígneo	01	Aballin	04	Yochlol (demônio)	05
Anão do ártico	1/2	Pata larga	01	Alaghi	04	Abishai verde (baatezu)	06
Anão do escudo	1/2	Quitina	01	Cão infernal de Xvim	04	Homem-crocodilo (licantropo)	06
Anão dourado	1/2	Siv	01	Choldrith	04	Maculado (yuan-ti 5º nível)	06
Anão selvagem	1/2	Escolhido	02	Fera obscura	04	Maudito (5º nível)	06
Aranha peluda (armadeira)	1/2	Fey'ri (tiefling)	02	Guardião verde	04	Nishruu	06
Duergar (anão cinzento)	1/2	Guarda de Bane	02	Homem-escurião	04	Sharn	06+
Genasi da água	1/2	Morcego de ossos (profundezas)	02	Homem-morcego (licantropo)	04	Abishai azul (baatezu)	07
Genasi da terra	1/2	Tanarukk (tiefling)	02	Homem-tubarão (licantropo)	04	Árvore negra	07
Genasi do ar	1/2	Terrano	02	Leucrotta	04	Lorde mantor	07
Genasi do fogo	1/2	Urdunnir (anão)	02	Malaugrym	04	Abishai vermelho (baatezu)	08
Olho esférico (beholder)	1/2	Cauda ferrão (asabi)	03	Meazel	04	Avantesma (7º nível)	08
Shalarin	1/2	Dragontino	03	Myrlochar	04	Flagelo das profundezas	08
Arquilih (lich bom)	C+2	Guarda atroz (guarda de Bane)	03	Pantera espectral	04	Gigante da neblina	08
Baelnorn (lich bom)	C+2	Mortos de Bane	03	Abishai branco (baatezu)	05	Golem de Thay	08
Espírito Zhentarim (fantasma)	C+2	Phaerlin (gigante)	03	Abishai negro (baatezu)	05	Horror de elmo	10
Fantasma vigilante	C+2	Pterapovo	03	Aranha espada	05	Beijo letal (beholder)	11
Harpista espectral (fantasma)	C+2	Quaggoth	03	Bane-lar	05	Besta de Malar	11
Asabi	01	Serpente do gelo	03	Bocarra	05	Golem de rubi	11
Bullywug	01	Sinistro (morcego)	03	Draegloth (meio-abissal)	05	Mortificador (beholder)	11
Caçador noturno (morcego)	01	Soldado do horror	03	Ghaunadan	05	Doppelganger maior	12
		Tirano da névoa (zumbi)	03	Ibrandlin	05	Ghour (demônio)	12
		Unicórnio negro	03	Nyth	05	Golem de diamante	12
				Peryton	05	Golem de esmeralda	12
						Hidra gulguth	12

ND (NÍVEL DE DESAFIO) DOS DRAGÕES CONFORME A IDADE E TIPO

Idade	Marrom	das Presas	das Profundezas	do Som	das Sombras
Filhote	2	2	2	2	2
Muito jovem	3	3	4	3	3
Jovem	5	4	6	5	5
Adolescente	7	6	8	7	7
Adulto jovem	10	8	11	10	10
Adulto	13	10	14	13	12
Experiente	15	12	16	15	15
Antigo	17	15	18	17	17
Muito antigo	18	17	19	18	18
Venerável	20	18	21	20	20
Ancião	22	19	22	22	21
Grande ancião	24	21	24	24	23

Lacra-tumbas	14
Esfera da ruína (fantasma)	15+
Alhoon (Ililich)	19+
Lich de Bane (lich comum)	19+

[C] – Classe do Personagem





MANUAL DE CONVERSÃO

APÊNDICE DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Uma vez que as regras de D&D 3.0 foram atualizadas, através das edições revisadas e ampliadas do *Livro do Jogador*, *Livro do Mestre* e *Livro dos Monstros*, incluímos nas páginas a seguir o manual de conversão disponibilizado pela Wizards of the Coast, a editora original do *Monstros de Faerûn* e outras publicações de FORGOTTEN REALMS — OS REINOS ESQUECIDOS. Essa atualização servirá para que o Mestre consiga adaptar as criaturas contidas nos suplementos deste cenário para a nova edição de D&D.

CONVERSÃO DOS MONSTROS

A conversão dos monstros apresentados no *Cenário de Campanha de FORGOTTEN REALMS — OS REINOS ESQUECIDOS* e neste suplemento é bastante simples e objetiva. Este apêndice resume as mudanças nas perícias e talentos, Redução de Dano, tipo e subtipo dos monstros, e outras informações necessárias para converter todas as criaturas descritas nos suplementos de FORGOTTEN REALMS — OS REINOS ESQUECIDOS para a versão revisada e ampliada dos livros de regras básicas.

As estatísticas a seguir indicam as mudanças nas estatísticas existentes para atualizar as habilidades das criaturas para D&D 3.5. Elas não são blocos de estatísticas completos. Cada registro fornece as seguintes informações revisadas sobre cada monstro.

Monstro: Tipo (Subtipo); Ataque Base/Agarrar; Espaço/Alcance; Redução de Dano; Perícias; Talentos; Ajuste de Nível; Observações. As informações omitidas nesta lista não sofreram alterações.

Ataques Especiais/Qualidades Especiais
Magias Típicas

Estes elementos representam o seguinte.

Espaço/Alcance: O espaço e o alcance de cada monstro é indicado nesta referência.

Ataque Base/Agarrar: O bônus base de ataque e o modificador da manobra Agarrar de cada monstro são indicados nesta referência.

Redução de Dano: Cada monstro que possuía a qualidade especial Redução de Dano recebeu um valor atualizado, convertido de acordo com as novas regras desta habilidade. Alguns monstros que não possuíam RD na edição anterior, mas tinham resistências similares, adquiriram Redução de Dano na versão revisada de D&D.

Perícias: O bloco de perícias está completo e revisado, considerando os novos cálculos de pontos de perícia conforme o tipo de monstro, a alteração nos bônus de sinergia e as perícias excluídas (como Mensagens Secretas) ou alteradas (como Alquimia).

Talentos: O bloco de talentos foi alterado, considerando a nova progressão de talentos conforme o tipo de monstro e os novos talentos incluídos na edição revisada.

Ajuste de Nível: Todos os monstros que podem ser utilizados como personagens ou parceiros nas campanhas até 20º nível receberam um Ajuste de Nível. Conforme descrito no *Livro dos Monstros* revisado, não existe um ajuste de nível para as criaturas que se tornariam personagens épicos automaticamente ou para criaturas com valores de Inteligência igual ou inferior a 2. As criaturas impróprias para utilização como PJs ou parceiros (como os sharn) também não possuem um ajuste de nível.

Observação: Qualquer mudança adicional do monstro será indicada nesta linha. Essas alterações incluem a mudança de tipo (uma vez que os tipos "Metamorfo" e "Besta" das criaturas foram eliminados), ajustes nas estatísticas devido à revisão dos talentos, ajustes na resistência a elementos, observações sobre as novas regras utilizadas pelos monstros (como os subtipos: frio e fogo), e, em alguns casos, erratas para as estatísticas originais da criatura.

Ataques Especiais/Qualidades Especiais: Esta referência inclui os acréscimos, exclusões ou mudanças importantes nestas categorias.

Magias Típicas: Qualquer monstro que utilize magias terá uma lista de magias típicas.

Além das informações abaixo, lembre-se da seguinte regra geral: caso o monstro possua um ataque ou qualidade especial ou um subtipo genérico, consulte o glossário do *Livro dos Monstros* revisado e substitua as regras anteriores do monstro pelas estatísticas atualizadas. Da mesma forma, utilize as definições de tipo e propriedades, como as características dos mortos-vivos e constructos, do novo *Livro dos Monstros*, em detrimento das informações contidas nos suplementos da 3ª edição.

CENÁRIO DE CAMPANHA DE FORGOTTEN REALMS — OS REINOS ESQUECIDOS

Os monstros a seguir foram descritos no *Cenário de Campanha de FORGOTTEN REALMS — OS REINOS ESQUECIDOS*.

Beholder, Tirano da Morte: Morto-Vivo; Ataque Base/Agarrar: +5/+9; 3 m/1,5 m; Procurar +4, Observar +6; Talentos: —; AJ: —. Sem o talento Vontade de Ferro, a Vontade é reduzida para +9. Substitua a habilidade extraordinária *queda suave* pela habilidade similar à magia *vôo*, conforme descrito em Beholder no *Livro dos Monstros*. Substitua a qualidade especial “somente ações parciais” por “somente ações padrão”, conforme indicado em Zumbi no *Livro dos Monstros*.

Gárgula Kir-Lanan: Humanóide Monstruoso; Ataque Base/Agarrar: +4/+6; 1,5 m/1,5 m; Arte da Fuga +3, Esconder-se +7, Ouvir +2, Furtividade +4, Observar +2, Usar Instrumento Mágico +2; Investida Aérea, Furtivo; AJ: +4.

Lagarto de Carga: Animal; Ataque Base/Agarrar: +6/+17; 3 m/1,5 m; Escalar +18, Esconder-se +3*, Ouvir +6, Furtividade +5, Observar +6; Prontidão, Ataque Poderoso, Foco em Arma (mordida).. AJ: —; O talento Foco em Arma altera a mordida para: corpo a corpo +13.

Lagarto de Montaria: Animal; Ataque Base/Agarrar: +3/+11; 3 m/1,5 m; Escalar +14, Esconder-se +0, Saltar +11, Ouvir +3, Observar +3; Prontidão, Tolerância. AJ: —.

Lagarto, Rastejador Irritante: Animal; Ataque Base/Agarrar: +0/–12; 75 cm/0 m; Equilíbrio +6, Escalar +10, Arte da Fuga +4, Esconder-se +12; Ágil, Acuidade com Arma^B; AJ: —. utiliza o modificador de Destreza nos testes de Escalar.

Rothé Fantasma: Besta Mágica; Ataque Base/Agarrar: +4/+16; 3 m/1,5 m; Ouvir +6, Observar +5; Prontidão, Ataque Poderoso. AJ: —.

Rothé das Profundezas: Besta Mágica; Ataque Base/Agarrar: +2/+2; 1,5 m/1,5 m; Ouvir +5, Observar +4; Prontidão. AJ: —.

Rothé da Superfície: Besta Mágica; Ataque Base/Agarrar: +3/+11; 3 m/1,5 m; Ouvir +6, Observar +4; Prontidão, Ataque Poderoso. AJ: —.

Serpente, Víbora Alada: Animal; Ataque Base/Agarrar: +2/+6; 3 m; Equilíbrio +12, Escalar +6, Esconder-se +5, Ouvir +7, Observar +7; Prontidão, Acuidade em Arma^B. AJ: —.

Perícias: Uma víbora alada recebe +4 de bônus racial em Esconder-se, Ouvir e Observar, além de +8 de bônus racial nos testes Equilíbrio. Uma víbora alada utiliza seu modificador de Força ou Destreza nos testes de Escalar, o que for maior.

Serpente, Víbora de Duas Cabeças: Animal; Ataque Base/Agarrar: +0/–6; 1,5 m/1,5 m; Equilíbrio +14, Escalar +11, Arte da Fuga +5, Esconder-se +12, Ouvir +6, Observar +6, Natação +6; Ágil, Acuidade com Arma^B. AJ: —.

Perícias: Uma víbora de duas cabeças recebe +4 de bônus racial em Esconder-se, Ouvir e Observar, além de +8 de bônus racial nos testes de Equilíbrio e Escalar. Ela sempre pode ‘escolher 10’ em um teste de Escalar, mesmo se estiver fugindo ou ameaçada. Uma víbora de duas cabeças utiliza seu modificador de Força ou Destreza nos testes de Escalar, o que for maior.

Uma víbora de duas cabeças recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer ação especial ou evitar um obstáculo. Ela sempre pode ‘escolher 10’ em um teste de Natação, mesmo se estiver distraída ou ameaçada. Ela é capaz de usar a Corrida enquanto estiver nadando, mas precisa se deslocar em linha reta.

Tressym: Besta Mágica; Ataque Base/Agarrar: 0/–12; 75 cm/0 m; Equilíbrio +10, Escalar +4, Esconder-se +18*, Ouvir +3, Furtividade +10, Observar +2; Acuidade com Arma^B, Furtivo; Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais. AJ: —.

Vulto: Extra-Planar; Ataque Base/Agarrar: +9/+12; 1,5 m/1,5 m; AJ: +5.

MONSTROS DE FAERÛN

Os monstros a seguir se encontram neste suplemento, *Monstros de Faerûn*.

Aaracrocka: Humanóide Monstruoso; Ataque Base/Agarrar: +1/+0; 1,5 m/1,5 m; Ofícios ou Conhecimento (qualquer um) +2, Ouvir +2, Observar +2, Sobrevivência +2; Investida Aérea: AJ: +2.

Aballin: Limo; Ataque Base/Agarrar: +2/+11; 3 m/3 m; RD 10/magia e concussão; Perícias: —; Talentos: —.

Abishai Azul: Extra-Planar (Mal, Planar, Leal); Ataque Base/Agarrar: +7/+10; 1,5 m/1,5 m; RD 10/bem; Blefar +14, Concentração +13, Diplomacia +4, Disfarces +12, Arte da Fuga +13, Intimidação +16, Ouvir +11, Procurar +10, Observar +11; Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos, Persuasivo; AJ: +8. Sofre dano normal de armas com tendência Boa ou de magias e efeitos com o descritor [Bem]. Resistência a ácido 10 e frio 10.

Abishai Branco: Extra-Planar (Mal, Planar, Leal); Ataque Base/Agarrar: +4/+5; 1,5 m/1,5 m; Blefar +10, Concentração +9, Diplomacia +3, Disfarces +8, Arte da Fuga +9, Intimidação +12, Ouvir +8, Procurar +7, Observar +8; Ataques Múltiplos, Persuasivo; AJ: +8. Sofre dano normal de armas com tendência Boa ou de magias e efeitos com o descritor [Bem]. Resistência a ácido 10 e frio 10.

Abishai Negro: Extra-Planar (Mal, Planar, Leal); Ataque Base/Agarrar: +5/+7; 1,5 m/1,5 m; RD 5/bem; Blefar +9, Concentração +10, Diplomacia +3, Disfarces +9, Arte da Fuga +10, Intimidação +11, Ouvir +9, Procurar +8, Observar +9; Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos; AJ: +6. Sofre dano normal de armas com tendência Boa ou de magias e efeitos com o descritor [Bem]. Resistência a ácido 10 e frio 10.

Abishai Verde: Extra-Planar (Mal, Planar, Leal); Ataque Base/Agarrar: +6/+8; 1,5 m/1,5 m; RD 10/bem; Blefar +13, Concentração +12, Diplomacia +4, Disfarces +11, Arte da Fuga +12, Intimidação +15, Ouvir +10, Procurar +9, Observar +10; Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos, Persuasivo; AJ: +7. Sofre dano normal de armas com tendência Boa ou de magias e efeitos com o descritor [Bem]. Resistência a ácido 10 e frio 10.

Abishai Vermelho: Extra-Planar (Mal, Planar, Leal); Ataque Base/Agarrar: +8/+11; 1,5 m/1,5 m; RD 10/bem; Blefar +14, Concentração +14, Diplomacia +16, Disfarces +14, Arte da Fuga +14, Intimidação +16, Ouvir +13, Procurar +12, Observar +13; Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (cauda); AJ: +9. Sofre dano normal de armas com

tendência Boa ou de magias e efeitos com o descritor [Bem]. Resistência a ácido 10 e frio 10.

Alaghi: Humanóide Monstruoso; Ataque Base/Agarrar: +9/+13; 1,5 m/1,5 m; Esconder-se +6, Ouvir +5, Furtividade +6, Observar +5; Prontidão, Fortitude Maior, Ataque Poderoso, Furtivo; AJ: +2. Sem o talento Ambidestria, os ataques mudam para: corpo a corpo: machadinha +13/+8 (dano: 1d6+4) e pancada +8 (dano: 1d4+2); ou à distância: azagaia +10 (dano: 1d6+4).

Aranha Espada: Inseto; Ataque Base/Agarrar: +3/+11; 3 m/1,5 m; Escalar +12, Esconder-se +0, Saltar +4, Observar +12; AJ: +3.

Armadeira (aranha): Inseto; Ataque Base/Agarrar: +0/−21; 75 cm/0 m; Escalar +3, Esconder-se +22, Saltar −5, Observar +12; AJ: +0.

Árvore Negra: Planta; Ataque Base/Agarrar: +7/+24; 4,5 m/3 m (0 com a mordida); Disfarces +11; Trespasar, Separar Aprimorado, Vontade de Ferro, Ataque Poderoso. Com o talento Vontade de Ferro, a Vontade aumenta para +5; Adicione visão na penumbra às qualidades especiais. Substitua "Suscetível ao Frio" por Vulnerável ao Frio: Sofre 1,5 vezes o dano causado por ataques e efeitos de frio.

Asabi Cauda-Ferrão: Humanóide Monstruoso; Ataque Base/Agarrar: +7/+13; 3 m/3 m; Esconder-se +1, Saltar +11, Furtividade +3; Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos, Foco em Perícia (Saltar); AJ: +5. O tipo muda para humanóide monstruoso; os ataques mudam para: corpo a corpo: 2 garras +8 (dano: 1d6+2), mordida +6 (dano: 1d6+1) e cauda +6 (dano: 1d4+1 mais veneno); TR mudam para Fortitude +4, Reflexos +5, Vontade +4. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Asabi: Humanóide Monstruoso; Ataque Base/Agarrar: +3/+3; 1,5 m/1,5 m; Esconder-se +7, Saltar +17, Furtividade +7; Reflexos de Combate, Foco em Perícia (Saltar); AJ: +3. O tipo muda para humanóide monstruoso; os ataques mudam para: corpo a corpo: cimitarra +3 (dano: 1d6; dec. 18–20) e mordida −2 (dano: 1d4); ou à distância: besta leve +4 (dano: 1d8; dec. 19–20); TR mudam para Fortitude +1, Reflexos +4, Vontade +4. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Avantesma: Morto-Vivo; Ataque Base/Agarrar: +3/+5 (neste exemplo); 1,5 m/1,5 m; RD 5/magia; AJ: —. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais. Substitua "regeneração 3" por "cura acelerada 3".

Cura Acelerada (Ext): Um avantesma recupera 3 PV a cada rodada, conquanto tenha pelo menos 1 PV restante, mas não é capaz de recuperar o dano causado por fogo. A cura acelerada não afeta o dano causado por inanição, desidratação ou asfixia e não permite que o avantesma regenere ou recoloque membros perdidos do corpo.

Balbuciadador: Humanóide Monstruoso; Ataque Base/Agarrar: +0/-4; 1,5 m/1,5 m; Observar +2; Foco em Arma (mordida); AJ: +1. O tipo muda para humanóide monstruoso. TR muda para Vontade +0. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Bane lar: Besta Mágica; Ataque Base/Agarrar: +7/+23; 1,5 m/1,5 m; Concentração +15, Diplomacia +13, Intimidação +13, Observar +13, Natação +16, Usar Instrumento Mágico +13; Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Foco em Magia (encantamento); ND: 7. AJ: —. Adicione visão no escuro 18 m e visão na penumbra às qualidades especiais.

Magias Divinas Típicas (5/4/4/3): 0 — curar ferimentos mínimos, detectar magia, guia, resistência, virtude; 1º — comando, curar ferimentos leves, auxílio divino, escudo entrópico; 2º — augúrio, névoa; resistência a elementos, silêncio; 3º — dissipar magia, purgar invisibilidade, luz cegante.

Bane Mortos de Bane: Morto-Vivo; Ataque Base/Agarrar: +3/+4; 1,5 m/1,5 m; RD 5/prata; Esconder-se +9, Conhecimento (religião) +3, Ouvir +8, Furtividade +9, Procurar +5, Observar +8; Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos, Furtivo; AJ: —. Os ataques mudam para: corpo a corpo: 2 garras +4 (dano: 1d4+1 mais 1 temporário Destreza) e mordida +2 (dano: 1d6). Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Bane, Guarda de: Morto-Vivo; Ataque Base/Agarrar: +2/+3; 1,5 m/1,5 m; RD 5/concussão; Esconder-se +4, Ouvir +5, Furtividade +4, Procurar +4, Observar +5; Lutar à Cegas, Magias em Combate; AJ: +3. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Beholder – Beijo Letal: Aberração; Ataque Base/Agarrar: +9/+16; 3 m/3 m; Esconder-se +4, Ouvir +9, Procurar +9, Observar +9, Sobrevivência +7; Prontidão, Fortitude Maior, Vontade de Ferro, Ataque Poderoso, Foco em Perícia (Procurar). Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Beholder – Mortificador: Aberração; Ataque Base/Agarrar: +10/+19; 1,5 m/1,5 m (4,5 com a língua); Esconder-se +3, Ouvir +4, Furtividade +4, Procurar +6, Observar +10, Sobrevivência +2; Prontidão, Fortitude Maior, Sucesso Decisivo Aprimorado (língua), Iniciativa Aprimorada, Furtivo. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Beholder – Olho Esférico: Aberração; Ataque Base/Agarrar: +0/-14; 30 cm/0 m; Esconder-se +19, Ouvir +2, Procurar +4, Observar +6; Prontidão; Mude o tamanho para Diminuto. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Besta de Malar: Besta Mágica (metamorfo); 3 m/1,5 m; RD 10/magia e prata. O tipo muda para besta mágica (metamorfo); Altere os Dados de Vida para 9d10+45 (94 PV); TR mudam para Vontade +5

(todas as formas). Adicione visão no escuro 18 m e visão na penumbra às qualidades especiais.

A metamorfose permite que a besta de Malar recupere PV equivalentes a um dia de descanso normal (9 PV por dia).

Pantera Caçadora: Ataque Base/Agarrar: +9/+11; Equilíbrio +18, Escalar +5, Esconder-se +17*, Saltar +25, Ouvir +11, Furtividade +17, Observar +11, Sobrevivência +5, Natação +5; Rastrear^B, Acuidade com Arma^B. Os ataques mudam para: corpo a corpo: 2 garras +15 (dano: 1d4+2) e mordida +13 (dano: 1d6+1).

Garra Assassina: Ataque Base/Agarrar: +9/+19; Escalar +21, Esconder-se +5, Saltar +7, Ouvir +11, Furtividade +5, Observar +11, Sobrevivência +5, Natação +13; Sucesso Decisivo Aprimorado (garras)^B, Ataque Poderoso^B. Os ataques mudam para: corpo a corpo: mordida +19 (dano: 2d6+10, dec. 19–20) e 4 garras +17 (dano: 1d6+5, dec. 19–20).

Morcego: Ataque Base/Agarrar: +9/+12; Escalar +6, Esconder-se +5, Saltar –6, Ouvir +6, Furtividade +5, Observar +6, Sobrevivência +0, Natação +6; Prontidão, Reflexos de Combate, Investida Aérea^B, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (mordida)^B. Os ataques mudam para: corpo a corpo: mordida +13 (dano: 1d6+4, dec. 19–20).

Bocarra: Aberração; Ataque Base/Agarrar: +5/+14; 3 m/3 m (4,5 m com a pancada); Escalar +6, Esconder-se +1, Ouvir +4, Procurar +1, Observar +4, Sobrevivência +2; Prontidão, Reflexos de Combate, Esquiva; AJ: —. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Bullywug: Humanóide (Aquático); Ataque Base/Agarrar: +0/+1; 1,5 m/1,5 m; Esconder-se +4*, Natação +9; Tolerância; AJ: +1. Os valores de habilidade mudam para For 13, Des 11, Con 18, Int 6, Sab 5, Car 4. O DV muda para 1d8+4 (8 PV); o ataque muda para: corpo a corpo: meia-lança +1 (dano: 1d6+1); TR mudam para Fort +6, Ref +0, Von –3. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Caçador Noturno: Besta Mágica; Ataque Base/Agarrar: +2/+2; 1,5 m/1,5 m; Esconder-se +6, Ouvir +2, Furtividade +6, Observar +2; Ataques Múltiplos. Os ataques mudam para: corpo a corpo: cauda +2 (dano: 1d6), mordida +0 (dano: 1d6) e 2 garras +0 (dano: 1d4). Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Cão Infernal de Xvim (Besta de Xvim): Extra-Planar (Mal, Planar, Fogo, Leal); Ataque Base/Agarrar: +5/+6 (neste exemplo); 1,5 m/1,5 m; 4–7 DV: RD 5/prata ou magia; 8–11 DV: RD 10/prata; 12+ DV: 10/prata e magia; Esconder-se +14, Saltar +13, Ouvir +8, Furtividade +14, Observar +8, Sobrevivência +8*; Iniciativa Aprimorada, Rastrear^B, Corrida; AJ: +4 (somente parceiro).

Alterações do Cão Infernal: Os ataques mudam para: corpo a corpo: mordida +6 (dano: 2d6+1 mais 1d6 por fogo;) adicione mordida flamejante aos ataques especiais. Adicione as alterações do subtipo (fogo).

Choldrith: Aberração; Ataque Base/Agarrar: +3/+11; 3 m/1,5 m; Equilíbrio +8, Escalar +16, Concentração +8, Saltar +9, Conhecimento (religião) +7, Identificar Magia +6; Magias em Combate, Reflexos Rápidos; AJ: +5. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Magias Típicas (5/4/3): 0 — curar ferimentos mínimos (2), detectar magia (2), resistência; 1º — curar ferimentos leves (2), arma mágica, escudo da fé; 2º — vigor do urso, curar ferimentos moderados, explosão sonora.

Demônio – Chour: Extra-Planar (Caótico, Mal, Planar); Ataque Base/Agarrar: +12/+29; 4,5 m/4,5 m; RD 15/bem; Blefar +15, Escalar +24, Concentração +20, Diplomacia +17, Disfarces +4 (atuação), Esconder-se +6, Intimidação +2, Saltar +28, Ouvir +16, Furtividade +14, Observar +16, Sobrevivência +16; Ataque Poderoso, Trespasar, Rastrear, Encontro Aprimorado, Golpe Devastador (+ DV ataque/+Car no dano); Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais; altere as resistências a elementos para ácido 10, frio 10 e fogo 10; substitua "telepatia" por "telepatia (30 m)".

Demônio – Yochlol: Extra-Planar (Caótico, Mal, Planar); Ataque Base/Agarrar: +6/+10; 1,5 m/1,5 m; Blefar +12, Escalar +12 (aranha), Concentração +10, Diplomacia +16, Intimidação +14, Conhecimento (planos) +11, Conhecimento (religião) +11, Ouvir +11, Sentir Motivação +11, Identificar Magia +11, Observar +11; Lutar às Cegas, Magias em Combate, Esquiva. AJ: +6. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Doppelganger Maior: Humanóide Monstruoso (Metamorfo); Ataque Base/Agarrar: +9/+10; 1,5 m/1,5 m; Blefar +15*, Diplomacia +5, Disfarces +15*, Intimidação +3, Ouvir +15, Procurar +13, Sentir Motivação +13, Observar +15; Prontidão^B, Lutar às Cegas, Especialização em Combate, Esquiva, Vontade de Ferro; O tipo muda para humanóide monstruoso (metamorfo); os ataques mudam para: corpo a corpo: 2 pancadas +10 ou sabre +10/+5; TR muda para Fortitude +4. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Draegloth (Meio-Abissal): Extra-Planar (Nativo); Ataque Base/Agarrar: +6/+16; 3 m/3 m; Concentração +11, Esconder-se +7, Saltar +15, Conhecimento (religião) +10, Ouvir +9, Furtividade +11, Procurar +10, Identificar Magia +10, Observar +9; Lutar às Cegas, Trespasar, Ataque Poderoso; AJ: —. Adicione visão no escuro 18 m, resistência a ácido 10, frio 10, eletricidade 10 e fogo 10 às qualidades especiais.

Dragão das Presas: Dragão (Ar); jovem adulto RD 5/magia; experiente RD 10/magia; muito antigo RD 15/magia, ancião RD 20/magia; AJ: filhote +3, muito jovem +4, jovem +5, adolescente +5. Consulte Dragões Verdadeiros no *Livro dos Monstros* para obter maiores detalhes. Aumente o Nível de Desafio de todas as categorias de idade em +1.

Perícias: Blefar, Saltar e Sobrevivência são consideradas perícias de classe para os dragões das presas, além das perícias indicadas no *Livro dos Monstros* para os dragões verdadeiros.

Dragão das Profundezas: Dragão (Terra); jovem adulto RD 5/magia; experiente RD 10/magia; muito antigo RD 15/magia, ancião RD 20/magia; AJ: filhote +4, muito jovem +4, jovem +5. Consulte Dragões Verdadeiros no *Livro dos Monstros* para obter maiores detalhes. Aumente o Nível de Desafio de todas as categorias de idade em +1.

Perícias: Esconder-se, Furtividade e Natação são consideradas perícias de classe para os dragões das profundezas, além das perícias indicadas no *Livro dos Monstros* para os dragões verdadeiros.

Dragão das Sombras: Dragão (Terra); jovem adulto RD 5/magia; experiente RD 10/magia; muito antigo RD 15/magia, ancião RD 20/magia; AJ: filhote +3, muito jovem +3, jovem +3, adolescente +4. Consulte Dragões Verdadeiros no *Livro dos Monstros* para obter maiores detalhes. Aumente o Nível de Desafio de todas as categorias de idade em +1.

Perícias: Esconder-se, Saltar e Furtividade são consideradas perícias de classe para os dragões das sombras, além das perícias indicadas no *Livro dos Monstros* para os dragões verdadeiros.

Dragão do Som: Dragão (Ar); jovem adulto RD 5/magia; experiente RD 10/magia; muito antigo RD 15/magia, ancião RD 20/magia; AJ: filhote +5, muito jovem +5, jovem +5, adolescente +6. Consulte Dragões Verdadeiros no *Livro dos Monstros* para obter maiores detalhes. Aumente o Nível de Desafio de todas as categorias de idade em +1.

Perícias: Blefar, Disfarces e Saltar são consideradas perícias de classe para os dragões das sombras, além das perícias indicadas no *Livro dos Monstros* para os dragões verdadeiros. Consulte a nova descrição de Alterar Forma no glossário do *Livro dos Monstros*.

Dragão Marrom: Dragão (Terra); jovem adulto RD 5/magia; experiente RD 10/magia; muito antigo RD 15/magia, ancião RD 20/magia; AJ: filhote +2, muito jovem +3, jovem +4, adolescente +5. Consulte Dragões Verdadeiros no *Livro dos Monstros* para obter maiores detalhes. Aumente o Nível de Desafio de todas as categorias de idade em +1.

Perícias: Escalar, Esconder-se e Sobrevivência são consideradas perícias de classe para os dragões mar-

rons, além das perícias indicadas no *Livro dos Monstros* para os dragões verdadeiros.

Escolhido: Humanóide Monstruoso; Ataque Base/Agarrar: +3/+3; 1,5 m/1,5 m; Escalar +2, Ouvir +5, Observar +5; Prontidão, Ataques Múltiplos; AJ: +4. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Escolhido: Humanóide Monstruoso; Ataque Base/Agarrar: +7/+15; 3 m/3 m; Intimidação +7, Ouvir +11, Observar +11; Prontidão, Investida Aérea, Fortitude Maior; AJ: +3. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Fera Obscura: Besta Mágica; Ataque Base/Agarrar: +5/+8; 1,5 m/1,5 m; Esconder-se +4, Ouvir +2, Furtividade +4, Observar +2; Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada. AJ: +5. Adicione visão no escuro 18 m e visão na penumbra às qualidades especiais.

Fey'ri (Tiefling): Extra-Planar (Nativo); Ataque Base/Agarrar: +1/+1; 1,5 m/1,5 m; RD 10/magia; Blefar +3, Esconder-se +4, Ouvir +2, Furtividade +2, Procurar +3, Observar +2; Furtivo; AJ: +2 ou +3. Os valores de habilidade mudam para For 13, Des 13, Con 10, Int 12, Sab 9, Car 8; Altere os Dados de Vida para 1d8 (4 PV); a iniciativa muda para +1; os ataques mudam para: corpo a corpo: espada longa +2 (dano 1d8+1); TR mudam para Fort +2, Ref +1, Von -1. Adicione "sangue élfico", similar aos meio-elfos. Substitua "alterar forma" por "mudar forma (qualquer humanóide)" nas qualidades especiais (consulte o glossário do *Livro dos Monstros*).

O fey'ri descrito acima é um combatente de 1º nível. Ele possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Habilidades Abissais: Cada fey'ri pode selecionar uma das seguintes habilidades — Redução de Dano 10/magia, *porta dimensional* ou *drenar temporário*. Caso tenha qualquer uma dessas habilidades, seu Ajuste de Nível será +3.

Flagelo das Profundezas: Aberração; Ataque Base/Agarrar: +10/+18; 4,5 m/6 m; Ofícios (armadilheiro) +20, Diplomacia +2, Esconder-se +10, Conhecimento (masmorras) +10, Ouvir +18, Sentir Motivação +13, Observar +18, Sobrevivência +3 (subterrâneo +5), Natação +17; Trespasar, Encontrar Aprimorado, Ataques Múltiplos, Combater com Múltiplas Armas, Ataque Poderoso; Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Garra Rastejante: Constructo (Enxame); Ataque Base/Agarrar: +0/—; 3 m/0 m; Adicione distração aos ataques especiais; adicione visão no escuro 18 m e enxame às qualidades especiais.

Genasi da Água: Extra-Planar (Nativo); Ataque Base/Agarrar: +1/+1; 1,5 m/1,5 m; Diplomacia +0,

Profissão (marinheiro) +1; Foco em Arma (tridente); AJ: +1. Os valores de habilidade mudam para For 13, Des 11, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 6; Altere os Dados de Vida para 1d8+2 (6 PV); os ataques mudam para: corpo a corpo: tridente +3 (dano 1d8+1); TR mudam para Fort +4, Ref +0, Von -1.

O genasi descrito acima é um combatente de 1º nível. Ele possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Genasi da Terra: Extra-Planar (Nativo); Ataque Base/Agarrar: +1/+2; 1,5 m/1,5 m; Escalar +4, Ofícios (forjaria) +4; Vitalidade; AJ: +1. Os valores de habilidade mudam para For 15, Des 11, Con 14, Int 10, Sab 7, Car 6; Altere os Dados de Vida para 1d8+5 (9 PV); os ataques mudam para: corpo a corpo: clava grande +3 (dano 1d10+2); TR mudam para Fort +4, Ref +0, Von -2.

O genasi descrito acima é um combatente de 1º nível. Ele possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Genasi do Ar: Extra-Planar (Nativo); Ataque Base/Agarrar: +1/+1; 1,5 m/1,5 m; Esconder-se +3, Furtividade +3, Observar +0, Acrobacia +3; Esquiva; AJ: +1. Os valores de habilidade mudam para For 13, Des 13, Con 12, Int 12, Sab 7, Car 6; Altere os Dados de Vida para 1d8+1 (5 PV); o dano muda para sabre: 1d6+1; TR mudam para Fort +3, Ref +1, Von -2.

O genasi descrito acima é um combatente de 1º nível. Ele possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Genasi do Fogo: Extra-Planar (Nativo); Ataque Base/Agarrar: +1/+1; 1,5 m/1,5 m; Blefar +0, Esconder-se +1, Intimidação +0; Iniciativa Aprimorada; AJ: +1. Os valores de habilidade mudam para For 13, Des 11, Con 12, Int 12, Sab 9, Car 6; Altere os Dados de Vida para 1d8+1 (5 PV); os ataques mudam para: corpo a corpo: cimitarra +2 (dano 1d6+1); TR mudam para Fort +3, Ref +0, Von -2.

O genasi descrito acima é um combatente de 1º nível. Ele possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Ghaunadan: Aberração (Metamorfo); Ataque Base/Agarrar: +3/+4; 1,5 m/1,5 m; RD 5/cortante ou perfurante; Blefar +9, Diplomacia +11, Disfarces +9*, Esconder-se +8, Intimidação +5; Iniciativa Aprimorada, Vitalidade; AJ: +6. O tipo muda para aberração (metamorfo); TR mudam para Fortitude +2, Reflexos +3, Vontade +5. Substitua "resistência a armas de concussão" por RD 5/cortante ou perfurante. A duração da paralisia muda para 1d4+1 rodadas. Adicione a seguinte habilidade:

Alterar Forma (Sob): Uma vez por dia, durante 15 horas, o ghaunadan é capaz de assumir a forma de uma criatura humanóide e atraente, única para cada indivíduo. A maioria escolhe um corpo humano masculino, mas alguns se transformam em elfas drow. Nesta forma, eles podem usar armas, armaduras e roupas (e preferem as cores da divindade Ghaunadaur: cobre, âmbar, laranja, ferrugem e tonalidades de púrpura). Consulte o *Livro dos Monstros* para obter mais informações.

Gigante da Neblina: Gigante (Ar); Ataque Base/Agarrar: +10/+27; 4,5 m/4,5 m; Escalar +26, Esconder-se +8*, Saltar +26, Ouvir +4, Observar +21; Prontidão, Golpe Devastador (+ DV ataque/+Car no dano), Trespasar, Encontrão Aprimorado, Ataque Poderoso; AJ: —.

Gigante Phaerlin: Gigante (Terra); Ataque Base/Agarrar: +6/+19; 4,5 m/4,5 m; Ouvir +4, Observar +5; Trespasar, Encontrão Aprimorado, Ataque Poderoso; AJ: +5.

Goblin de Dekanter: Humanóide (Goblinóide); Ataque Base/Agarrar: +2/+5; 1,5 m/1,5 m; Escalar +6, Intimidação +2, Saltar +0, Ouvir +4, Observar +4; Ataque Poderoso; AJ: +3. O tipo muda para humanóide. Os ataques mudam para: corpo a corpo: chifre +4 (dano: 1d6+3) ou 2 garras +4 (dano: 1d4+1); TR muda para Vontade +0. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Golem de Diamante: Constructo; Ataque Base/Agarrar: +10/+24; 3 m/3 m; RD 15/adamante; Escalar +27, Saltar +27; Golpe Devastador (+ DV ataque/+Car no dano), Trespasar, Encontrão Aprimorado, Separar Aprimorado, Ataque Poderoso; AJ: —. Adquire 30 PV, como um constructo; Altere os Dados de Vida para 14d10+30 (107 PV). Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Imunidade a Magia (Ext): Um golem de diamante é imune a qualquer magia ou efeito similar suscetível à Resistência a Magia. Além disso, algumas magias geram efeitos distintos na criatura, conforme indicado em sua descrição.

Nível de Conjurador: 16º; **pré-requisitos:** Fabricar Constructo, dissipar magia, desejo restrito, metamorfosear objetos, moldar rochas e raio solar; **preço de mercado:** 140.000 PO; **custo para criar:** 75.000 PO + 5.500 XP.

Golem de Esmeralda: Constructo; Ataque Base/Agarrar: +9/+21; 3 m/3 m; RD 10/adamante; Escalar +23, Saltar +23; Golpe Devastador (+ DV ataque/+Car no dano), Trespasar, Encontrão Aprimorado, Separar Aprimorado, Ataque Poderoso; AJ: —. Adquire 30 PV, como um constructo; Altere os Dados de Vida para 12d10+30 (96 PV). Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Imunidade a Magia (Ext): Um golem de esmeralda é imune a qualquer magia ou efeito similar suscetível à

Resistência a Magia. Além disso, algumas magias geram efeitos distintos na criatura, conforme indicado em sua descrição.

Nível de Conjurador: 17º; **pré-requisitos:** Fabricar Constructo, âncora dimensional, metamorfosear objetos e círculo de teletransporte; o criador deve pertencer ao 17º nível ou superior; **preço de mercado:** 130.000 PO; **custo para criar:** 70.000 PO + 4.800 XP.

Golem de Rubi: Constructo; Ataque Base/Agarrar: +7/+17; 3 m/3 m; RD 10/adamante; Escalar +19, Saltar +19; Trespasar, Encontrão Aprimorado, Separar Aprimorado, Ataque Poderoso; AJ: —. Adquire 30 PV, como um constructo; Altere os Dados de Vida para 10d10+30 (85 PV). Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Imunidade a Magia (Ext): Um golem de rubi é imune a qualquer magia ou efeito similar suscetível à Resistência a Magia. Além disso, algumas magias geram efeitos distintos na criatura, conforme indicado em sua descrição.

Nível de Conjurador: 16º; **pré-requisitos:** Fabricar Constructo, desejo restrito, mover terra, metamorfosear objetos e moldar terra; o criador deve pertencer ao 16º nível ou superior; **preço de mercado:** 120.000 PO; **custo para criar:** 65.000 PO + 4.700 XP.

Golem de Thay: Constructo; Ataque Base/Agarrar: +5/+8; 1,5 m/1,5 m; RD 10/adamante; Tiro Certeiro^B, Tiro Preciso^B, Tiro Rápido^B; AJ: —. Adquire 20 PV, como um constructo; Altere os Dados de Vida para 7d10+20 (58 PV). Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Nível de Conjurador: 11º; **pré-requisitos:** Fabricar Constructo, escudo arcano, tarefa/missão, conjuração de sombras; o criador deve pertencer ao 11º nível ou superior; **preço de mercado:** 25.000 PO; **custo para criar:** 13.500 PO + 920 XP.

Guardião Verde: Planta; Ataque Base/Agarrar: +3/+5; 1,5 m/1,5 m; Esconder-se +4*, Furtividade +5, Sobrevivência +5; Furtivo, Vitalidade. AJ: +4. Adicione visão na penumbra às qualidades especiais. Adquire talentos e perícias como uma criatura do tipo Planta (não do tipo Fada).

Hidra Gulguth: Aberração; Ataque Base/Agarrar: +4/+18; 4,5 m/4,5 m; Ouvir +8, Observar +8; Trespasar, Trespasar Aprimorado, Encontrão Aprimorado, Vontade de Ferro, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso. AJ: —. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Homem-Crocodilo (Licantropo): Forma de Crocodilo — Humanóide (Metamorfo); Ataque Base/Agarrar: +3/+8 (neste exemplo); 3 m/1,5 m; RD 10/prata; Esconder-se +7, Ouvir +5, Observar +5; Nascimento +15; Prontidão^B, Ataque Poderoso, Foco em Perícia (Esconder-se). Adicione "fôlego" às qualidades especiais.

Fôlego (Ext): Um homem-crocodilo é capaz de prender sua respiração durante uma quantidade de rodadas equivalente a 4 x seu valor de Constituição antes de começar a se afogar.

Homem-Crocodilo (Licantropo): Forma Híbrida — Humanóide (Metamorfo); Ataque Base/Agarrar: +3/+8 (neste exemplo); 1,5 m/1,5 m; RD 10/prata; Esconder-se +7, Ouvir +5, Observar +5, Natação +15; Prontidão^B, Ataque Poderoso, Foco em Perícia (Esconder-se). Adicione "fôlego" às qualidades especiais.

Fôlego (Ext): Um homem-crocodilo é capaz de prender sua respiração durante uma quantidade de rodadas equivalente a 4 x seu valor de Constituição antes de começar a se afogar.

Homem-Crocodilo (Licantropo): Forma Humana — Humanóide (Metamorfo); Ataque Base/Agarrar: +3/+4 (neste exemplo); 1,5 m/1,5 m; Esconder-se +0, Ouvir +5, Observar +5, Natação -9; Prontidão^B, Ataque Poderoso, Foco em Perícia (Esconder-se).

Homem-Escorpião: Humanóide Monstruoso; Ataque Base/Agarrar: +4/+11; 3 m/1,5 m (3 m com o ferrão ou corrente); Esconder-se +1, Ouvir +3, Furtividade +4, Procurar +2, Observar +2, Sobrevivência +4; Usar Arma Exótica (corrente com cravos), Iniciativa Aprimorada; AJ: +3. Iniciativa Aprimorada não é um talento adicional; Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Homem-Gato (Licantropo): Forma de Gato — Humanóide (Metamorfo); Ataque Base/Agarrar: +2/-3 (neste exemplo); 1,5 m/1,5 m; RD 10/prata; Equilíbrio -8, Concentração +8, Esconder-se +10, Conhecimento (religião) +6, Ouvir +6, Furtividade +8, Identificar Magia +6, Observar +6; Prontidão^B, Expulsão Adicional, Escrever Pergaminho, Acuidade com Arma^B.

Homem-Gato (Licantropo): Forma Híbrida — Humanóide (Metamorfo); Ataque Base/Agarrar: +2/+1 (neste exemplo); 1,5 m/1,5 m; RD 10/prata; Equilíbrio +10, Concentração +8, Esconder-se +6, Conhecimento (religião) +6, Ouvir +6, Furtividade +8, Identificar Magia +6, Observar +6; Prontidão^B, Expulsão Adicional, Escrever Pergaminho, Acuidade com Arma^B.

Homem-Gato (Licantropo): Forma Humana — Humanóide (Metamorfo); Ataque Base/Agarrar: +2/+3 (neste exemplo); 1,5 m/1,5 m; Equilíbrio -8, Concentração +8, Esconder-se -8, Conhecimento (religião) +6, Ouvir +6, Furtividade -7, Identificar Magia +6, Observar +6; Prontidão^B, Expulsão Adicional, Escrever Pergaminho, Acuidade com Arma^B.

Homem-Morcego Drow (Licantropo): Forma de Drow — Humanóide (Elfo, Metamorfo); Ataque Base/Agarrar: +4/+5 (neste exemplo); 1,5 m/1,5 m; Esconder-se +5, Ouvir +7, Furtividade +3, Procurar

+5, Observar +9; Prontidão^B, Furtivo, Foco em Arma (sabre).

Homem-Morcego Drow (Licantropo): Forma de Morcego — Humanóide (Elfo, Metamorfo); Ataque Base/Agarrar: +4/+12 (neste exemplo); 3 m/1,5 m; RD 10/prata; Esconder-se +10, Ouvir +11*, Furtividade +12, Procurar +5, Observar +13*, Prontidão^B, Furtivo, Foco em Arma (sabre). Substitua "percepção às cegas" por "sentido cego 12 m" nas qualidades especiais.

Homem-Morcego Drow (Licantropo): Forma Híbrida — Humanóide (Elfo, Metamorfo); Ataque Base/Agarrar: +4/+12 (neste exemplo); 3 m/3 m; RD 10/prata; Esconder-se +10, Ouvir +11*, Furtividade +12, Procurar +5, Observar +13*, Prontidão^B, Furtivo, Foco em Arma (sabre). Substitua "percepção às cegas" por "sentido cego 12 m" nas qualidades especiais.

Homem-Tubarão (Licantropo): Forma de Híbrida — Humanóide (Metamorfo); Ataque Base/Agarrar: +6/+14 (neste exemplo); 3 m/3 m; RD 10/prata; Ouvir +6, Profissão (marinheiro) +6, Observar +7, Natação +17; Prontidão^B, Lutar às Cegas, Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada. Adicione "sentido cego 9 m" nas qualidades especiais.

Homem-Tubarão (Licantropo): Forma de Tubarão — Humanóide (Metamorfo); Ataque Base/Agarrar: +6/+14 (neste exemplo); 3 m/1,5 m; RD 10/prata; Ouvir +6, Profissão (marinheiro) +6, Observar +7, Natação +17; Prontidão^B, Lutar às Cegas, Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada. Adicione "sentido cego 9 m" nas qualidades especiais.

Homem-Tubarão (Licantropo): Forma Humana — Humanóide (Metamorfo); Ataque Base/Agarrar: +6/+7 (neste exemplo); 1,5 m/1,5 m; Ouvir +6, Profissão (marinheiro) +6, Observar +7, Natação +2; Prontidão^B, Lutar às Cegas, Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada.

Horror de Elmo: Constructo; Ataque Base/Agarrar: +9/+14; 1,5 m/1,5 m; Diplomacia +5, Ouvir +15, Procurar +13, Sentir Motivação +15, Observar +15, Sobrevivência +3 (+5 para rastrear); Fortitude Maior, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada larga), Iniciativa Aprimorada, Vitalidade, Foco em Arma (espada larga); Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Hybsil: Fada; Ataque Base/Agarrar: +0/-5; 1,5 m/1,5 m; Blefar +3, Ofícios (qualquer um) +4, Operar Mecanismo +3*, Esconder-se +10, Saltar +12, Ouvir +3, Procurar +3, Observar +3, Sobrevivência +7, Usar Cordas +4; Esquiva^B, Mobilidade^B, Acuidade com Arma; AJ: +3. Os ataques mudam para: corpo a corpo: adaga +3; ou à distância: arco curto +3.

Ibrandlin: Dragão (Fogo); Ataque Base/Agarrar: +10/+34; 6 m/4,5 m; Escalar +20, Saltar +22, Ouvir +12, Procurar +7, Observar +11; Prontidão^B, Lutar às Cegas, Encontro Aprimorado, Ataque Poderoso; AJ: +8.

Lacra-Tumbas: Constructo; Ataque Base/Agarrar: +12/+30; 4,5 m/4,5 m; Avaliação +14, Ouvir +16, Procurar +18, Observar +16, Sobrevivência +16 (+18 para rastrear); Trespasar, Sucesso Decisivo Aprimorado (malho), Vontade de Ferro, Ataque Poderoso, Foco em Arma (malho). Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Lagartó Ígneo: Humanóide Monstruoso (Fogo); Ataque Base/Agarrar: +2/+2; 1,5 m/1,5 m; Intimidação +2, Cavalgar +3; Combate Montado; AJ: +3. Adicione as alterações do subtipo (fogo).

Leucrotta: Besta Mágica; Ataque Base/Agarrar: +6/+14; 3 m/1,5 m; Escalar +12, Esconder-se +1, Saltar +15, Furtividade +3, Procurar +3, Observar +8, Sobrevivência +8; Esquiva, Encontrão Aprimorado, Ataque Poderoso; AJ: +4. Adicione visão no escuro 18 m e visão na penumbra às qualidades especiais.

Mandíbula Óssea (Ext): Quando obtém um sucesso decisivo, a mordida do leucrotta causa dano x3 contra a vítima e sua armadura. Uma armadura que atinja 0 PV será destruída. É possível reparar armaduras danificadas com a perícia Ofícios (armoreiro).

Lorde Mantor: Aberração; Ataque Base/Agarrar: +6/+22; 4,5 m/3 m (1,5 m com a mordida); Esconder-se +5, Conhecimento (arcano) +16, Ouvir +15, Furtividade +13, Identificar Magia +18, Observar +15; Lutar às Cegas, Especialização em Combate, Reflexos de Combate, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos; Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Malaugrym: Extra-Planar (Mal, Planar, Metamorfo); Ataque Base/Agarrar: +5/+6; 1,5 m/1,5 m; RD 10/prata; Blefar +10, Diplomacia +14, Disfarces +10*, Intimidação +12, Conhecimento (escolha dois) +10, Ouvir +9, Procurar +10, Sentir Motivação +9, Observar +9; Lutar às Cegas, Especialização em Combate, Fortitude Maior^B, Vontade de Ferro^B; AJ: +6. O tipo muda para extra-planar (planar, metamorfo); Os ataques mudam para: corpo a corpo: tentáculo +6. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais. Substitua "metamorfose" por "alterar forma" nas qualidades especiais (consulte o glossário do *Livro dos Monstros*).

Maudito: Morto-Vivo; Ataque Base/Agarrar: +5/+8 (neste exemplo); 1,5 m/1,5 m; AJ: +3.

Meazel: Humanóide Monstruoso; Ataque Base/Agarrar: +4/+4; 1,5 m/1,5 m; Esconder-se +6, Furtividade +6, Prestidigitação +5, Natação +4; Iniciativa Aprimorada, Furtivo; AJ: +3. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Morcego de Ossos: Morto-Vivo; Ataque Base / Agarrar: +2/+3; 1,5 m/1,5 m; RD 5/concussão; Esconder-se +5, Ouvir +5, Furtividade +5, Observar +5; Prontidão, Investida Aérea. Os ataques mudam para: corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d6+1 mais paralisia); Imunidade (armas) muda para Redução de Dano 5/concussão. A duração da paralisia muda para

1d4+1 rodadas. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Myrlochar: Extra-Planar (Caótico, Mal, Planar); Ataque Base/Agarrar: +6/+7; 1,5 m/1,5 m; Equilíbrio +11, Escalar +18, Esconder-se +13, Saltar +12, Conhecimento (religião) +10; Ouvir +12, Observar +24, Sobrevivência +10, Acrobacia +11; Prontidão, Iniciativa Aprimorada, Rastrear; AJ: +5. Substitua "percepção às cegas" por "percepção às cegas 18 m" nas qualidades especiais.

Nishruu: Extra-Planar (Caótico); Ataque Base/Agarrar: +9/—; 3 m/1,5 m; RD 10/magia; Concentração +15, Conhecimento (arcano) +13, Conhecimento (história) +13, Conhecimento (planos) +13, Ouvir +16, Furtividade +12, Procurar +13, Identificar Magia +15, Observar +16; Prontidão, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Vitalidade; AJ: —. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Nyth: Aberração; Ataque Base/Agarrar: +3/+11; 3 m/3 m; RD 10/ferro frio; Blefar +9, Concentração +10, Diplomacia +9, Conhecimento (arcano) +8, Ouvir +10, Procurar +8, Sentir Motivação +8, Identificar Magia +11, Observar +12; Prontidão^B, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Ataques Múltiplos^B, Combater com Múltiplas Armas^B; AJ: +5. Altere a CA para 19 (+5 Des, -1 tamanho, +5natural); Altere o Nível de Desafio para 8; Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais; substitua "velocidade" por "ações independentes", descrito a seguir.

Ações Independentes (Ext): As três consciências distintas do sharn lhe permitem realizar duas ações padrão e uma ação de movimento a cada rodada, ou uma ação de rodada completa e uma ação padrão a cada rodada. Ele é capaz de lançar duas magias no mesmo turno, mas a estrutura mental peculiar do sharn exige que ele conjure um efeito de cada classe.

Nyth: Aberração; Ataque Base/Agarrar: +5/-1; 1,5 m/1,5 m; Diplomacia +9, Conhecimento (arcano) +7, Ouvir +11, Sentir Motivação +9, Observar +11; Prontidão, Reflexos Rápidos, Acuidade com Arma; AJ: +10. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

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

Pantera Espectral: Besta Mágica (Incorpórea); Ataque Base/Agarrar: +3/+11; 3 m/1,5 m; Saltar +10, Esconder-se +1*, Ouvir +8, Furtividade +9, Observar +8; Prontidão, Iniciativa Aprimorada; AJ: +3. Adicione visão no escuro 18 m e visão na penumbra às qualidades especiais.

Pata-Larga: Besta Mágica (Fogo); Ataque Base/Agarrar: +2/+10; 3 m/1,5 m; Ouvir +4; Corrida; AJ: +2. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais. Adicione as alterações do subtipo (fogo).

Peryton: Besta Mágica; Ataque Base/Agarrar: +5/+8; 1,5 m/1,5 m; Intimidação +2, Ouvir +3, Furtividade +5, Observar +5, Sobrevivência +7; Investida Aérea, Ataques Múltiplos; AJ: +3. Adicione visão no escuro 18 m e visão na penumbra às qualidades especiais.

Phaerimm: Essa criatura foi totalmente reformulada; consulte o final deste apêndice.

Pterapovo: Humanóide Monstruoso (Metamorfo); Ataque Base/Agarrar: +4/+13; 3 m/3 m; Escalar +13, Saltar +11, Ouvir +8, Observar +8; Prontidão, Ataque Poderoso, Investida Aérea^B (somente como pteranodon); AJ: +4. o tipo muda para humanóide monstruoso (metamorfo); os ataques mudam para: corpo a corpo: 2 garras +9 e mordida +4; TR muda para Von +3; o Deslocamento muda para 9 m, escalar 6 m, voo 9 m (médio) com asas, voo 15 m (bom) como pteranodon; Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Quaggoth: Humanóide Monstruoso; Ataque Base/Agarrar: +3/+7; 1,5 m/1,5 m; Escalar +12, Esconder-se +2*, Ouvir +5, Observar +3, Sobrevivência +3; Prontidão, Iniciativa Aprimorada; AJ: +2. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Serpente do Gelo: Elemental (Ar, Frio); Ataque Base/Agarrar: +4/+13; 3 m/1,5 m; RD 5/magia; Furtividade +11, Observar +6; Esquiva, Mobilidade, Ataque Poderoso; AJ: +4. Adicione as alterações do subtipo (frio).

Shalarin: Humanóide Monstruoso (Aquático); Ataque Base/Agarrar: +0/+2; 1,5 m/1,5 m; Ouvir +1, Observar +1; Foco em Arma (tridente); AJ: +0. Os valores de habilidade mudam para For 17, Des 15, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8; Altere os Dados de Vida para 1d8+1 (5 PV); os ataques mudam para: corpo a corpo: tridente +5 (dano: 1d8+4); TR mudam para Fort +3, Ref +2, Von -1; Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

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

Sinistro: Besta Mágica; Ataque Base/Agarrar: +4/+12; 3 m/1,5 m; Esconder-se +2, Ouvir +9, Furtividade +7, Observar +9; Prontidão, Investida Aérea. Adicione visão no escuro 18 m e visão na penumbra às qualidades especiais.

Siv: Humanóide (Aquático); Ataque Base/Agarrar: +0/+0; 1,5 m/1,5 m; Ouvir +1, Observar +1; Usar Arma Exótica (siangham); AJ: +1. Os valores de habilidade mudam para For 13, Des 13, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 6; Altere os Dados de Vida para 1d8+1 (5 PV); os ataques mudam para: corpo a corpo: siangham +2 (dano: 1d6+); ou à distância: rede +2 (enredar); ou à distância: funda +2 (dano: 1d4+1); TR mudam para Fort +3, Ref +1, Von -1; Substitua "resistência ao frio" por resistência ao frio 5.

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

Soldado do Horror: Morto-Vivo; Ataque Base/Agarrar: +2/+5; 1,5 m/1,5 m; Escalar +6*, Saltar +5*, Observar +8; Ataque Poderoso, Vitalidade, Foco em Arma (machado de batalha). Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Perícias: Um soldado do horror recebe +4 de bônus racial nos testes de Escalar, Saltar e Observar. *Essas perícias incluem -8 de penalidade de armadura (cota de talas e escudo grande de metal), quando aplicável.

Tanarukk (Tiefling): Extra-Planar (Nativo); Ataque Base/Agarrar: +5/+7; 1,5 m/1,5 m; Escalar +10, Esconder-se +9, Intimidação +6, Saltar +4, Ouvir +9, Furtividade +9, Procurar +8, Observar +9; Prontidão, Foco em Arma (machado de batalha); AJ: +3. os ataques mudam para: corpo a corpo: machado de batalha +8 (dano 1d8+3) e mordida +2 (1d6+1); Adicione "sangue orc", similar aos meio-orcs. Adicione resistência a fogo 10 e Resistência à Magia 14 + nível de classe nas qualidades especiais.

Terrano: Humanóide Monstruoso; Ataque Base/Agarrar: +3/+4; 1,5 m/1,5 m; Arte da Fuga +3, Ouvir +3, Sobrevivência +6; Foco em Perícia (Sobrevivência), Rastrear. AJ: +3. Consulte a nova descrição de Agarrar Aprimorado.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o terrano precisa atingir um oponente com as duas garras. Ele causará o dano normal e poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prenderá a vítima e a arrastará para seu quadrado. Esse deslocamento não provoca ataques de oportunidade. O terrano consegue se deslocar, possivelmente carregando a vítima consigo, mas deve ser capaz de arrastar o peso do adversário. Geralmente, um terrano tentará soterrar a vítima usando sua habilidade de escavação.

Tirano da Névoa (Zumbi): Morto-Vivo; Ataque Base/Agarrar: +2/+3; 1,5 m/1,5 m; RD 5/magia; Escalar +5, Ouvir +8, Observar +8; Prontidão, Vitalidade; AJ: —. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Unicórnio Negro: Besta Mágica; Ataque Base/Agarrar: +4/+13; 3 m/1,5 m; Intimidação +15, Ouvir +12, Furtividade +9, Observar +12, Sobrevivência +11; Prontidão^B, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (chifre); AJ: +4 (somente parceiro). Adicione visão no escuro 18 m e visão na penumbra às qualidades especiais.

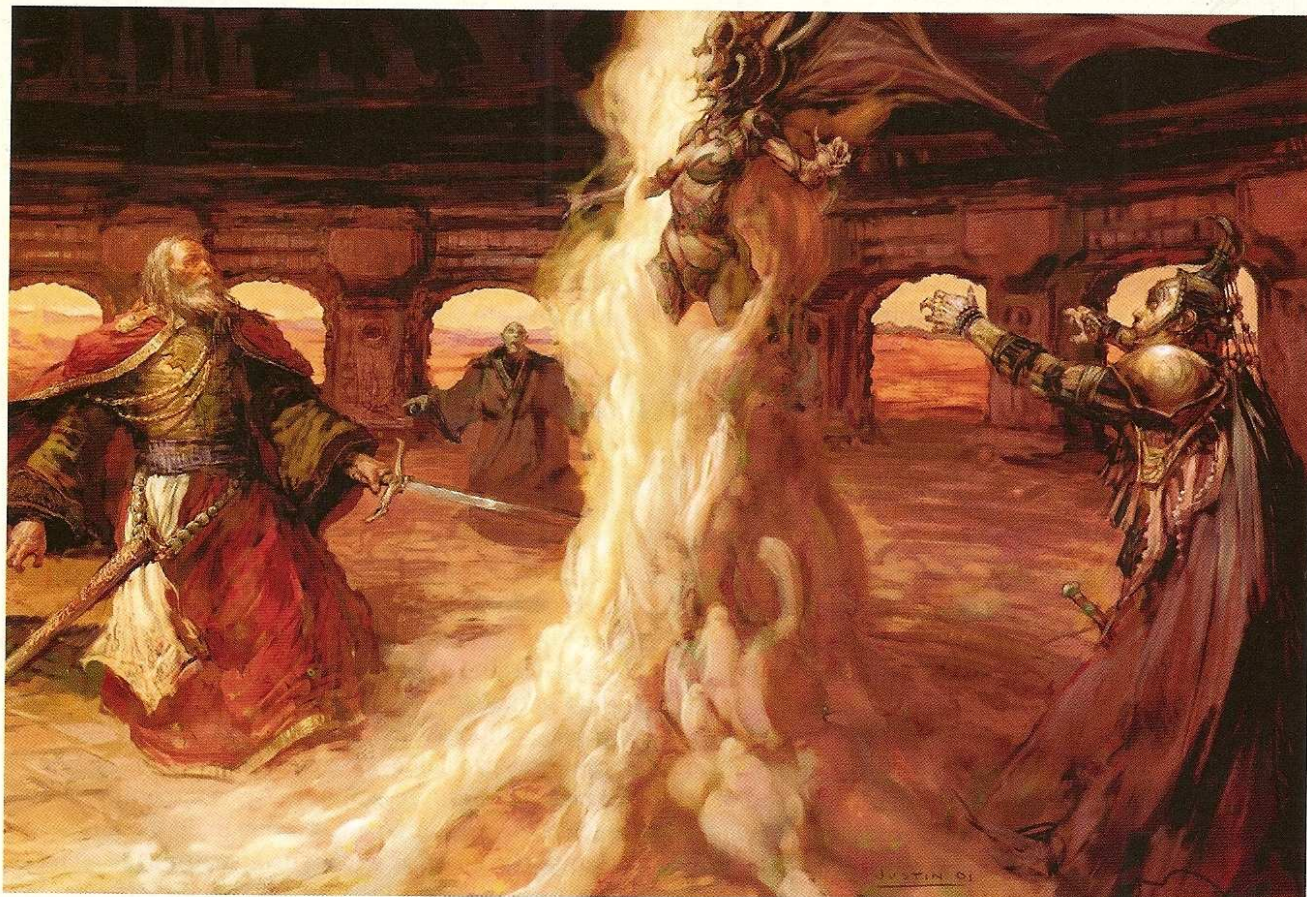
Wemic: Humanóide Monstruoso; Ataque Base/Agarrar: +5/+13; 3 m/1,5 m; Esconder-se +2, Saltar +16, Ouvir +5, Furtividade +6, Observar +5, Sobrevivência +4; Prontidão, Furtivo; AJ: +3. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Wemic das Montanhas: Esconder-se +1, Saltar +15, Ouvir +4, Furtividade +5, Observar +4, Sobrevivência +4.

Yuan-Ti – Maculado: Humanóide Monstruoso; Ataque Base/Agarrar: +3/+4 (neste exemplo); 1,5 m/1,5 m; AJ: +2. Psiquismo: 1/dia — *envenenamento*; 3/dia — *metamorfose*; Altere a RM para 12 +1 a cada

dois níveis. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Yuan-Ti – Protetor da Ninhada: Humanóide Monstruoso; Ataque Base/Agarrar: +3/+4 (neste exemplo); 1,5 m/1,5 m; AJ: +3. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.



MAGIA DE FAERÛN

Os monstros a seguir foram descritos no suplemento *Magia de Faerûn*.

Escalamadrião: Dragão; Ataque Base/Agarrar: +10/+18; 3 m/1,5 m; Escalar +17, Conhecimento (arcano) +12, Ouvir +16, Furtividade +15, Observar +16; Prontidão, Trespasar, Reflexos de Combate, Ataque Poderoso. AJ: +8 (somente parceiro).

Espectador (Beholder): Aberração; Ataque Base/Agarrar: +3/+3; 1,5 m/1,5 m; Intimidação +5, Conhecimento (arcano) +6, Ouvir +9, Procurar +12, Sentir Motivação +7, Observar +15; Prontidão, Iniciativa Aprimorada. AJ: —. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Guardião das Encruzilhadas: Fada (Incorpóreo); Ataque Base/Agarrar: +8/—; 4,5 m/4,5 m; Blefar +21, Decifrar Escrita +21, Diplomacia +6, Disfarces +2 (+4

atuação), Intimidação +23, Conhecimento (natureza) +23, Ouvir +25, Sentir Motivação +23, Observar +25, Sobrevivência +23 (+25 em ambientes externos e naturais); Prontidão, Reflexos de Combate, Especialização em Combate, Esquiva, Mobilidade, Vontade de Ferro. AJ: —.

Mago Espectral: Morto-Vivo ([tipo anterior] avançado, Incorpóreo); Ataque Base/Agarrar: +2/—; AJ: +6. Não é necessário recalcular os bônus de ataque, testes de resistência e graduações em perícia. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Perícias: Um mago espectral recebe +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Intimidação.

Ressurgido: Morto-Vivo ([tipo anterior] avançado); Ataque Base/Agarrar: +8/+12 (neste exemplo); AJ: +2. Não é necessário recalcular os bônus de ataque, testes de resistência e graduações em perícia. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

FRONTEIRAS PRATEADAS

Os monstros a seguir foram descritos no suplemento *Fronteiras Prateadas*.

Alce: Animal; Ataque Base/Agarrar: +2/+8; 3 m/1,5 m; Esconder-se +2, Ouvir +5, Observar +4; Prontidão, Tolerância. AJ: —. Adicione visão na penumbra às qualidades especiais.

Branta: Besta Mágica (Frio); Ataque Base/Agarrar: +3/+11; 3 m/1,5 m; Equilíbrio +3 (+7 na neve/gelo), Saltar +14, Quitar +4, Observar +4, Natação +5; Prontidão, Tolerância. AJ: —. Adicione visão no escuro 18 m e visão na penumbra às qualidades especiais.

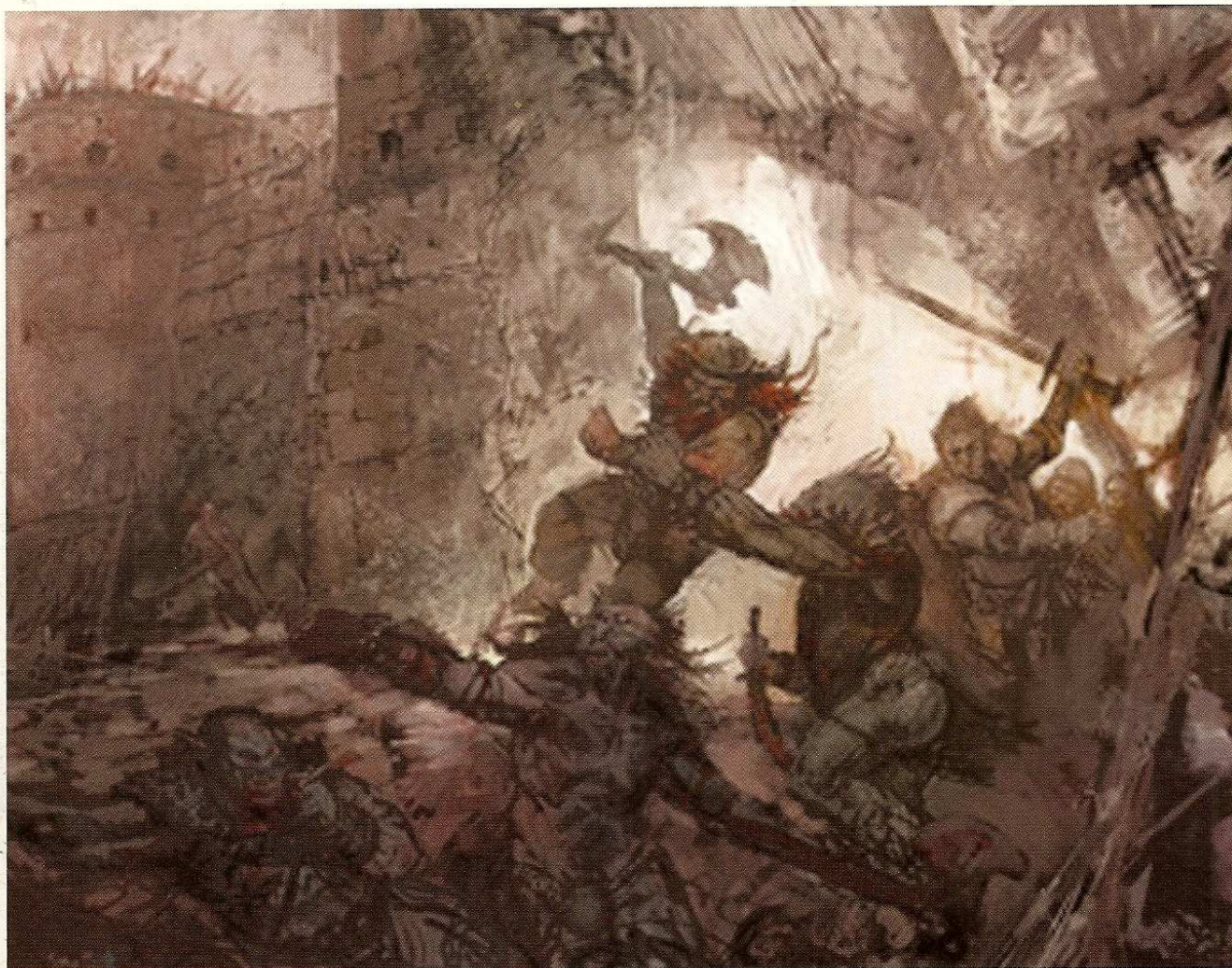
Cervo: Animal; Ataque Base/Agarrar: +1/+1; 1,5 m/1,5 m; Esconder-se +6, Ouvir +5, Observar +4; Prontidão. AJ: —. Adicione visão na penumbra às qualidades especiais.

Corvo Gigante: Besta Mágica; Ataque Base/Agarrar: +3/+10; 3 m/1,5 m; Blefar +3, Ouvir +4, Sentir Motivação +4, Observar +7 (+11 na luz do dia), Sobrevivência +4; Esquiva, Mobilidade. Adicione visão no escuro 18 m e visão na penumbra às qualidades especiais.

Manto de Neve: Aberração (Frio); Ataque Base/Agarrar: +3/+9; 3 m/1,5 m (3 m com a cauda); Esconder-se +6 (+10 na neve/gelo), Ouvir +4, Furtividade +5, Observar +5; Investida Aérea, Ataques Múltiplos. AJ: +6. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

Tigre Vermelho: Animal; Ataque Base/Agarrar: +6/+16; 3 m/1,5 m; Equilíbrio +6, Esconder-se +6 (+10 no outono/inverno), Ouvir +4, Furtividade +10, Observar +4, Natação +7; Prontidão, Ataque Natural Aprimorado (mordida), Ataque Natural Aprimorado (garra). AJ: —. Adicione visão na penumbra às qualidades especiais.

Verme da Rocha: Dragão; Ataque Base/Agarrar: +8/+17; 3 m/1,5 m; Blefar +4 (+8 para imitações), Ofícios (armadilheiro) +8, Esconder-se +13 (+17 em áreas rochosas), Saltar +16, Ouvir +13, Furtividade +13, Observar +13, Usar Instrumento Mágico +11; Reflexos de Combate, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (mordida). AJ: +6.



CRENÇAS E PANTEÕES

Os monstros a seguir foram descritos no suplemento *Crenças e Panteões*.

Zin-Carla: Morto-Vivo ([tipo anterior] avançado); RD 5/magia; AJ: +4. Não é necessário recalcular os bônus de ataque, testes de resistência e graduações em perícia. Adicione visão no escuro 18 m às qualidades especiais.

PHAERIMM

Aberração

Deslocamento: 3 m (2 quadrados), voo 9 m (bom)

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Filhote, adolescente e adulto jovem: solitário, casal ou ninhada (3-5); adulto, experiente, ancião e ancião venerável: solitário, casal ou colméia (3-6 e 2-8 crias)

Nível de Desafio: Filhote 1; adolescente 5; adulto jovem 9; adulto 12; experiente 15; ancião 18; ancião venerável 21

Tesouro: Dobro do Padrão

Tendência: Geralmente Neutro e Mau

Progressão: Filhote 2-3 DV; adolescente 5-6 DV; adulto jovem 8-9 DV; adulto 11-12 DV; experiente 14-15 DV; ancião 17-18 DV; ancião venerável 20+DV

Ajuste de Nível: Filhote +2; adolescente +3; adulto jovem +4; adulto +5; experiente +6; ancião e ancião venerável —.

Phaerimm, Adulto Jovem: Aberração (Médio); DV 7d8+7; 38 PV; Inic. +1; Desl.: 3 m, voo 9 m (bom); CA 21, toque 11, surpresa 20; Ataque Base/Agarrar: +5/+6; Corpo a corpo: garra +6 (dano: 1d4+1); Atq Ttl: corpo a corpo: 4 garras +6 (dano: 1d4+1), mordida +4 (dano 1d8) e ferrão +4 (dano 1d6 mais veneno); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m (0 m com a mordida); AE Veneno, magias; QE *detectar magia*, visão perfeita, imunidades, magia phaerimm, RM 17, telepatia; Tend. NM; TR Fort +3, Ref +3, Von +8; For 12, Des 13, Con 12, Int 15, Sab 16, Car 17.

Perícias e Talentos: Concentração +11, Diplomacia +5, Conhecimento (arcano) +7, Ouvir +5, Procurar +5, Sentir Motivação +8, Identificar Magia +14, Observar +8; Ataques Múltiplos, Foco em Magia (evocação), Magia Penetrante.

Magias Conhecidas (6/7/7/5; CD do teste de resistência 13 + nível da magia ou 14 + nível da magia para efeitos de evocação): 0° — *paralisar*, *detectar magia*, *luz*, *mãos mágicas*, *abrir/fechar*, *raio de gelo*, *ler magias*; 1° — *mãos flamejantes*, *mísseis mágicos*, *raio do enfraquecimento*, *escudo arcano*, *sono*; 2° — *nublado*, *raio ardente*; toque da estupidez; 3° — *dissipar magia*, *relâmpago*.

Phaerimm, Ancião: Aberração (Grande); DV 16d8+32; 104 PV; Inic. +0; Desl.: 3 m, voo 9 m (bom);



CA 31, toque 9, surpresa 31; Ataque Base/Agarrar: +12/+21; Corpo a corpo: garra +16 (dano: 1d6+5); Atq Ttl: corpo a corpo: 4 garras +16 (dano: 1d6+5), mordida +11 (dano: 2d6+2) e ferrão +11 (dano: 1d8 mais veneno e implante); Espaço/Alcance 3 m/3 m (1,5 m com a mordida); AE Veneno, implante, magias; QE RD 10/magia, *detectar magia*, visão perfeita, imunidades, magia phaerimm, RM 26, telepatia; Tend. NM; TR Fort +7, Ref +5, Von +15; For 20, Des 11, Con 14, Int 19, Sab 20, Car 23.

Perícias e Talentos: Concentração +21, Diplomacia +8, Conhecimento (arcano) +23, Ouvir +14, Procurar +14, Sentir Motivação +24, Identificar Magia +25, Observar +24; Magia Penetrante Maior, Elevar Magia, Ataques Múltiplos, Foco em Magia (evocação, encantamento), Magia Penetrante.

Magias Conhecidas (6/7/7/7/7/7/5/3; CD do teste de resistência 16 + nível da magia ou 18 + nível da magia para efeitos de evocação e encantamento): 0 — *marca arcana, pasmear, detectar magia, luz, mãos mágicas, abrir/fechar, raio de gelo, ler magias, toque da fadiga*; 1º — *mãos flamejantes, mísseis mágicos, raio do enfraquecimento, escudo arcano, sono*; 2º — *nublar, detectar pensamentos, raio ardente, teia, toque da estupidez*; 3º — *sono profundo, bola de fogo, proteção contra elementos, lentidão*; 4º — *desespero esmagador, invisibilidade maior, metamorfose, observação*; 5º — *cone de frio, dominar pessoa, telecinésia, teletransporte*; 6º — *corrente de relâmpagos, desintegrar, dissipar magia maior*; 7º — *cubo de energia, reverter magias*; 8º — *enfeitiçar monstro em massa*.

Os phaerimm são conjuradores malignos que aniquilariam todas as outras criaturas da existência com prazer, ainda que ficassem sem escravos dispensáveis para serem torturados.

Os phaerimm possuem um corpo cônico e a cabeça ovoíde. O disco cranial abriga uma imensa mandíbula repleta de dentes e está cercado por quatro braços com garras. Na extremidade posterior do corpo longo e sinuoso, há um ferrão letal. Quando nascem, os phaerimm têm entre 30 cm e 60 cm de comprimento, mas os espécimes mais velhos atingem 9 m. Além do tamanho, os phaerimm ampliam sua capacidade mágica inata conforme envelhecem. Um filhote conjura magia como um feiticeiro de 1º nível, enquanto um ancião venerável, com séculos de existência, será um feiticeiro de 19º nível. Alguns phaerimm foram capazes de assimilar as teorias e estudos arcanos mais avançados, similar aos arquimagos épicos das outras raças.

Caso os phaerimm fossem menos malignos, eles seriam mais alienígenas e difíceis de compreender, mas sua determinação avassaladora em infligir sofrimento torna a raça quase previsível.

Eles se comunicam entre si variando o deslocamento do ar ao redor de seus corpos. Eles conversam

com outras espécies por telepatia. Todos os phaerimm entendem o idioma Comum e várias outras linguagens.

COMBATE

Os phaerimm podem ser combatentes físicos perigosos, mas consideram o simples confronto físico como um sinal de fraqueza. Utilizar seu ferrão ou armas para se defender significa que suas habilidades mágicas são insuficientes. Por conseguinte, os phaerimm somente utilizam os ataques corporais como último recurso, mesmo nos níveis mais baixos, quando seus poderes mágicos ainda são limitados. Muitas vezes, os phaerimm mais jovens desistem de brandir suas espadas obra-prima em combate, mas não sofrem qualquer contratempo, pois utilizam o *disco flutuante de Tenser* para carregar seus equipamentos quando estão fora dos confrontos.

Os conjuradores da raça preferem efeitos de encantamento, comando e ilusões as magias que causam dano direto, mas não são avessos a disparar *bolas de fogo* quando necessário. Os anciões mais poderosos certamente terão criaturas enfeitiçadas ou controladas mentalmente lutando em seu favor. Na verdade, muitos phaerimm iniciam confrontos simplesmente para observar seus adversários sendo forçados a eliminar os próprios amigos. Os phaerimm também apreciam a invocação de extra-planares, mas quase sempre são muito orgulhosos para utilizar as magias de níveis inferiores e invocar animais comuns e outras criaturas menores.

Implante (Ext): Usando uma ação padrão, um phaerimm é capaz de implantar ovos em uma vítima paralisada através do seu ferrão. O filhote nascerá cerca de 90 dias depois, literalmente devorando o hospedeiro por dentro. A magia *remover doenças* eliminará os ovos, assim como um teste bem-sucedido de Cura (CD 20), por qualquer personagem que tenha graduações na perícia. Caso o teste fracasse, o curandeiro poderá tentar novamente, mas cada tentativa (fracassada ou não) causará 1d4 pontos de dano na vítima.

Magias (Ext): Um phaerimm conjura magias arcanas como um feiticeiro de nível equivalente aos seus Dados de Vida.

Detectar Magia (SM): Um filhote phaerimm pode utilizar *detectar magia*, sem limite diário, como um feiticeiro de nível equivalente aos seus Dados de Vida.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 15); dano inicial: paralisia durante 2d4 rodadas e levitação forçada de alguns centímetros, deixando a vítima indefesa; dano secundário: paralisia durante 1d3 horas.

Vôo (Ext): O corpo dos phaerimm flutua naturalmente, permitindo-lhes voar com deslocamento de 9 m. Essa habilidade também concede os efeitos da

magia *queda suave* constantemente e com alcance pessoal.

Visão Perfeita (Ext): Conforme envelhece, a habilidade natural do phaerimm de *detectar magia* se aprimora. Um phaerimm adolescente é capaz de distinguir criaturas invisíveis e etéreas num raio de 36 m, como os efeitos da magia *ver o invisível* constantemente ativos. Um phaerimm adulto é capaz de enxergar auras mágicas num raio de 36 m, como os efeitos da magia *visão arcana*. Um phaerimm ancião está sob os efeitos constantes da magia *visão da verdade*.

Magia Phaerimm (SM): Os phaerimm conjuram suas magias de feiticeiro como habilidades similares a magia, que não exigem componentes verbais, gestuais ou materiais.

NOS REINOS

Há alguns milênios, os phaerimm elaboraram um plano para aniquilar a vida em Faerûn. Eles obtiveram sucesso em derrubar o poderoso império de Netheril e devastaram a região atualmente conhecida como o

Deserto de Anauroch, mas foram derrotados pela intervenção dos anciões sharn. Esta raça prendeu a maioria dos phaerimm sob um campo mágico no subterrâneo de Anauroch. Somente alguns escaparam do ritual de aprisionamento — parte vive em Myth Drannor, desperdiçando seus poderes em conflitos políticos internos; os demais conquistaram a capital dos beholder, Ooltul, e tentam há séculos atravessar a barreira dos sharn e libertar seus companheiros.

PERSONAGENS PHAERIMM

A classe favorecida dos phaerimm é feiticeiro. Seus níveis de feiticeiro se acumulam à capacidade inata da raça para determinar a quantidade de magias conhecidas, limite diário e outros efeitos das magias que dependem do nível. Da mesma forma, um personagem phaerimm utiliza a soma de seus níveis de classe e seus níveis de conjurador racial para determinar as habilidades de seu familiar, embora não possa adquirir um familiar enquanto não tiver pelo menos um nível de feiticeiro.

PHAERIMM CONFORME A IDADE

Idade	Tam.	DV	For	Des	Con	Int	Sab	Car	BAA	TF	TR	TV	TRV	CD
Filhote	Mi	1d8 (4)	4	17	10	11	12	13	+0/-11	-1	+0	+3	+3	—
Adolescente	P	4d8 (18)	8	15	10	13	14	15	+3/-2	+3	+1	+3	+6	—
Jovem Adulto	M	7d8+7 (38)	12	13	12	15	16	17	+5/+6	+6	+3	+3	+8	14
Adulto	G	10d8+10 (55)	16	11	12	17	18	19	+7/+14	+9	+4	+3	+11	16
Experiente	G	13d8+26 (84)	18	11	14	17	20	21	+9/+17	+12	+6	+4	+13	18
Ancião	G	16d8+32 (104)	20	11	14	19	20	23	+12/+21	+16	+7	+5	+15	20
Ancião Venerável	E	19d8+57 (142)	22	9	16	21	22	25	+14/+28	+18	+9	+5	+17	22

Legendas:

BAA: Base de Ataque de Agarrar

TV: Teste de Vontade

TF: Teste de Fortitude

TRV: Teste de Resistência a Venenos

TR: Teste de Resistência

DV: Dados de Vida (PV)

HABILIDADES DOS PHAERIMM POR IDADE

Idade	Iniciativa	Classe de Armadura	Habilidade Especial	Nível do Conjurador	Resistência à Magia
Filhote	+3 toque 15, supresa 14	17 (+2 tamanho, +3 Des, +2 natural), imunidade à petrificação e a metamorfose	Magia Phaerimm, Detectar Magia	1º	11
Adolescente	+2 toque 13, supresa 17	19 (+1 tamanho, +2 Des, +2 natural),	Visão Perfeita (<i>ver o invisível</i>), <i>telepatia</i>	4º	14
Jovem Adulto	+1 toque 11, supresa 20	21 (+1 tamanho, +10 natural),	Veneno	7º	17
Adulto	+0 toque 9, supresa 23	23 (-1 tamanho, +14 natural),	Implante, Visão Perfeita (<i>visão arcana</i>)	10º	20
Experiente	+0 toque 9, supresa 27	27 (-1 tamanho, +18 natural),	Redução de Dano 10/magia	13º	23
Ancião	+0 toque 9, supresa 31	31 (-1 tamanho, +22 natural),	Visão Perfeita (<i>visão da verdade</i>)	16º	26
Ancião Venerável	-1 toque 7, supresa 31	33 (-2 tamanho, -1 Des, +26 natural),	Redução de Dano 15/magia e prata	19º	29

ESPAÇO/ALCANCE, ATAQUE E DANO DOS PHAERIMM

Tamanho	Espaço/Alcance	Garras • Dano	Mordida	Ferrão
Míudo [Mi]	75 cm/0 cm	2 • 1d2	—	—
Pequeno [P]	1,5 m/1,5 m (0 m com mordida)	2 • 1d3	1d6	—
Médio [M]	1,5 m/1,5 m (0 m com mordida)	4 • 1d4	1d8	1d6 mais veneno
Grande [G]	3 m/3 m (1,5 m com mordida)	4 • 1d6	2d6	1d8 mais veneno e implante
Enorme [E]	4,5 m/4,5 m (1,5 m com mordida)	6 • 1d8	2d8	2d6 mais veneno e implante

HERÓIS LENDÁRIOS MERECEM OPONENTES TERRÍVEIS

Demônios e meio-abissais, dragões e seus descendentes, cadáveres animados e espíritos sem descanso, usuários e devoradores de magia — estas são as criaturas de Faerûn, os monstros do Cenário de Campanha de *FORGOTTEN REALMS – OS REINOS ESQUECIDOS*®.

Monstros de Faerûn inclui dezenas de novas criaturas para você utilizar em suas aventuras de *DUNGEONS & DRAGONS*®. Desde os aarakocra até os zumbis da névoa, esses oponentes oferecem uma enorme variedade de desafios para seus personagens.

Embora seja adaptável para qualquer cenário, *Monstros de Faerûn* foi especialmente desenvolvido para *FORGOTTEN REALMS – OS REINOS ESQUECIDOS*® — um mundo de magias grandiosas, vilões terríveis e aventuras épicas.

Este livro inclui a adaptação das estatísticas dos monstros de todos os suplementos de *FORGOTTEN REALMS – OS REINOS ESQUECIDOS*® publicados em português para D&D 3.5.



Visite nosso site: www.devir.com

DEVTSRI1832
ISBN: 85-7532-154-4



9 788575 321546

INADEQUADO PARA MENORES DE 14 ANOS