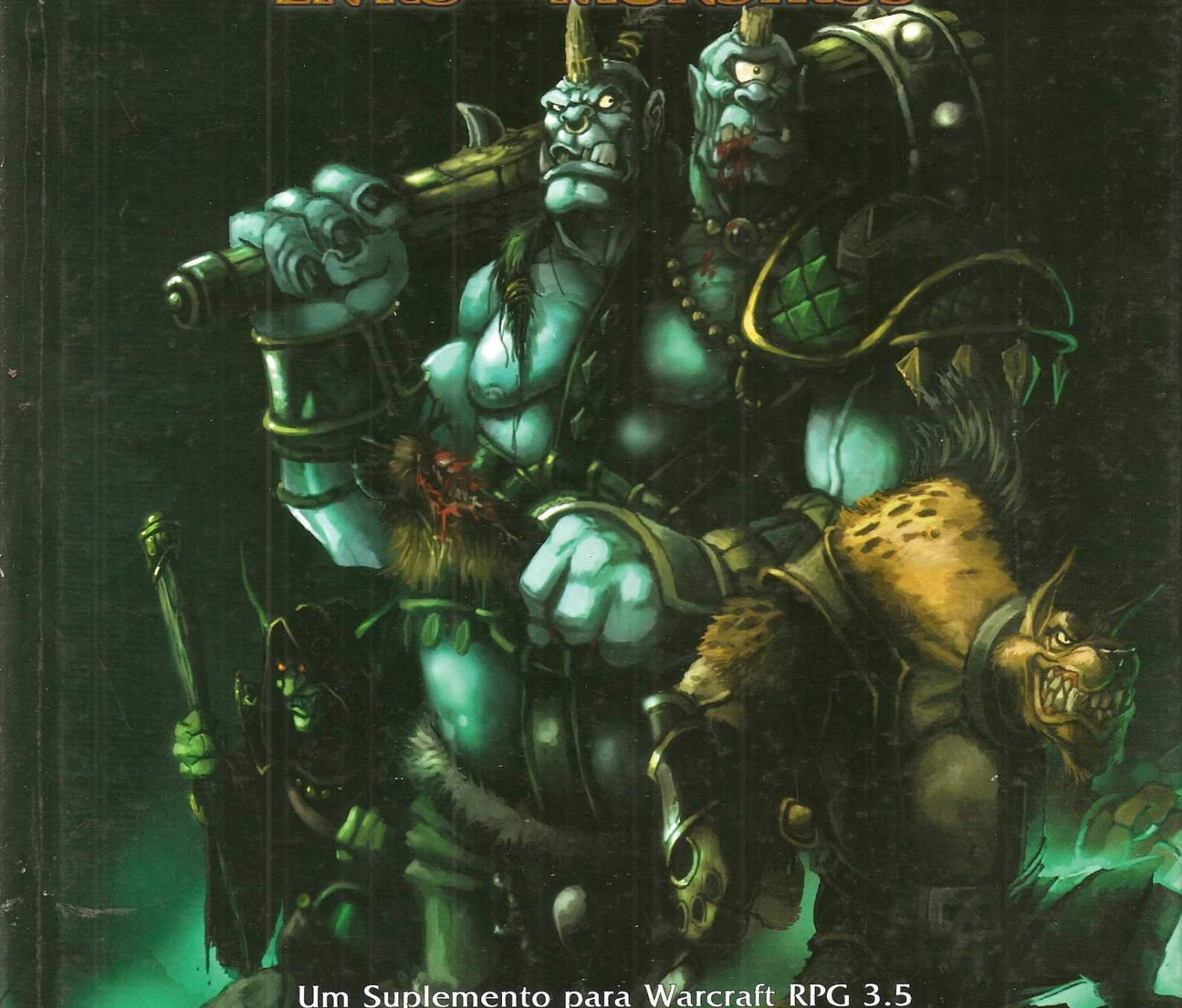
WarCraft®

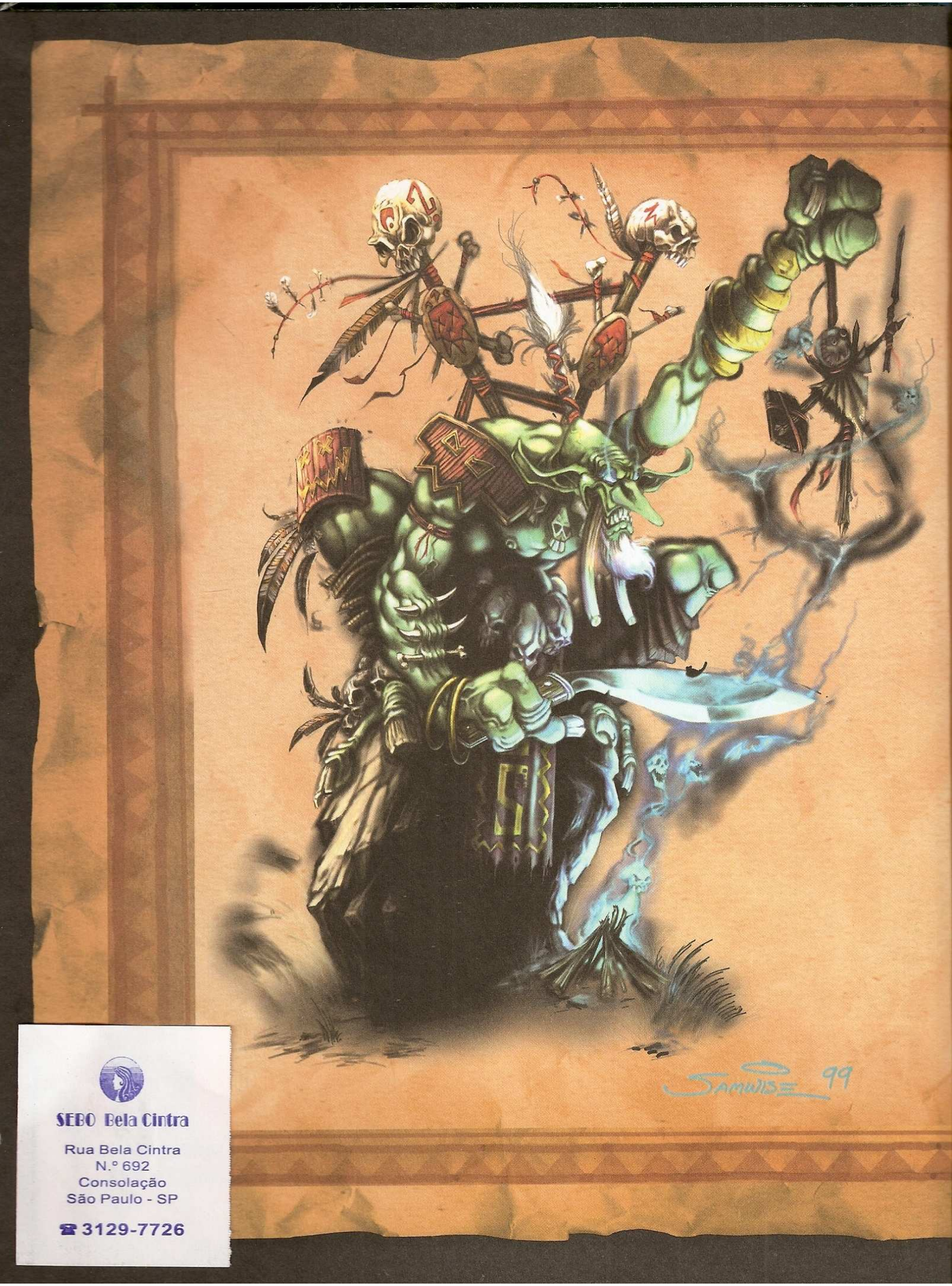
Roleplaying Game

Livro dos Monstros



Um Suplemento para Warcraft RPG 3.5

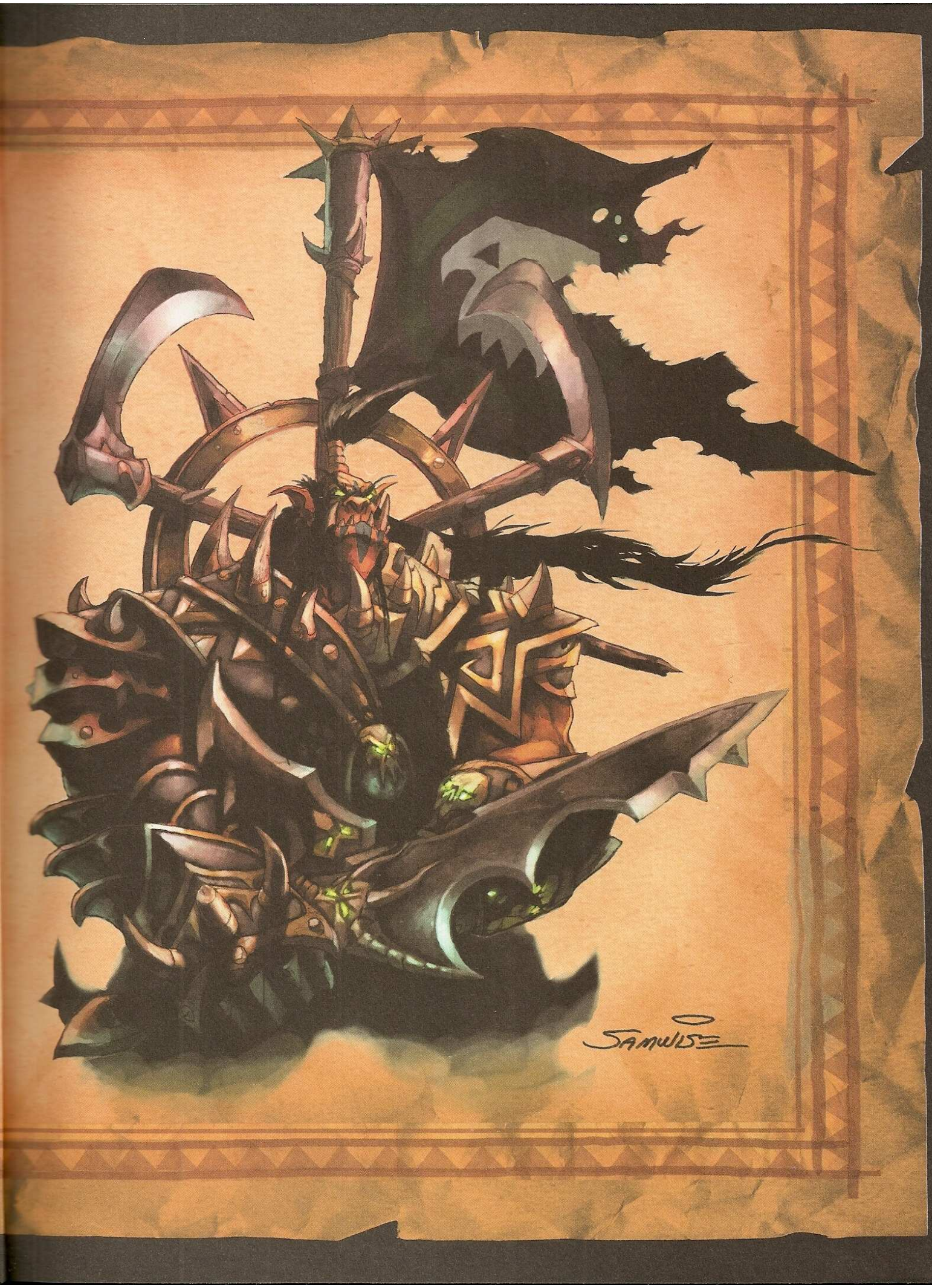
Sword & Sorcery



SEBO Bela Cintra

Rua Bela Cintra
N.º 692
Consolação
São Paulo - SP

☎ 3129-7726

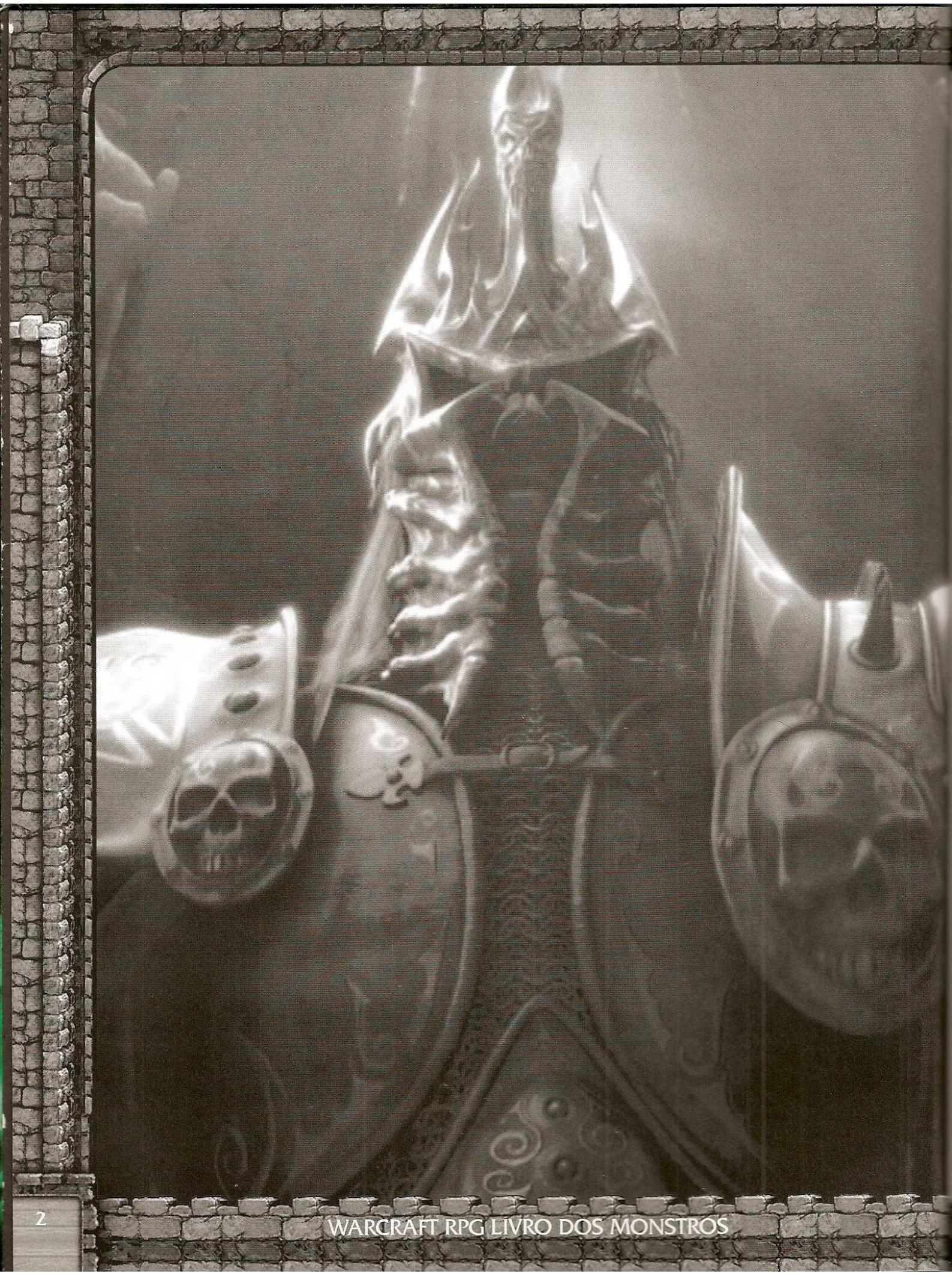

SAMWISE

WARCRAFT®

ROLEPLAYING GAME

LIVRO dos MONSTROS





WARCRAFT ROLEPLAYING GAME

LIVRO dos MONSTROS

Créditos

AUTORES: R. Sean Borgstrom, Joseph D. Carriker, Bob Fitch, Graveyard Greg, Jason Langlois, Chris Metzen, Ree Soesbee, William Timmins e David Wendt

ASSISTENTES DE CRIAÇÃO E REGRAS E MATERIAIS ADICIONAIS: Chris Metzen e Bob Fitch

DESENVOLVIDO POR: E. Deirdre Brooks e Mike Johnstone

EDITADO POR: Mike Johnstone

EDITOR-CHEFE: Andrew Bates

DIREÇÃO DE ARTE: Richard Thomas

LAYOUT E COMPOSIÇÃO TIPOGRÁFICA: Ron Thompson

ARTE DA CAPA: Samwise Didier

ARTE: Carlo Arellano, Samwise Didier, David Griffiths, Roman Kenney, Michel e René Koiter, Chris Metzen, Bill Petras, Justin Thavirat e Ru Weerasuriya.

PROJETO DE CAPA E QUARTA CAPA: Ron Thompson

AGRADECIMENTOS:

Mais uma vez, Chris Metzen e Bob Fitch merecem mais agradecimentos que os externados acima. Eles ajudaram *muito* desde o começo.

A todas as outras pessoas maravilhosas da Blizzard Entertainment: Paul Sams, Elaine Di Iorio, Neal Hubbard e Lisa Bucek.

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS - DEIRDRE BROOKS

Aos habitantes de Rookhaven por me manterem sã.
À Máfia do Eyrie. Vocês sabem quem são.
A Andrew Bates, um homem de paciência infinita.

SWORD & SORCERY

Distribuído em nome da Sword and Sorcery Studio pela White Wolf Publishing, Inc.
Esta edição do *Livro dos Monstros* foi publicada de acordo com a Licença Open Game. Veja o Apêndice sobre a Licença Open Game neste livro para mais informações.

Arthaus, o logo da Arthaus, Sword and Sorcery, Sword and Sorcery Studios, o logo da Sword and Sorcery, Livro dos Monstros de Warcraft, Compêndio da Aliança e da Horda, Magic and Mayhem, Atlas of Azeroth e Shadows and Light são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados.
© 2003 Blizzard Entertainment. Blizzard Entertainment e Warcraft são marcas registradas da Blizzard Entertainment nos EUA e/ou em outros países e utilizadas pela White Wolf sob licença. Todos os direitos reservados.
O conteúdo de Tome of Horrors é utilizado com permissão. Todavia, quaisquer referências aos monstros desse livro devem seguir as diretrizes ali apresentadas.
O "Sistema d20" e o logo do "Sistema d20" são marcas registradas da Wizards of the Coast e utilizadas de acordo com os termos da versão 1.0 da Licença do Sistema d20. Uma cópia dessa Licença pode ser encontrada em www.wizards.com.
Qualquer menção ou referência a quaisquer empresas ou produtos nestas páginas não visa a abusar das marcas registradas ou direitos autorais envolvidos.

d20 system™

LICENSED BLIZZARD® ENTERTAINMENT PRODUCT

WHITE WOLF AH ARTHAUS

WARCRAFT
ROLEPLAYING GAME
LIVRO dos MONSTROS

Créditos da Edição Brasileira

COPYRIGHT: Wizards of the Coast Inc.

TÍTULO ORIGINAL: Warcraft The Roleplaying Game: Manual of Monsters

COORDENAÇÃO EDITORIAL: Devir Livraria

TRADUÇÃO: Maria Paula C. Bueno

REVISÃO: João Marcelo Aiex Boni, Douglas Ricardo Guimarães e Deborah Fink

EDITORAÇÃO ELETRÔNICA: Gastão Esteves e Tino Chagas

AGRADECIMENTOS:

D – Para West e seus olhos verdes

&D3.5 – Para os cães de guarda – e da lei – que não guardam o que interessa

Altino 151 – Para a Eterna Amiga Tana

Altão 166 – Para o Eterno Amigo Átila

DEVWW17201
ISBN: 85-7532-143-9
Publicado em 05/2005

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

Warcraft, roleplaying game : livro dos monstros / [tradutora Maria Paula C. Bueno]. -- São Paulo : Devir, 2005.

Vários autores.
Vários ilustradores.
Título original: Warcraft, the roleplaying game manual of monsters

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia.

05-0360 CDD-793.93

Índices para catálogo sistemático:

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

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

DEVIR LIVRARIA

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

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

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

Impresso no Brasil

WARCRAFT
ROLEPLAYING GAME

Sumário

Créditos 3
Prefácio 10
Introdução 11
Capítulo Um: Criaturas de Azeroth 14
Anciente 14
Anciente Corrompido 15
Aranha Maldita 16
Avantesma 17
Avantesma da Geada 17
Avantesma da Morte 17
Avantesma do Fogo 19
Avantesma do Gelo 19
Avantesma do Relâmpago 20
Basilisco 21
Cria Dracônica 22
Draconóide 23
Língua Flamejante 24
Escama Mortífera 25
Draenei 26
Dragões de Azeroth 27
Dragão Azul 28
Dragão de Bronze 31
Dragão Negro 32
Dragão Verde 35
Dragão Vermelho 37
Destruidor de Obsidiana 39
Espírito da Vingança Maior 40
Espírito da Vingança Menor 41
Felino Sabre 42
Felino Sabre-de-Gelo 42
Felino Sabre-da-Noite 43
Fênix 43
Fera da Lama 44
Fera Kodo 45
Filhos de Cenarius 46
Centauro 46
Dríade 46
Guardião do Bosque 48
Furbolg 50
Furbolg Corrompido 51
Gigante 53
Gigante da Montanha 53
Gigante do Mar 54
Gnoll 55
Gnoll Assassino 56
Gnoll Bruto 57
Gnoll Guardião 57
Gnoll Larápio 58
Grifo 59

Harpia 60
Hipogrifo 62
Javali-Espinho 63
Kobold 64
Lagarto-Trovão 65
Lagarto-Relâmpago 67
Monstro da Tempestade 67
Lobo do Gelo 68
Lobo do Gelo Atroz 68
Lobo do Gelo Gigante 68
Lodo 69
Magnatauro 70
Murloc 71
Mur'gul 73
Naga 74
Nerubiano 77
Ogro 80
Ogro Magus 82
Pandaren 83
Lanceiro 84
Dançarino da Guerra 84
Geomante 86
Shodo-Pan 86
Quimera 88
Salamandra 89
Sátiro 90
Selvagem 93
Surto de Mana 94
Sussurro 95
Trogg 96
Troll 97
Troll da Floresta 97
Troll da Selva 98
Troll do Gelo 100
Troll Negro 101
Tuskarr 102
Wendigo 103
Sasquatch 104
Wyvern 105

Capítulo Dois: A Legião Flamejante 108

Estrutura da Legião Flamejante 108
Subtipo Demoníaco 108
Energia Perversa 109
Novas Magias 110
Bruxo Eredar 111
Guardião da Perdição 113
Guardião Cruel 115
Infernal 116
Maculado 117
Perseguidor Cruel 119
Caçador Cruel 119
Senhor das Profundezas 120
Senhor do Horror (Nathrezim) 122

Capítulo Três: O Flagelo de Mortos-Vivos 125
Tipos de Mortos-Vivos 126
Modelos 127
Abandonado (Morto-Vivo Independente) 127
Abissal da Cripta (Flagelo) 129
Aparição (Morto-Vivo Independente) 131
Banshee (Flagelo) 132
Carniçal do Flagelo (Flagelo) 134
Decrépito (Flagelo) 136
Esqueleto Guerreiro (Morto-Vivo Independente) 138
Esqueleto Mago (Morto-Vivo Independente) 139
Fantasma (Morto-Vivo Independente) 140
Lich (Morto-Vivo Independente) 142
Vulto (Flagelo) 142
Zumbi (Morto-Vivo Independente) 146
Outros Monstros do Flagelo 147
Abominação 147
Gárgula Atroz 149
Poderes Relevantes 150
Poderes Relevantes do Flagelo 150
Poderes Relevantes Independentes 152
Apêndice Um: Animais e Insetos 155
Andarilho Gigante 156
Aranha 157
Aranha da Floresta 157
Aranha Gigante 158
Aranha Venenosa 158
Besouro da Carniça 160
Corvo da Tempestade 161
Gamo 162
Lobo 163
Lobo Atroz 163
Lobo Gigante 163
Lobo da Madeira 164
Urso Atroz 165
Apêndice Dois: Vilões de Warcraft 166
Itens e Artefatos Mágicos 166
Itens Mágicos 166
Artefatos 167
Vilões 170
Azgalor 170
Dama Vashj 172
Illidan Fúria da Tempestade 174
Kel'Thuzad 176
O Rei Lich 177
Príncipe Kael'thas Andarilho do Sol 180
Sylvanas Filha dos Ventos 181
Apêndice Três: Outros Monstros em Warcraft 184
LMo v 3.5 184
Creature Collection Revised 187
Creature Collection II: Dark Menagerie 189
Tome of Horrors 193
Monstros Classificados por Nível de Desafio 193



PREFÁCIO E INTRODUÇÃO



PREFÁCIO

Como você deve imaginar, muitos de nós aqui da Blizzard jogamos D&D e outros RPGs desde que tínhamos idade suficiente para levarmos foras das garotas. Armados apenas com dados esquisitos, um punhado de lápis e nossas imaginações, tornamo-nos heróis, exploradores, reis. Seja enfrentando os poderosos dragões de Krynn, encalhados em algum lugar dos campos infinitos de Faerûn, tentando manter a sanidade no Castelo de Ravenloft ou desafiando corajosamente o desconhecido em mundos criados por nós mesmos, o amor pelo RPG de fantasia tem nos acompanhado desde o início.

Estivemos desenvolvendo a série WARCRAFT nos últimos dez anos — francamente, esse tempo passou muito rápido — e tem sido uma experiência maravilhosa construir um cenário de fantasia muito rico a partir do nada. Acredito que as horas incontáveis folheando nossos velhos e esfarrapados LIVROS DO MESTRE e DO JOGADOR valeram a pena afinal! Apesar do desenvolvimento do mundo de Azeroth ter sido tremendamente recompensador do ponto de vista criativo, vê-lo se transformar em um produto oficial de DUNGEONS & DRAGONS — na verdade, o **RPG Warcraft de Dungeons & Dragons** — foi completamente monumental para todos nós.

O livro que você tem em mãos amplia o **RPG Warcraft de D&D**. Ele está repleto das criaturas estranhas e maravilhosas que povoam o mundo de **Warcraft**. De muitas formas, esse **Livro dos Monstros** se assemelha a uma cápsula do tempo contendo dez anos de desenvolvimento constante de um mundo. Revendo boa parte desses desenhos, uma frase antiga ocorre à mente: "quanto mais as coisas mudam, mais permanecem as mesmas".

Com certeza.

Ogros gordos de duas cabeças; trolls vigorosos com moicanos brilhantes; cavaleiros da morte encapuzados conjuradores de magia: esses caras me lembram imediatamente da criação de WARCRAFT II há oito anos. Essa foi uma época ótima para nós no campo criativo. Apesar de ter demorado alguns anos, apresentar a nova geração de criaturas com WARCRAFT III se mostrou igualmente estimulante. Wyverns peludos com cara de leão; crias dracônicas parecidas com centauros; javalis-espinhos mal humorados e nagas astutos: todos entraram em cena e logo dominaram a nova paisagem visual de WARCRAFT.

Mesmo assim, com cada nova remessa de criaturas que apresentávamos, mantínhamo-nos fiéis aos arquétipos clássicos de fantasia, como os gnolls, os kobolds, as harpias e as hidras (entre outros) com os quais todos nós crescemos. Sempre sentimos que há um equilíbrio precioso entre os motivos clássicos que definem a fantasia contemporânea e os conceitos mais elevados que mantêm os cenários que amamos novos e diferentes uns dos outros. É a união entre as "novas" e "velhas escolas" da fantasia que a torna um meio tão envolvente para nós como criadores, projetistas e, principalmente, jogadores.

Esperamos que você aprecie o **Livro dos Monstros de Warcraft** e utilize as criaturas para incrementar todas as aventuras que puder imaginar!

E é isso! Chega de falar SOBRE os monstros! Vá pegá-los! Apanhe os dados, vá até lá e lhes mostre o inferno!

Boa caçada para todos!

Chris Metzen
Diretor de Criação
Blizzard Entertainment
07/07/03

INTRODUÇÃO

O mundo de Azeroth é o lar de criaturas mundanas e bizarras, desde os dóceis alces até os cruéis guardiões da perdição. Porém, essas criaturas são mais do que buchas de canhão. Elas fornecem mais profundidade ao mundo do **RPG Warcraft de Dungeons & Dragons**, assim como os seus próprios personagens.

O conteúdo deste livro está dividido em três capítulos principais e três apêndices:

- O **Capítulo Um: Criaturas de Azeroth** descreve os seres vivos nativos de Azeroth.
- O **Capítulo Dois: A Legião Flamejante** descreve os demônios infernais vindos de além das fronteiras do mundo físico.
- O **Capítulo Três: O Flagelo dos Mortos-Vivos** trata dos terríveis mortos-vivos que se escondem nas terras de Azeroth.
- O **Apêndice Um: Animais e Insetos** detalha um conjunto de feras naturais do mundo de **Warcraft**.
- O **Apêndice Dois: Vilões de Warcraft** apresenta novos itens mágicos e uma seleção de adversários assustadores e épicos que podem ser combatidos pelos heróis no mundo de **Warcraft**.
- O **Apêndice Três: Outros Monstros de Warcraft** explica como é possível incorporar os monstros de outros livros de d20 em sua campanha de **Warcraft**.

Os verbetes de cada capítulo e apêndice estão listados em ordem alfabética. As características são descritas no bloco de estatísticas dos monstros. As capacidades específicas indicadas nesses blocos são explicadas na descrição do monstro ou no Livro dos Monstros.

Algumas criaturas do **Livro dos Monstros de Warcraft** são semelhantes àquelas presentes no LMo — centauros, dragões, elementais, golens e assim por diante. Em alguns casos, as descrições no LMo são adequadas, como no caso dos elementais (versões completas de seres desse tipo para **Warcraft** talvez apareçam em um suplemento futuro, mas enquanto isso as versões do LMo funcionam muito bem). Nessas circunstâncias, tais criaturas não são listada no **Livro dos Monstros**. Em outros casos, as criaturas se mostram suficientemente diferentes em relação à ecologia e habilidades para necessitarem de uma nova descrição. Quando um ser consta no **Livro dos Monstros de Warcraft** com o mesmo nome daquele no LMo, a descrição deste livro prevalece em uma campanha de **Warcraft**.

O mesmo acontece para os animais e insetos exclusivos do mundo de Azeroth, conforme descritos no Apêndice Um. No caso de tipos de criaturas idênticos, a versão no **Livro dos Monstros de Warcraft** prevalece.

Independente de quaisquer distinções dos monstros encontrados em outros lugares, as criaturas deste livro são totalmente compatíveis com qualquer campanha de d20.

Então, prepare-se para um bestiário maravilhoso e perigoso — mergulhe no **Livro dos Monstros de Warcraft**!





CAPÍTULO UM: CRIATURAS DE AZEROTH

Anciente [Ancient]

	Planta (Imenso)
Dados de Vida:	18d8+126 (207 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	12 m (8 quadrados)
CA:	19 (-4 tamanho, -2 Des, +15 natural), toque 4, toque 4, surpresa 18
Base de Ataque/ Agarrar:	+13/+36
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +20 (dano: 2d8+11)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancadas +20 (dano: 2d8+11)
Espaço/Alcance:	6 m/6 m
Ataques Especiais:	Arrebatar, atropelar 2d8+16, dano dobrado contra objetos
Qualidades Especiais:	Visão na penumbra, consumir árvore, planta
Testes de Resistência:	Fort +18, Ref +4, Von +9
Habilidades:	For 32, Des 6, Con 25, Int 14, Sab 16, Car 14
Perícias:	Adestrar Animais + 7, Conhecimento (geografia) +17, Conhecimento (natureza) +18, Diplomacia +7, Esconder-se +7*, Intimidar +7, Ouvir + 10, Observar +11, Sobrevivência +9
Talentos:	Arrebatar, Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Rastrear
Ambiente:	Floresta
Organização:	Solitário ou aléia (2-5)
Nível de Desafio:	8
Tesouro:	–
Tendência:	Sempre Neutro e Bom
Progressão:	19-32 DV (Imenso) ou conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+8

A poderosa árvore apresenta um rosto enorme moldado em seu tronco, com olhos sábios e profundos. Ela se move com pés gigantescos, semelhantes a raízes, e dois grandes galhos terminam em mãos enormes com pele de madeira.

Descrição

Os ancientes são guardiões e mestres do conhecimento inteligentes, parecidos com árvores e aliados dos elfos da noite. Em tempos de paz, muitos curandeiros Kaldorei, druidas selvagens e sacerdotes estudam sob a tutela dessas criaturas. Em tempos de guerra, eles permanecem ao lado de seus aliados elfos da noite e lutam bravamente. Essas criaturas são defensoras leais da Clareira da Lua no Monte Hyjal e de outros lugares sagrados.

Combate

Os ancientes estão agrupados em três categorias: Conhecimento, Guerra e Vento. Cada tipo desempenha um papel diferente na defesa da natureza contra a corrupção e a destruição.

Ancientes do Conhecimento: São os guardiões da sabedoria e a chave para os segredos mais bem guardados da natureza. Costumam possuir níveis na classe curandeiro e, às vezes, também nas classes de prestígio druida selvagem ou xamã.

Ancientes da Guerra: Os espíritos da coragem e da determinação são personificados nesses guardiões antigos. Possuem níveis como guerreiro, ladino ou batedor.

Ancientes dos Ventos: Protegem os territórios de procriação dos poderosos hipogrifos. Assim como os ancientes do conhecimento, possuem níveis na classe curandeiro, bem como nas classes de prestígio druida selvagem ou xamã.

Atropelar (Ext): Reflexos (CD 30) reduz à metade. A CD para o teste de resistência é baseada em Força.

Dano Dobrado contra Objetos (Ext): Um anciente que desfira um ataque total contra um objeto ou estrutura causa dano dobrado.

***Consumir Árvore* (SM):** Como uma ação de rodada completa, um anciente é capaz de devorar uma árvore para recuperar 30 Pontos de Vida a cada planta consumida, até o seu máximo de Pontos de Vida.

Perícias: *Os ancientes recebem +20 de bônus de circunstância nos testes de Esconder-se quando se encontram em áreas de floresta.



Anciente Corrompido

[Corrupted Ancient]

	Planta (Imenso)
Dados de Vida:	18d8+126 (207 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	12 m (8 quadrados)
CA:	19 (-4 tamanho, -2 Des, +15 natural), toque 4, surpresa 19
Base de Ataque/ Agarrar:	+13/+36
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +20 (dano: 2d8+11)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancadas +20 (dano: 2d8+11)
Espaço/Alcance:	6 m/6 m
Ataques Especiais:	Arrebatar, atropelar 2d8+16, dano dobrado contra objetos, envenenamento
Qualidades Especiais:	Visão na penumbra, *consumir árvore*, planta
Testes de Resistência:	Fort +18, Ref +4, Von +9
Habilidades:	For 32, Des 6, Con 25, Int 14, Sab 16, Car 14
Perícias:	Adestrar Animais + 7, Conhecimento (geografia) +17, Conhecimento (natureza) +18, Diplomacia +7, Esconder-se +7*, Intimidar +7, Observar +11, Ouvir + 10, Sobrevivência +9
Talentos:	Arrebatar, Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Rastrear
Ambiente:	Floresta
Organização:	Solitário ou aléia (2-5)
Nível de Desafio:	9
Tesouro:	–
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	19-32 DV (Imenso)
Ajuste de Nível:	–

A grande árvore é deformada, sua madeira enegrecida e podre e suas folhas amareladas e doentias. A face distorcida no tronco rosna de ódio e um cheiro putrefato emana de sua mandíbula. As pernas parecidas com raízes e os braços retorcidos, à semelhança de troncos, esmagam a vegetação enquanto a criatura percorre a floresta.

Descrição

Outrora defensores corajosos da natureza, esses ancientes sucumbiram ao poder da Legião Flamejante. Foram corrompidos pelas energias demoníacas e agora tentam espalhar sua doença e ódio entre todas as criaturas vivas.

Combate

Os ancientes corrompidos são impulsionados pelas energias demoníacas a destruírem tudo em seu caminho. Os inimigos que não forem derrotados pela força esmagadora são expostos ao veneno letal emanado pelas criaturas.

Atropelar (Ext): Reflexos (CD 30) reduz à metade. A CD para o teste de resistência é baseada em Força.

Dano Dobrado contra Objetos (Ext): Um anciente que desfira um ataque total contra um objeto ou estrutura causa dano dobrado.

Envenenamento (Ext): Ao contrário das árvores produtoras do oxigênio que dá vida, um anciente corrompido exala um gás venenoso. Inoculação pela inalação, Fortitude (CD 26), dano inicial e secundário: 1d8 de For. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

***Consumir Árvore* (SM):** Como uma ação de rodada completa, um anciente é capaz de devorar uma árvore para recuperar 30 Pontos de Vida a cada planta consumida, até o seu máximo de Pontos de Vida.

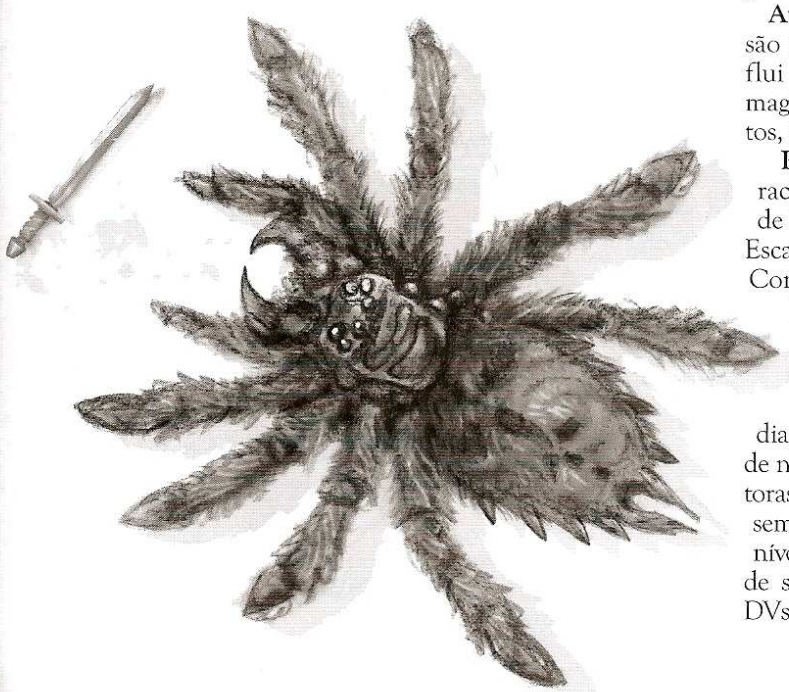
Perícias: *Os ancientes corrompidos recebem +15 de bônus de circunstância nos testes de Esconder-se quando se encontram em áreas de floresta.



Aranha Maldita [Bane Spider]

Besta Mágica (Pequeno)

Dados de Vida:	1d10 (5 PV)
Iniciativa:	+3
Deslocamento:	12 m (8 quadrados), escalar 6 m
CA:	14 (+1 tamanho, +3 Des), toque 14, surpresa 11
Base de Ataque Agarrar:	+1/-5
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d4-2 e envenenamento)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d4-2 e envenenamento)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Veneno da pós-vida
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, *detectar o bem*, regeneração 2, aura da pós-vida
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +5, Von +0
Habilidades:	For 7, Des 17, Con 10, Int 4, Sab 10, Car 2
Perícias:	Escalar +11, Esconder-se +7, Observar +4, Saltar -2
Talentos:	Acuidade com Arma (mordida)
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/temperado e quente
Organização:	Colônia (2-5), enxame (6-11) ou ninhada (7-14 aranhas malditas mais o dobro de DVs de mortos-vivos mais uma progenitora da ninhada com DV equivalente ao número de aranhas malditas)
Nível de Desafio:	1
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	2-3 DV (Pequeno); 4-6 DV (Médio); 7-10 PV (Grande); 11-14 PV (Enorme)
Ajuste de Nível:	–



A aranha é grande, com quase 1,2 m de diâmetro, e apresenta uma coloração acinzentada. Suas mandíbulas estalam violentamente conforme a criatura avança.

Descrição

Muitos supõem que esses aracnídeos, nativos de Azjol-Nerub em Fenda do Norte, são criações do Flagelo. Porém, há histórias muito mais antigas sobre as aranhas malditas. Seja como for, essas criaturas se alimentam de humanos, orcs e do gado. Os ninhos podem ser encontrados perto de povoados e ao longo das estradas. As aranhas malditas recobrem cuidadosamente os cadáveres para se alimentarem mais tarde, o que também as esconde de vítimas em potencial.

Combate

As aranhas malditas envolvem rapidamente a vítima, mordendo-a e depois recuando em busca de abrigo. Elas são atraídas por personagens sagrados, como os paladinos, preferindo atacá-los primeiro. Esse fascínio se relaciona ao seu poder profano, já que elas não demonstram qualquer consciência real além dessa única expressão de propósito.

Veneno da Pós-Vida (Sob): As aranhas malditas são imbuídas do poder da pós-vida. Uma mordida tem o mesmo efeito de *drenar temporário* conjurado por um mago de 7º nível.

***Detectar o Bem* (SM):** Uma aranha maldita é capaz de utilizar *detectar bondade*, sem limite diário, como a magia homônima. Elas mantêm essa habilidade sempre ativa enquanto aguardam pela presa.

Regeneração (Sob): As aranhas malditas são capazes de curar seus ferimentos devido ao poder da pós-vida em seu interior, recuperando 2 Pontos de Vida por rodada; porém, não regeneram o dano causado por armas abençoadas ou ataques baseados em energia positiva ou sagrada.

Aura da Pós-Vida (Sob): As aranhas malditas não são mortos-vivos verdadeiros. Entretanto, o poder que flui em seu interior as torna vulneráveis a todas as magias e efeitos direcionados a mortos-vivos ou insetos, incluindo as habilidades de detecção e expulsão.

Perícias: As aranhas malditas recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Observar e +8 nos de Escalar. Sempre podem escolher 10 nos testes de Escalar, mesmo se estiverem com pressa ou ameaçadas. Conseguem utilizar seu modificador de Força ou de Destreza nos testes de Escalar (o que for maior).

Aranha Progenitora da Ninhada

As aranhas malditas com mais de 6 DVs tornam-se progenitoras da ninhada. Três vezes por dia, podem conjurar *drenar temporário* como um mago de nível equivalente ao seu número de DVs. As progenitoras também podem conjurar *criar mortos-vivos menores* sem componentes uma vez por dia como um mago de nível equivalente a seus DVs. Elas comandam um total de serviçais mortos-vivos em número equivalente aos DVs que possuem.

Avantesma [Revenant]

Os avantesmas são criaturas elementais menores que já serviram como soldados dos maléficos Deuses Antigos quando o mundo era novo. Quando os titãs derrotaram os Deuses Antigos e os acorrentaram sob a terra gélida, os cruéis avantesmas e outros elementais maiores foram banidos para uma dimensão alternativa. Afastados do mundo que governavam, o fogo de seu ódio pelos titãs e por suas criações passou a arder com uma intensidade crescente.

Conforme se passaram os milênios, magos imprudentes passaram a evocar os elementais novamente ao plano físico. Ao se libertarem, muitos avantesmas atacaram os mortais que os haviam convocado e começaram a forjar seu próprio destino entre seus elementos de origem no plano físico. Esses seres malignos existem apenas para gerar conflitos e semear o caos elemental. Embora possuam uma inteligência limitada, seu ódio puro e determinação para destruir tornam-nos oponentes temíveis quando encontrados nos ermos do mundo.

Características de Avantesma: Todos os avantesmas possuem as seguintes características:

- ***Ataque de Energia (Ext):*** Os avantesmas tratam suas armas naturais ou quaisquer outras que empunharem como armas de energia. O tipo é específico para cada avantesma. Por exemplo, um indivíduo com Ataque de Energia (Frio) causa +1d6 pontos de dano por frio a cada ataque.
- ***Levitação (Sob):*** Um avantesma é capaz de *levitar* à vontade como se estivesse sob o efeito da magia homônima. Seu nível de conjurador equivale a seus Dados de Vida.

Avantesma da Geada [Frost Revenant]

Elemental (Médio – Ar, Frio)

Dados de Vida: 4d8+8 (26 PV)
Iniciativa: +9
Deslocamento: 12 m vestindo uma brunea (8 quadrados), deslocamento base 15 m
CA: 22 (+3 Des, +3 natural, +4 brunea, +2 escudo de metal grande), toque 13, surpresa 19
Base de Ataque/ Agarrar: +3/+4
Ataque: Corpo a corpo: maça pesada +5 (dano: 1d8+1/ +1d6 de frio) ou pancada +8 (dano: 1d4+1/ +1d6 de frio)
Ataque Total: Corpo a corpo: maça pesada +5 (dano: 1d8+1/+1d6 de frio) ou pancada +8 (dano: 1d4+1/+1d6 de frio)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Ataque de energia (frio), *nevasca afiada*
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, levitação, imunidade a frio, vulnerabilidade ao fogo, elemental
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +9, Von +1
Habilidades: For 13, Des 20, Con 15, Int 4, Sab 11, Car 11
Perícias: Observar +4, Ouvir +3
Talentos: Foco em Arma (maça pesada), Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Terrestre ou subterrâneo/Qualquer
Organização: Solitário ou matilha (2–8)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro e Mau
Progressão: 5–7 DV (Médio); 8–12 DV (Grande)
Ajuste de Nível: –

A criatura tem aparência humanóide, mas cavalga uma bola de energia azulada em vez de andar sobre duas pernas. Ela veste um amplo robe azul-escuro sob uma brunea e empunha uma maça pesada e um escudo de metal grande ornado com a imagem de um globo ocular branco. Raios amarelos irradiam do olho até as extremidades do escudo. As órbitas do elmo metálico da criatura brilham com uma luz branca ameaçadora. Seus braços parecem cristais de gelo unidos por uma energia azul.

Descrição

Os avantesmas da geada são o oposto glacial dos avantesmas do fogo. Os dois tipos não se relacionam bem e odeiam uns aos outros mais do que qualquer outra coisa. Os avantesmas da geada são igualmente territoriais, embora tolerem a presença de outras criaturas do frio e cheguem até a apreciar a presença de avantesmas do gelo. Por outro lado, atacam todos os demais intrusos imediatamente, apesar de utilizarem métodos muitos mais pacientes e calculistas. Eles podem não ser muito inteligentes, mas sabem lutar. Isso é basicamente a única coisa que fazem bem.

Combate

Os avantesmas da geada agem melhor em matilha do que os outros tipos de avantesmas. Eles coordenam o uso da habilidade *nevasca afiada* para maximizar os danos infligidos aos inimigos mais fracos e menos ágeis. Preferem recuar quando confrontados e continuam a lançar *nevasca afiada* à distância. Depois de se envolverem totalmente no combate corpo a corpo, rapidamente começam a golpear o adversário com suas maças.

***Nevasca Afiada* (SM):** Os avantesmas da geada são capazes de lançar a magia *nevasca afiada* uma vez a cada 1d4 rodadas, com um nível de conjurador equivalente a seus próprios DVs. Portanto, o avantesma da geada básico é tratado como um conjurador de 4º nível (para obter detalhes sobre a magia *nevasca afiada*, consulte o Capítulo Quatro: Magias no livro básico de **Warcraft**).

Avantesma da Morte [Death Revenant]

Elemental (Médio – Terra)

Dados de Vida: 6d8+18 (45 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 12 m vestindo uma brunea (8 quadrados), deslocamento base 15 m; escavar 15 m
CA: 23 (+3 Des, +4 natural, +4 brunea, +2 escudo de metal grande), toque 13, surpresa 20
Base de Ataque/ Agarrar: +4/+6

Ataque:	Corpo a corpo: maça pesada +7 (dano: 1d8+2/+1d6 profano e +1d6 de ácido) ou pancada +6 (dano: 1d6+3/+1d6 profano e 1d6 de ácido)
Ataque Total:	Corpo a corpo: maça pesada +7 (dano: 1d8+2/+1d6 profano e +1d6 de ácido) ou pancada +6 (dano: 1d6+3/+1d6 profano e +1d6 de ácido)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Ataque de energia (ácido), espiral da morte maior, criar mortos-vivos menores, cria, ataque profano
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, levitação, elemental
Testes de Resistência:	Fort +7, Ref +4, Von +1
Habilidades:	For 15, Des 16, Con 16, Int 6, Sab 11, Car 11
Perícias:	Observar +7, Ouvir +6
Talentos:	Ataque Poderoso, Foco em Arma (maça pesada), Prontidão
Ambiente:	Terrestre ou subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário ou gangue (1 mais 2-8 esqueletos e 2-8 zumbis)
Nível de Desafio:	5
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	7-12 DV (Médio); 13-18 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	–

A criatura tem aparência humanóide, mas cavalga uma bola de energia esverdeada em vez de andar sobre duas pernas. Ela veste um amplo robe negro sob uma brunea e empunha uma maça pesada e um escudo de metal grande ornado com a imagem de um globo ocular verde. Raios amarelos irradiam do olho até as extremidades do escudo. As órbitas do elmo metálico da criatura brilham com uma luz esverdeada ameaçadora. Apenas seus braços são prontamente visíveis e parecem feitos de terra e rochas negras unidas por uma energia esmeralda.

Descrição

Os avantesmas da morte são o tipo mais raro e misterioso. Sua aparência vagamente humanóide é quase uma ilusão criada pela armadura e os amplos mantos negros que vestem. Sob eles, a criatura é composta de terra negra sustentada pela energia elemental. A face de um avantesma da morte parece brutalizada e apodrecida, sem dúvida o resultado de sua predileção pelos mortos e por vagar em cemitérios. Eles são seres sobrenaturais com vozes ecoantes e respostas estranhas e enigmáticas para quaisquer perguntas que lhes façam. Embora não apreciem lutar, têm sua própria opinião sobre limites e estão mais do que dispostos a demonstrar a verdade sobre a pós-vida a qualquer um que perturbá-los sem uma boa causa.

Combate

Por preferirem vagar em cemitérios, os avantesmas da morte já exumaram uma grande quantidade de cadáveres, talvez apenas para contemplá-los. Eles iniciam a batalha utilizando *criar mortos-vivos menores* para erguerem o maior número possível de esqueletos e zumbis. Em seguida, utilizam *espiral da morte* até ingressarem no combate corpo a corpo. Os avantesmas da morte gostam de assassinar criaturas e vê-las ressuscitar como elementais. Eles tentam concentrar os ataques nos mais fracos, aqueles que provavelmente não sobreviverão a um ataque corpo a corpo, e lutam até o fim.



Ataque Profano (Ext): Um avantesma da morte é inerentemente maligno. Ele inflige 1d6 pontos adicionais de dano profano (mal) com suas armas naturais e com qualquer outra que empunhe.

***Criar Mortos-Vivos Menores* (SM):** Os avantesmas da morte são capazes de conjurar *criar mortos-vivos menores* uma vez por dia com nível de conjurador equivalente a seus DVs.

***Espiral da Morte Maior* (SM):** Os avantesmas da morte são capazes de conjurar *espiral da morte maior* uma vez por dia a cada 3 DV (máximo de 5/dia) como um feiticeiro de nível equivalente aos DVs da criatura. Portanto, o avantesma básico conjura essa magia duas vezes por dia como um feiticeiro de 6º nível (*espiral da morte maior* é descrita no Capítulo Quatro: Magias do livro básico de **Warcraft**).

Cria (Sob): Os elementos terrosos básicos erguem-se do cadáver e assumem uma nova forma 1d4 dias depois que a vítima foi assassinada por um avantesma da morte. Conjurar *proteção contra o mal* em um corpo antes do fim desse período evita a transformação. O novo avantesma

também retira elementos do solo sob a vítima para completar sua forma, portanto, o ser resultante parece uma combinação da criatura original e do tipo de solo sob o qual repousava após a morte. Porém, o avantesma ainda parecerá vagamente humanóide e apresentará todas as estatísticas anteriores. A memória da criatura assassinada não se mantém. Na verdade, o novo avantesma não tem nada a ver com a vítima e ambos não estão realmente ligados um ao outro. O alvo ainda pode ser ressuscitado com *ressurreição* ou *ressurreição verdadeira* (mas não com *reviver os mortos*), mesmo se o novo avantesma da morte ainda existir.

Avantesma do Fogo [Fire Revenant]

Elemental (Médio – Fogo)

Dados de Vida: 4d8+8 (26 PV)
Iniciativa: +7
Deslocamento: 12 m vestindo uma brunea (8 quadrados), deslocamento base 15 m
CA: 22 (+3 Des, +3 natural, +4 brunea, +2 escudo de metal grande), toque 13, surpresa 19
Base de Ataque/ Agarrar: +3/+4
Ataque: Corpo a corpo: maça pesada +5 (dano: 1d8+1/ +1d6 de fogo) ou pancada +6 (dano: 1d4+1/ +1d6 de fogo)
Ataque Total: Corpo a corpo: maça pesada +5 (dano: 1d8+1/ +1d6 de fogo) ou pancada +6 (dano: 1d4+1/ +1d6 de fogo)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Ataque de energia (fogo), incendiar
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imolação, levitação, imunidade ao fogo, vulnerabilidade ao frio, elemental
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +7, Von +1
Habilidades: For 12, Des 17, Con 14, Int 4, Sab 11, Car 11
Perícias: Observar +4, Ouvir +3
Talentos: Foco em Arma (maça pesada)[B], Iniciativa Aprimorada[B], Mobilidade, Prontidão
Ambiente: Terrestre ou subterrâneo/Qualquer
Organização: Solitário ou matilha (2–8)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro e Mau
Progressão: 5–7 DV (Médio); 8–12 DV (Grande)
Ajuste de Nível: –

A criatura tem aparência humanóide, mas se locomove sobre pernas de chamas, em vez de carne. Ela veste um amplo robe vermelho sob uma brunea e empunha uma maça pesada e um escudo de metal grande ornado com a imagem de um globo ocular alaranjado. Raios amarelos irradiam do olho até as extremidades do escudo. As órbitas do elmo metálico da criatura brilham com ameaçadoras chamas vermelhas. Seus braços parecem feitos de lava derretida.

Descrição

Os sombrios e soturnos avantesmas do fogo são criaturas meditabundas e silenciosas. Eles preferem regiões quentes, como os desertos ou as câmaras sob os vulcões, e são territoriais, atacando os intrusos à primeira vista com uma determinação implacável.

Combate

Os avantesmas do fogo gostam de incendiar tudo o que for possível. Eles lutam com táticas simples, preferindo, normalmente, atacar o centro da formação inimiga na esperança de que seus corpos flamejantes queimem seus adversários ou façam com que peguem fogo.

Incendiar (Ext): Quando o avantesma do fogo utiliza sua pancada, o oponente deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 14) ou pegará fogo. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição. As labaredas queimam durante 1d4 rodadas, a menos que sejam apagadas antes. Uma criatura que esteja queimando pode usar uma ação de rodada completa para extinguir as chamas.

As criaturas que atingirem um avantesma do fogo com armas naturais ou ataques desarmados sofrem dano por fogo, como se tivessem sido tocadas pelo avantesma e também pegarão fogo caso não obtenham sucesso no teste de resistência de Reflexos.

Imolação (Ext): Um avantesma do fogo é permanentemente cercado por chamas. Todas as criaturas num raio de 1,5 m sofrem 1d6 pontos de dano por fogo a cada rodada. Essas chamas iluminam até 9 m de distância.

Avantesma do Gelo [Ice Revenant]

Elemental (Médio – Água, Frio)

Dados de Vida: 4d8+12 (30 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 12 m vestindo uma brunea (8 quadrados), deslocamento base 15 m
CA: 21 (+1 Des, +4 natural, +4 brunea, +2 escudo de metal grande), toque 11, surpresa 20
Base de Ataque/ Agarrar: +3/+6
Ataque: Corpo a corpo: maça pesada +7 (dano: 1d8+3/ +1d6 de frio) ou pancada +6 (dano: 1d6+4/+1d6 de frio)
Ataque Total: Corpo a corpo: maça pesada +7 (dano: 1d8+3/ +1d6 de frio) ou pancada +6 (dano: 1d6+4/+1d6 de frio)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Ataque de energia (frio), aura vampírica, *irrupção glacial*
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, levitação, imunidade a frio, vulnerabilidade ao fogo, elemental
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +2, Von +1
Habilidades: For 16, Des 12, Con 17, Int 4, Sab 11, Car 11
Perícias: Observar +4, Ouvir +3
Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (maça pesada)
Ambiente: Terrestre ou subterrâneo/Qualquer
Organização: Solitário ou matilha (2–8)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Neutro e Mau
Progressão: 5–7 DV (Médio); 8–12 DV (Grande)
Ajuste de Nível: –

A criatura tem aparência humanóide, mas se locomove sobre pernas de gelo, em vez de carne. Ela veste um amplo robe negro sob uma brunea e empunha uma maça pesada e um escudo de metal grande ornado com a imagem de um globo ocular azul. Raios amarelos irradiam do olho até as extremidades do escudo. As órbitas do elmo metálico da criatura brilham com uma luz azul ameaçadora, e seus braços são de gelo, assim como a parte visível de suas pernas.

Descrição

Os avantesmas do gelo são criaturas imprevisíveis, seguindo as nevascas no inverno e recuando para as frias planícies setentrionais durante os meses quentes no sul. Eles podem surgir em qualquer lugar e adentram certas áreas por impulso, desde que haja neve no chão ou que o ar esteja bem frio. Eles desprezam o calor e não ingressarão em áreas quentes ou casas habitadas. Sabe-se que os avantesmas do gelo raptam as crianças que andam pelas florestas em dias de neve.



Combate

Os avantesmas do gelo utilizam a habilidade *irrupção glacial* assim que possível, direcionando-a até mesmo para alvos solitários, se necessário. Em seguida, iniciam o combate corpo a corpo. Se estiverem em matilha, coordenam seus ataques sobre um alvo de cada vez.

Aura Vampírica (Sob): Um avantesma do gelo possui uma aura vampírica que pode ser concentrada em si mesmo ou estendida a um raio de até 9 m (ajustar o tamanho da área de efeito é uma ação livre). O avantesma do gelo ou os aliados nessa área recebem Pontos de Vida cada vez que conseguirem infligir dano a uma criatura. Esse bônus equivale ao dano causado, até o total de Dados de Vida do avantesma ou do aliado (o que for menor). Portanto, um aliado com 7 DVs dentro da aura de um avantesma com 4 DVs receberá apenas 4 Pontos de Vida por golpe (ou menos se o dano for inferior a esse valor). Uma criatura não pode receber mais Pontos de Vida do que o seu máximo normal.

***Irrupção Glacial* (SM):** Um avantesma do gelo conjura a magia *irrupção glacial* uma vez por dia para cada 3 DVs (máximo de 4/dia) como um feiticeiro de nível equivalente aos DVs da criatura. Portanto, o avantesma do gelo básico conjura essa magia uma vez por dia como um feiticeiro de 4º nível (*irrupção glacial* é descrita no Capítulo Quatro: Magias do livro básico de **Warcraft**).

Avantesma do Relâmpago

[Lightning Revenant]

Elemental (Médio – Ar)
Dados de Vida: 4d8+8 (26 PV)
Iniciativa: +9
Deslocamento: 12 m vestindo uma brunea (8 quadrados), deslocamento base 15 m
CA: 22 (+3 Des, +3 natural, +4 brunea, +2 escudo de metal grande), toque 13, surpresa 19
Base de Ataque/Agarrar: +3/+4
Ataque: Corpo a corpo: maça pesada +5 (dano: 1d8+1/+1d6 de eletricidade) ou pancada +8 (dano: 1d4+1/+1d6 de eletricidade)
Ataque Total: Corpo a corpo: maça pesada +5 (dano: 1d8+1/+1d6 de eletricidade) ou pancada +8 (dano: 1d4+1/+1d6 de eletricidade)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Ataque de energia (eletricidade), *ataque-relâmpago*
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, levitação, imunidade a eletricidade, elemental
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +9, Von +1
Habilidades: For 12, Des 21, Con 14, Int 4, Sab 11, Car 11
Perícias: Observar +4, Ouvir +3
Talentos: Esquiva, Foco em Arma (maça pesada)[B], Iniciativa Aprimorada[B], Mobilidade

Ambiente:	Terrestre ou subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário ou matilha (2–8)
Nível de Desafio:	4
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	5–7 DV (Médio); 8–12 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	–

A criatura tem aparência humanóide, mas cavalga uma bola de eletricidade em vez de andar sobre duas pernas. Ela veste um amplo robe negro e amarelo sob uma brunea e empunha uma maça pesada e um escudo de metal grande ornado com a imagem de um globo ocular branco. Raios amarelos irradiam do olho até as extremidades do escudo. As órbitas do elmo metálico da criatura brilham com uma luz branca ameaçadora. Apenas seus braços são prontamente visíveis e parecem relâmpagos quase suspensos no tempo.

Descrição

O relâmpago é uma força de golpes repentinos e estrondos distantes, e por isso esses avantesmas tendem a irromper em surtos de violência após longos períodos de sono. Essas criaturas costumam vagar pelos lugares onde se localizavam cidades ou outros postos avançados da civilização, mas que foram destruídos ou abandonados. Eles encontram esconderijos pequenos e seguros nos quais dormirão até que seus territórios sejam invadidos. Os avantesmas do relâmpago atacam os intrusos apenas para expulsá-los até uma curta distância de seus refúgios e, depois disso, retornam a seu sono perturbado.

Combate

Os avantesmas do relâmpago são imprevisíveis em combate e trocam de alvo sem motivo aparente. Da mesma forma, também é provável que ataquem obstinadamente o mesmo inimigo a cada rodada, independente de outras circunstâncias. Uma criatura que for capaz de recorrer ao ataque-relâmpago apenas uma vez por dia irá utilizá-lo na segunda ou terceira rodada de combate. Aqueles que conseguirem usar esse poder com mais freqüência iniciam a batalha com essa habilidade e depois repetem o processo a cada duas ou três rodadas. Isso não significa que não possam utilizar um ataque-relâmpago por rodada até que sua quota esteja esgotada, eles simplesmente optam por não fazer isso.

Ataque-Relâmpago **(SM):** Os avantesmas do relâmpago são capazes de conjurar *relâmpago* uma vez por dia com um nível de conjurador equivalente aos seus DVs. Indivíduos com 8 ou mais DVs também são capazes de lançar *corrente de relâmpagos* uma vez por dia com nível de conjurador equivalente aos seus DVs.

Basilisco [Basilisk]

	Aberração (Enorme)
Dados de Vida:	6d8+18 (39 PV)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
CA:	18 (–2 tamanho, +1 Des, +9 natural), toque 9, surpresa 17
Base de Ataque/ Agarrar:	+4/+16
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 2d6+4)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 2d6+4) e 2 garras +1 (dano: 1d8+2)
Espaço/Alcance:	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Olhar petrificante, sono
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +3, Von +8
Habilidades:	For 18, Des 12, Con 17, Int 4, Sab 12, Car 10
Perícias:	Observar +5, Ouvir +6
Talentos:	Lutar às Cegas, Prontidão, Vontade de Ferro
Ambiente:	Florestas e planícies/Temperado
Organização:	Solitário ou colônia (3–6)
Nível de Desafio:	6
Tesouro:	–
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	7–10 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	–

Esse réptil grande e de corpo robusto tem oito pernas atarracadas e uma pele escamosa salpicada de cristais cintilantes. Seus olhos possuem um brilho pálido e sobrenatural.

Descrição

Os basiliscos de Azeroth sempre nutriram uma predileção pelos lendários "cristais musicais" que crescem em Espinho Sufocante. Eles construíam seus ninhos nos veios de cristal e chegavam até a se esfregar neles. Com o tempo, passaram a nascer com nacos de



cristais em sua pele. A natureza mística desse elemento concede grande poder aos basiliscos contra aqueles que invadirem seus covis.

Combate

Embora suficientemente dóceis quando deixados em paz, os basiliscos defenderão seus ninhos com grande ferocidade. Além das mordidas e das garras, concentrarão o poder dos cristais em sua pele para forçar os invasores a caírem no sono. Se esse ataque falhar, lançam Olhar Petrificante sobre os inimigos.

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

Sono (Sob): Esta habilidade funciona como a magia homônima, mas direciona-se a uma única criatura, sem limite de Dados de Vida. O alvo resistirá ao ataque caso obtenha sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 13).

Cria Dracônica [Dragon Spawn]

As revoadas dracônicas de Azeroth possuem serviçais e assistentes. Nobres humanóides servem aos dragões com lealdade absoluta, agindo como infantaria, soldados, auxiliares e companheiros. Eles são dotados de muitas das habilidades místicas e virtudes de seus senhores. Sua origem exata permanece um mistério que os dragões preferem não desvendar.



Embora apresentem qualidades dracônicas, essas criaturas não descendem deles. Em vez disso, são parentes distantes, descendentes de humanóides que viveram tão próximos aos dragões que assimilaram as qualidades dessa raça após gerações em seu serviço. Eles são dotados de vantagens ímpares, originadas do sangue e da ancestralidade dracônicos, incluindo imunidade ao sopro da revoada a que servem. Eles apresentam as mesmas tendências e objetivos de seus mestres.

A parte inferior do corpo das crias dracônicas é muito parecida com a dos dragões, com pele escamosa, quatro patas e uma cauda. Elas ostentam torsos humanóides com braços longos e musculosos e cabeças escamosas de dragão. Sua pele e seus traços dracônicos são da cor da revoada a que se dedicam. Eles podem pertencer a qualquer sexo e servem à revoada com dedicação total.

As crias dracônicas apresentam traços físicos semelhantes, independente da revoada a que servem, mas cada esquadrão ostenta armas nas cores da revoada. Além disso, costumam exibir uma marca nos peitorais ou escudos que indica seu mentor ou patrono individual, em honra ao dragão que as treinou. A armadura sempre representa a cor das escamas de seus patronos (negro, azul, bronze, verde ou vermelho).

Em Azeroth, a influência dracônica não aumenta o potencial para se tornar um feiticeiro. Portanto, os poucos draconóides que desenvolvem habilidades mágicas são valorizados como raros "retrocessos" aos laços ancestrais com os humanos.

Sociedade das Crias Dracônicas

A sociedade dessas criaturas é limitada e composta pelos línguas flamejantes, escamas mortíferas e draconóides. Treinados como uma raça de serviçais, veneram os dragões e estão dispostos a morrer em nome de seus mentores. Eles valorizam a lealdade e a honra, bem como a força com armas, e suas sociedades não passam de unidades e segregações militares. As crias dracônicas são geralmente encontradas perto ou ao redor das terras ou covis das revoadas a que servem. Elas viajam em pequenos ou grandes pelotões organizados, marchando em formação.

Combate

As crias dracônicas são equipadas com armas e armaduras de alta qualidade, geralmente mágicas, conforme descrito nos verbetes respectivos. Eles servem como exércitos organizados para cada uma das cinco grandes revoadas, combatendo as raças mortais de Azeroth e evitando que os dragões sejam feridos. Seu dever é absoluto — são treinados desde o nascimento e poucos sequer considerariam desafiar seu mentor ou outro membro da revoada. Nisso consiste sua herança, orgulho e objetivo.

Todos são combatentes habilidosos, mas os línguas flamejantes e os escamas mortíferas são inteligentes o suficiente para também treinar conjuração. Cada cria utiliza suas perícias, poderes e equipamentos com o mesmo fim: proteger a revoada e seus semelhantes.

As armas e armaduras de uma cria dracônica são muito importantes, tanto do ponto de vista prático quanto cultural. Se um deles for morto em batalha, ele será resgatado o mais rápido possível para que seu equipamento possa ser passado para outros. Um corpo e suas posses só são deixados para trás quando as circunstâncias são extremas. Mesmo assim, as crias dracônicas se esforçarão ao máximo para recuperar o que foi perdido.

As habilidades indicadas aqui são comuns aos três tipos de crias dracônicas descritas nas páginas seguintes: o grupo mais numeroso, chamado de draconóides, a elite dos línguas flamejantes e os autoritários escamas mortíferas.

Armas e Armaduras Obras-Primas ou Mágicas (Ext): As crias dracônicas são equipadas com as melhores armas e armaduras disponíveis. A menos que se especifique o contrário, cada cria dracônica possui armas e armaduras com qualidade de obras-primas. Algumas também podem ter equipamento encantado.

Imunidades: Devido à sua linhagem singular, são imunes ao sopro da revoada a que servem e à presença aterradora de qualquer dragão de idade equivalente ou inferior à de seu mentor.

Draconóide [Wyrm Kin]

	Humanóide Monstruoso (Médio)
Dados de Vida:	3d8+9 (22 PV)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	6 m vestindo uma brunea (4 quadrados); deslocamento base 9 m
CA:	18 (+1 Des, +2 natural, +4 brunea, +1 escudo), toque 11, surpresa 17
Base de Ataque/ Agarrar:	+3/+5
Ataque:	Corpo a corpo: *espada longa +1* +6 (dano: 1d8+3, dec. 19-20) ou *lança +1* +6 (dano: 1d8+4, dec. ×3), ou à distância: *lança +1* +5 (dano: 1d8+3, dec. ×3)
Ataque Total:	Corpo a corpo: *espada longa +1* +6 (dano: 1d8+3, dec. 19-20) ou *lança +1* +6 (dano: 1d8+4, dec. ×3), ou à distância: *lança +1* +5 (dano: 1d8+3, dec. ×3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	—
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, imunidades
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +4, Von +3
Habilidades:	For 15, Des 12, Con 17, Int 18, Sab 10, Car 12
Perícias:	Cavalgar +3, Equilíbrio -1, Furtividade -1, Observar +2, Ouvir +2
Talentos:	Esquiva, Prontidão
Ambiente:	Qualquer
Organização:	Unidade (10-100), esquadrão (40-400) ou exército (100-1000)
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Conforme o patrono dragão
Progressão:	4-9 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	+1

Uma draconóide vermelha: *A criatura possui a parte inferior do corpo semelhante à de um réptil, com quatro pernas e uma cauda. Seu torso e braços são humanóides, enquanto sua cabeça se parece com a de um dragão. Ela possui pele escamosa vermelho-escura e carmim vivo. Veste uma brunea de qualidade superior, de tonalidade cobre-escuro e repleta de símbolos dracônicos. Seus olhos dourados cintilam com um fervor fanático quando a criatura brande uma espada longa com uma das mãos e um grande escudo com a outra.*

Descrição

Os draconóides são a maior parte das forças dracônicas. São resistentes e incansáveis, mas não particularmente inteligentes. A maioria não possui automotivação, necessitando de um líder para fornecer instruções e comandos específicos. Aqueles que demonstram engenhosidade, perícia superior ou talento para feitiçaria são promovidos às fileiras dos línguas flamejantes ou escamas mortíferas.

Combate

Os draconóides normalmente carregam escudos e espadas ou lanças. Essas armas são mágicas, com +1 de bônus de melhoria ou alguma outra característica menor. Eles são guerreiros espertos, bem-treinados e organizados. Seu único defeito crítico é a falta de iniciativa e de pensamento criativo e independente. Apesar dessa insuficiência, formam uma unidade militar temível e capaz de causar muito estrago. Eles empregam estratégias de batalha avançadas utilizando o terreno, emboscadas e ataques pelos flancos, assim como formações variadas para inimigos diferentes.

Draconóides Como Personagens

Os draconóides são quase sempre guerreiros ou guerreiros multiclasse. É possível encontrar alguns feiticeiros em suas fileiras, mas muito raramente — aque-

les que possuem esse talento são promovidos às legiões dos línguas flamejantes. Os personagens draconóides possuem as seguintes características raciais:

- +4 de Força, +2 de Destreza, +6 de Constituição, –2 de Inteligência, +2 de Carisma.
- Tamanho Médio.
- O deslocamento base em terra de um draconóide é de 9 m.
- Visão no escuro até 18 m.
- Dados de Vida Raciais: Um draconóide principia com três níveis como humanóide monstruoso, que fornecem 3d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +3 e bônus base para os testes de resistência de Fort +1, Ref +3 e Von +3.
- Perícias Raciais: Os níveis como humanóide monstruoso de um draconóide lhe concedem pontos de perícia iguais a 6 × (2 + modificado de Int). Suas perícias de classe são Cavalgar, Equilíbrio, Furtividade, Intimidar, Ouvir e Observar.
- Talentos Raciais: Os níveis como humanóide monstruoso de um draconóide lhe concedem dois talentos.
- +2 de bônus de armadura natural.
- Qualidades Especiais (veja acima): Imunidades.
- Idiomas Básicos: Comum, Dracônico.
- Classe Favorecida: Guerreiro.
- Ajuste de Nível: +1.

Língua Flamejante [Flametongue]

	Humanóide Monstruoso (Médio)
Dados de Vida:	6d8+18 (45 PV)
Iniciativa:	+6
Deslocamento:	6 m vestindo uma brunea (4 quadrados); deslocamento base 9 m
CA:	20 (+2 Des, +3 natural, +4 brunea, +1 escudo), toque 12, surpresa 18
Base de Ataque/ Agarrar:	+6/+9
Ataque:	Corpo a corpo: *espada longa* +2 +11 (dano: 1d8+5, dec. 19–20) ou *lança* +2 +11 (dano: 1d8+6, dec. ×3), ou à distância: *lança* +2 +10 (dano: 1d8+5, dec. ×3)
Ataque Total:	Corpo a corpo: *espada longa* +2 +11 (dano: 1d8+5, dec. 19–20) ou *lança* +2 +11 (dano: 1d8+6, dec. ×3), ou à distância: *lança* +2 +10 (dano: 1d8+5, dec. ×3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	–
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, imunidades
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +7, Von +6
Habilidades:	For 17, Des 14, Con 16, Int 14, Sab 12, Car 12
Perícias:	Blefar +3, Diplomacia +3, Equilíbrio +0, Furtividade +2, Intimidar +9, Observar +9, Ouvir +9, Sobrevivência +7
Talentos:	Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Prontidão
Ambiente:	Qualquer
Organização:	1 para cada 10–20 draconóides; unidade (10–100), esquadrão (40–400) ou exército (100–1000)
Nível de Desafio:	5
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Conforme o patrono dragão
Progressão:	7–15 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	+2

Um língua flamejante de bronze: *A criatura possui a parte inferior do corpo semelhante à de um réptil, com quatro pernas e uma cauda. Seu torso e braços são humanóides, enquanto sua cabeça parece-se com a de um dragão. Sua pele tem uma tonalidade bronze cintilante com marcas cor de cobre. Veste uma brunea revestida de bronze e porta um escudo largo repleto de símbolos dracônicos, uma espada longa de alta qualidade embainhada e uma lança na mão.*

Descrição

Embora tecnicamente sejam draconóides com progressão, as habilidades e capacidades dos línguas flamejantes são superiores o suficiente para que sejam considerados uma raça distinta. Um draconóide é elevado ao status de língua flamejante ao demonstrar perícia e liderança consistentes. O mentor realiza um ritual que simula a transição do próprio dragão, de dragonete para experiente. Em seguida, o língua flamejante aprende magias e novas habilidades, e também é treinado para abandonar a disciplina e submissão dos draconóides e se tornar um pensador e estrategista independente.

Combate

Os línguas flamejantes carregam espadas e/ou lanças, além de escudos. As armas e/ou armaduras são mágicas, fornecendo +2 de bônus de melhoria e, às vezes, um encantamento menor. Eles também podem possuir um item mágico útil, como uma varinha, anel ou outra bugiganga. Também utilizam magias conforme as circunstâncias.

Os línguas flamejantes são guerreiros espertos, bem-treinados e organizados. Eles são oficiais, liderando os pelotões de crias dracônicas durante a batalha. Eles sabem como melhor utilizar sua unidade e conhecem a capacidade de cada indivíduo em suas fileiras. Embora não sejam surpreendentemente inteligentes, são capazes de improvisar e de criar novas estratégias conforme surjam as oportunidades.

Línguas Flamejantes Como Personagens

Os línguas flamejantes são quase sempre guerreiros multiclasse com níveis em ladino ou em feiticeiro. Eles são encorajados a se aprimorarem e a aprenderem coisas novas a fim de diversificar seu comando.

Os personagens línguas flamejantes possuem as mesmas características raciais dos draconóides (veja o verbete anterior), com as seguintes exceções.

- +6 de Força, +4 de Constituição, +4 de Inteligência, +2 de Sabedoria.

- Dados de Vida Raciais: Um língua flamejante principia com seis níveis como humanóide monstruoso, que fornecem 6d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +6 e bônus base para os testes de resistência de Fort +2, Ref +5 e Von +5.
- Perícias Raciais: Os níveis como humanóide monstruoso de um língua flamejante lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 9 × (2 + modificado de Int). Suas perícias de classe são Blefar, Diplomacia, Equilíbrio, Furtividade, Intimidar, Observar, Ouvir e Sobrevivência.
- Talentos Raciais: Os níveis como humanóide monstruoso de um língua flamejante lhe concedem três talentos.
- +3 de bônus de armadura natural.
- Ajuste de Nível: +2.

Escama Mortífera [Scalebane]

	Humanóide Monstruoso (Médio)
Dados de Vida:	9d8+27 (67 PV)
Iniciativa:	+10
Deslocamento:	9 m vestindo uma brunea (6 quadrados); deslocamento base 12 m
CA:	23 (+3 Des, +4 natural, +2 brunea), toque 13, surpresa 20
Base de Ataque/ Agarrar:	+9/+13
Ataque:	Corpo a corpo: *espada larga* +3 +16 (dano: 2d6+9, dec. 19-20), ou à distância: *arco longo composto* +3 +15 (dano: 1d8+3, dec. ×3)
Ataque Total:	Corpo a corpo: *espada larga* +3 +16/+11 (dano: 2d6+9, dec. 19-20), ou à distância: *arco longo composto* +3 +15/+10 (dano: 1d8+3, dec. ×3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	–
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, imunidades
Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +9, Von +8
Habilidades:	For 18, Des 16, Con 16, Int 15, Sab 14, Car 12
Perícias:	Blefar +5, Equilíbrio +2, Concentração +7, Conhecimento (arcano) +4, Diplomacia +3, Furtividade +2, Identificar Magia +6, Intimidar +13, Observar +12, Ouvir +9, Sobrevivência +5
Talentos:	Esquiva, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Prontidão
Ambiente:	Qualquer
Organização:	1 para cada 5 línguas flamejantes; unidade (10-100), esquadra (40-400) ou exército (100-1000)
Nível de Desafio:	7
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Conforme o patrono dragão
Progressão:	10-18 DV (Médio); 19-27 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	+3

Um escama mortífera negro: *A criatura possui a parte inferior do corpo semelhante à de um réptil, com quatro pernas e uma cauda. Seu torso e braços são humanóides, enquanto a cabeça se parece com a de um dragão. Ela possui pele escamosa da cor lustrosa do ébano e os olhos são de um vermelho escuro. Veste uma pesada brunea repleta de símbolos dracônicos e elmo e escudo com o desenho de um dragão negro. Uma espada larga adornada repousa em uma bainha no dorso da criatura, junto com um arco longo composto laqueado.*

Descrição

As escamas mortíferas são as crias dracônicas mais poderosas. Eles possuem corpos grandes, medindo cerca de 2,10 m de altura, e utilizam armaduras primorosas e elmos com cristas em forma de dragão que se destacam do resto da unidade. Eles também podem carregar bandeiras ou outros símbolos para assinalar seu comando. As escamas mortíferas encontram-se, obviamente, no controle dos movimentos e estratégias de uma unidade.

Combate

As escamas mortíferas empunham espadas e escudos, espadas de duas mãos ou outras armas impressionantes. Esses instrumentos são sempre mágicos, apresentando +3 de bônus de melhoria e, possivelmente, uma característica mágica adicional. Um escama mortífera sempre possui um item mágico secundário: escudo, armadura, bastão, varinha ou outro item utilizado para o benefício de todo o esquadrão.

Eles são considerados os seguidores mais dedicados a seu mentor e vistos pelas outras crias como acólitos da sabedoria dos dragões e profetas da vontade dessas criaturas.

Escamas Mortíferas Como Personagens

As escamas mortíferas são, normalmente, guerreiros ou feiticeiros e podem ter níveis adicionais em ladino ou na classe de prestígio guerreiro paladino.

Os personagens escamas mortíferas possuem as mesmas características raciais dos draconóides, com as seguintes exceções.

- +8 de Força, +6 de Destreza, +4 de Inteligência, +4 de Sabedoria.
- Dados de Vida Raciais: Um escama mortíferas principia com nove níveis como humanóide monstruoso, que fornecem 9d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +9 e bônus base para os testes de resistência de Fort +3, Ref +6 e Von +6.
- Perícias Raciais: Os níveis como humanóide monstruoso de um escama mortífera lhe concedem pontos de perícia iguais a 12 × (2 + modificado de Int). Suas perícias de classe são Blefar, Concentração, Conhecimento (arcano), Diplomacia, Equilíbrio, Furtividade, Identificar Magia, Intimidar, Observar, Ouvir e Sobrevivência.
- Talentos Raciais: Os níveis como humanóide monstruoso de um escama mortífera lhe concedem quatro talentos.
- +4 de bônus de armadura natural.
- Classe Favorecida: Guerreiro ou feiticeiro.
- Ajuste de Nível: +3.

Draenei [Draenei]

Draenei, Humanóide Combatente de 1º nível (Médio – Draenei)

Dados de Vida:	1d8 (4 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
CA:	12 (+2 corselete de couro), toque 10, surpresa 12
Base de Ataque/ Agarrar:	+1/+2
Ataque:	Corpo a corpo: espada longa +3 (dano: 1d8+1, dec. 19-20), ou à distância: azagaia +1 (dano: 1d6+1)
Ataque Total:	Corpo a corpo: espada longa +3 (dano: 1d8+1, dec. 19-20), ou à distância: azagaia +1 (dano: 1d6+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	–
Qualidades Especiais:	–
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +0, Von +0
Habilidades:	For 12, Des 11, Con 10, Int 11, Sab 10, Car 10
Perícias:	Escalar +5, Saltar +5, Ouvir +4, Observar +4
Talentos:	Foco em Arma (espada longa)
Ambiente:	Pântanos/Temperado
Organização:	Solitário, família (2-5) ou colônia (6-20, com 1 líder de 3º-6º nível)
Nível de Desafio:	1/2
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Neutro
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+0

O humanóide é quase do tamanho de um humano, com um corpo franzino e pele verde-oliva. Ele veste roupas simples de couro e olha para todos com desconfiança.

Descrição

Os draenei viveram no planeta Draenor, ao lado dos orcs, por incontáveis gerações. A maioria pereceu quando esse mundo explodiu e se transformou no que agora se conhece como Terra de Ninguém. Porém, alguns sobreviveram ao cataclisma. Quando o Portal Negro foi reaberto em Azeroth, uma pequena quantidade de draenei atravessou-o, traumatizada pela destruição de seu mundo. Esses infelizes se autodenominam "Os Perdidos", como um lamento por seu mundo perdido. Embora sejam uma raça pacífica e reclusa, os draenei nutrem um ódio intenso por todos os orcs e irão matá-los sempre que surgir a oportunidade.

O lar dessas criaturas em Azeroth se localiza no Pântano das Lamentações, embora recentemente alguns tenham começado a viajar além das fronteiras desse território. Dizem que tribos dispersas de draenei ainda vagam pelos campos devastados da Terra de Ninguém, os últimos vestígios de Draenor que ainda flutuam no Caos Inferior.

Sociedade Draenei

Tendo perdido seu lar há muitas eras, os draenei lutam para recuperar seu antigo estilo de vida – algo impossível, já que seu mundo não existe mais. Mesmo assim, se não tentassem, enfraqueceriam e morreriam. Outro fator que os mantém vivos é a sede de vingança contra os orcs que já viveram entre eles. Eles correrão quaisquer riscos para ver um orc morto. Se conseguirem extinguir toda a raça, melhor ainda.

Combate

Os draenei evitam o combate, a não ser que o inimigo em questão seja um orc. Nesse caso, a criatura normalmente pacífica torna-se furiosa, utilizando todo o seu poder para destruir o inimigo odiado.

Draenei Como Personagens

A classe favorecida de um draenei é guerreiro, e a maioria de seus líderes assume esse papel. Os personagens draenei apresentam as seguintes características raciais:

- +2 de Força, +2 de Sabedoria, -2 de Constituição.
- Tamanho Médio.
- O deslocamento base em terra de um draenei é de 9 m.
- +4 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.
- Idioma Básico: Draenei.
- Classe Favorecida: Guerreiro.
- Ajuste de Nível: +0.

O guerreiro draenei aqui apresentado possuía os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 10, Des 11, Con 12, Int 11, Sab 8, Car 10.



Dragões de Azeroth

Azeroth é um mundo dividido em muitas facções. Ao longo de sua História, foi ameaçado por pragas, batalhas e conflitos, mas para algumas criaturas que habitam essa terra, preocupações tão insignificantes não merecem atenção. Elas detêm um poder que rivaliza o de qualquer grande exército e que seria capaz de destronar qualquer rei. Não seria apropriado chamar essas criaturas poderosas de "feras". Em vez disso, possuem seus próprios títulos. Elas governam suas revoadas como tiranos em seus tronos. Seus nomes são pronunciados em sussurros, mas seus filhos vagam pela terra em busca de alimento, garantindo que ninguém esqueça os verdadeiros mestres das vastidões inexploradas: os dragões de Azeroth.

Os dragões se agrupam em cinco revoadas que alegam serem os descendentes dos principais expoentes de sua raça. Cada cor se orgulha de sua ancestralidade e linhagem e se recorda dos nomes de todos aqueles que já se foram. Por sua vez, as revoadas dividem-se em pequenos grupos familiares conhecidos como ninhadas. Cada uma ocupa e domina um território nas áreas menos povoadas de Azeroth. Algumas são vistas com freqüência; outras foram quase extintas devido às guerras entre sua própria espécie.

Os dragões de Azeroth são muito mais inteligentes do que os humanos que os caçam; eles se empenham em conciliar sua natureza metafísica com a realidade do mundo selvagem onde habitam. Embora cada dragão seja uma entidade poderosa, eles também representam as origens do mundo e estão encarregados de proteger diversas partes da criação de Azeroth desde tempos imemoriais. Atualmente, os dragões ainda se lembram de suas naturezas primordiais e tentam usar seus poderes para concretizar seus objetivos originais: para alguns, moldar pedras e erguer montanhas; para outros, proteger as florestas ou expandir o reino da magia.

As cinco grandes revoadas de dragões são identificadas por sua coloração: negro, azul, bronze, verde e vermelho. Outros tipos de dragões (como os descritos no *LMo*) não existem em Azeroth. Cada uma dessas cinco revoadas guarda seus próprios segredos e adere a ideologias diferentes das demais. Elas são lideradas por entidades poderosas conhecidas como Aspectos, um de cada cor, que governam como deuses vislumbrando seus descendentes menos afortunados na Terra.

As várias revoadas são retratadas aqui com detalhes sobre seus respectivos poderes, ideologias e habilidades. Em grande parte, todos os dragões pertencem à mesma espécie, com estrutura óssea, anatomia e capacidade física semelhantes. Porém, cada revoada tem objetivos, interesses e ideais diferentes. O viajante cuidadoso se lembra das palavras antigas pronunciadas por um dos magos mais poderosos de Azeroth: *Deixe os dragões adormecidos em paz.*

Os dragões de Azeroth chegam à idade adulta em uma mera centena de anos. Eles são muito astutos e místicos, utilizando as magias para complementar sua grande capacidade física. Como cada criatura mantém uma ligação íntima com o mundo ao redor, a morte de um dragão nunca é algo simples; trata-se de um evento metafísico, impulsionado por sua ligação natural ao espírito do mundo. Esse acontecimento pode causar grandes alterações na paisagem local — terremotos, explosões de lava superficiais, um novo lago emanando de uma fenda repentina na crosta terrestre e assim por diante.

Até mesmo os dragões jovens, aqueles que não chegaram a estabelecer uma ligação muito íntima com o mundo espiritual, rasgam o tecido da realidade quando morrem. Apesar dessas fendas nem sempre serem vistas ou percebidas pelas outras raças, a morte de um dragão jovem chama a atenção de seus semelhantes — e das criaturas particularmente vinculadas ao estado natural da existência ao redor.

Características dos Dragões de Azeroth

Os dragões de Azeroth apresentam os mesmos traços das criaturas de outros mundos, conforme indicado no verbete Dragão Verdadeiro, no capítulo 7: Glossário do *LMo*. Todos os detalhes sobre os dragões de Azeroth são os mesmos, a não ser que se especifique o contrário a seguir ou nas informações subseqüentes: tipos de ataque, sopros, presença aterradora, magias, habilidades similares a magia, Redução de Dano, imunidades, Resistência à Magia, sentido cego, sentidos aguçados, perícias, talentos e outros detalhes, como a determinação das áreas de cobertura do sopro com base no tamanho ou a forma como se lidar com a presença aterradora.

Há quatro exceções principais que se aplicam a todos os dragões de Azeroth: categorias de idade, sopros, presença aterradora e talentos.

Categorias de Idade: Os dragões de Azeroth passam por poucos estágios de amadurecimento e atingem o tamanho total com bem mais rapidez do que suas contrapartes de outros mundos. Eles podem pertencer a três categorias de idade diferentes: dragonete, experiente e ancião. Nunca se viu um jovem dragão menor do que um dragonete.

As categorias de idade de cada tipo de dragão representam as características típicas daquela faixa etária. Taxas de amadurecimento específicas em cada categoria são desnecessárias. Porém, se você quiser representar uma criatura a ponto de passar de dragonete a experiente ou deste a ancião, calcule o número intermediário a cada característica indicada. Logo, um dragão negro que mudou de dragonete para experiente teria 14d12+70 DV, For 29, Des 10, Com 20, Int 15, Sab 16, Car 15, sopro 10d10 e assim por diante.

Sopro: Cada tipo de dragão, exceto negro, possui uma combinação de sopros. O primeiro componente

é uma linha ou cone padrão que causa dano com base na categoria de idade da criatura (consulte os verbetes individuais para obter detalhes). O segundo componente consiste em um efeito sobrenatural específico para o tipo do dragão, desde eliminar o conhecimento místico, passando por acelerar o envelhecimento e até encantar a vegetação. Esse duplo efeito ocorre no mesmo ataque de sopro, mas podem exigir resoluções distintas. Nos demais aspectos, determine normalmente a freqüência, a área de cobertura e a CD do teste de resistência (consulte Dragão Verdadeiro no Capítulo 1: Monstros de A a Z do *LMo*).

Presença Aterradora: Os dragões experientes ou anciões possuem presença aterradora. As criaturas num raio de 3 m × os DVs do dragão estão sujeitas ao efeito se possuírem menos DVs que a criatura.

Talentos: Os dragões de Azeroth apresentam um número de talentos equivalente a 3 + (1 para cada 3 DVs). Além dos talentos favorecidos listados no *LMo*, os dragões de Azeroth também podem selecionar Devorar (consulte a caixa de texto).

Devorar [Geral]

A criatura é capaz de engolir de uma só vez um oponente agarrado.

Pré-Requisitos: For 25, tamanho Grande ou superior.

Benefício: Caso obtenha sucesso num teste de Agarrar, a criatura é capaz de deslocar as mandíbulas para engolir o oponente que seja pelo menos uma categoria de tamanho inferior. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre (2d8 + o modificador de Força da criatura) pontos de dano por concussão, mais 1d8+6 pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo da criatura. Uma vítima nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando garras ou armas de corte Pequenas), causando 35 pontos de dano ao sistema digestivo da criatura (CA 23). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura; qualquer outro oponente terá abrir seu próprio caminho.

O estômago de uma criatura capaz de devorar consegue comportar 1 criatura uma categoria de tamanho menor, 2 criaturas duas categorias de tamanho menores, 8 criaturas três categorias de tamanho menores, 32 criaturas quatro categorias de tamanho menores, 128 criaturas cinco categorias de tamanho menores ou 512 criaturas seis ou mais categorias de tamanho menores.

Dragão Azul
(Revoada de Malygos)

Dragão (Frio, Terra)

Ambiente: Planícies frias, tundra ou pastagens

Organização: Dragonete: solitário ou ninhada (2–5); experiente: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 filhotes); ancião: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 filhotes)

Nível de Desafio: Dragonete 6; experiente 17; ancião 25

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Geralmente Leal e Neutro

Progressão: Dragonete 10–23 DV (Grande), experiente 25–40 DV (Enorme), ancião 43+ DV (Imenso)

Ajuste de Nível: Dragonete +5; outros –

O poderoso dragão surge das águas geladas, com sua forma musculosa coberta por escamas brilhantes. Ele possui padrões em tons de cobalto no pescoço e no tórax e as asas se dobram de forma quase invisível contra o corpo sinuoso.

Descrição

Os dragões azuis são criaturas majestosas, e sua postura e expressões faciais demonstram sabedoria e intelecto. Eles são criaturas do gelo e da água, geralmente encontradas em regiões frias, e preferem o isolamento. São cultos e apreciam tanto a literatura quanto os textos eruditos, e estudam qualquer tipo de conhecimento e informação que encontrem. Eles são mais conhecidos por alterar suas formas e se integrar em outras sociedades a fim de aprender novas tecnologias, magias e ofícios. Os dragões azuis são criaturas pacíficas, mas muito territoriais. Uma vez que um deles tenha reclamado um determinado território, coitados daqueles – até mesmo dragões pertencentes à mesma revoada – que adentrarem essa área sem permissão.

Sociedade dos Dragões Azuis

O Aspecto dos dragões azuis é o enorme ancião conhecido como Malygos, o Senhor da Magia. Dizem que ele inventou a própria magia e criou todos os feitiços que puseram os céus e a terra em movimento. Embora não seja cultuado como um deus, já que os dragões azuis não enxergam religiosidade em fatos racionais, consideram-no a maior mente científica que já existiu no multiverso – ou pelo menos é assim que sua revoada pensa.

Devido à sua ascendência, os dragões azuis são conjuradores excepcionais. Eles possuem uma afinidade natural com a magia e a maioria dos poderes de feitiçaria são instintivos até mesmo para os jovens dragonetes. Devido à sua propensão natural à magia, são muito resistentes às energias arcanas e conseguem suportar vários ataques mágicos. Além disso, seu sopro é capaz de drenar a energia mágica dos inimigos



(chamada de mana), um efeito que os dragões azuis batizaram como "retirar a bênção de Malygos".

Os dragões azuis são um pouco xenófobos, mantendo-se isolados e conduzindo seus próprios estudos sem interferência. Eles não hesitam em atacar caso seu território seja perturbado ou invadido. Sob tais circunstâncias, será tão violento e agressivo quanto qualquer dragão negro.

A revoada azul foi quase completamente destruída por Asaletal há muito tempo e, até mesmo nos dias de hoje, continuam raros e difíceis de encontrar. Embora alguns dos grandes azuis ainda existam no mundo, são poucos e dispersos, perseguindo seus estudos sobre magia e praticamente excluindo qualquer outra preocupação. Eles desistiram da guerra contra Asaletal e os dragões negros há muito tempo, preferindo permanecer reclusos.

Essas criaturas são nativas do continente de Fenda do Norte, onde se mantêm próximas da grande Desolação dos Dragões, o local do repouso final de sua raça. Os dragões azuis outrora comungavam com os mortos para assegurar que cada espírito dracônico percorresse o caminho para o Além. Grande parte de Fenda do Norte encontra-se sob o controle do Flagelo, mas os dragões azuis ainda peregrinam até as sombrias terras setentrionais, procurando respostas ocultas entre os ossos de seus mortos. Os feiticeiros mais poderosos da raça afirmam que os espíritos avisam sobre uma nova revolução a caminho, um cataclismo que superará qualquer problema já enfrentado pelo mundo de Azeroth. Os dragões azuis dizem isso com freqüência, não importam os desastres sofridos pelo planeta, portanto atualmente poucos dão crédito às suas palavras.

Combate

Os dragões azuis não são feras cruéis, preferindo matar rapidamente tanto os inimigos quanto as presas. Eles costumam utilizar suas habilidades e magias à distância, camuflando sua aproximação com névoas e outros climas inóspitos para se aproveitarem do fator surpresa. Eles são excelentes estrategistas e tentam prejudicar ou incapacitar quaisquer conjuradores inimigos antes de realizar um ataque físico.

Os dragões azuis preferem lutar do ar, utilizando ao máximo suas magias e sopros. Mesmo quando o inimigo debanda, raramente aterrissam, realizando vôos rasteiros para assustar ainda mais as vítimas. Eles só pousam se houver uma necessidade imediata ou quando todos os oponentes forem destruídos.

Sopro (Sob): O sopro de um dragão azul consiste em um cone de gelo (consulte a categoria de idade adequada para obter o dano e a CD para o teste de resistência) que também congela temporariamente as magias nas mentes de quaisquer conjuradores em sua área de alcance. Esse efeito secundário funciona exatamente como a magia *queimar mana* (Consulte o livro básico de **Warcraft**, Capítulo Quatro: Magias).

Respirar na Água (Ext): O dragão azul pode respirar sob a água por tempo indeterminado e é capaz de usar livremente seu sopro, magias e outras habilidades enquanto estiver submerso.

Habilidades Similares a Magia: Os dragões azuis possuem máxima capacidade mágica, assim como um acesso excepcional a todos os tipos de magias. 3/dia — *controlar a água*, *criar água*, *detectar pensamentos*, *muralha de gelo*, *névoa obscurecente*; 2/dia — *névoa* (dragonete ou mais velho), *falar com mortos* (experiente ou mais velho), *metamorfosear objetos* (ancião); 1/dia — *controlar o clima*.

Perícias: Obter Informação, Conhecimento (arcano), Identificar Magia e Natação são consideradas perícias de classe para os dragões azuis de Azeroth.

Dragão Azul Experiente: ND 17; dragão (Enorme – frio, terra); 24d12+120 DV, 276 PV; Inic. +4; Desl. 12 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m; CA 31, toque 8, surpresa 31; Base Atq +24; Agr +41; Atq corpo a corpo: mordida +31 (dano: 2d8+9, dec. 19-20); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +31 (dano: 1d8+9, dec. 19-20), 2 garras +29 (dano: 2d6+4), 2 asas +29 (dano: 1d8+4), e golpe com a cauda +29 (dano: 2d6+4); Espaço/Alcance 4,5 m/3 m (4,5 m com a mordida); AE sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE visão no escuro 36 m, visão na penumbra, sentido cego 18 m, Redução de Dano 10/mágica, imunidade ao frio, *sono* e paralisia, vulnerabilidade ao fogo, respirar na água, Resistência à Magia 25; Tend. LN; TR Fort +19, Ref +14, Von +19; For 29, Des 10, Con 21, Int 20, Sab 21, Car 20.

Perícias: Avaliação +24, Concentração +27, Ofícios (alquimia) +24, Decifrar Escrita +24, Obter Informação +24, Curar +24, Intimidar +28, Saltar +28, Conhecimento (arcano) +24, Ouvir +34, Procurar +32, Identificar Magia +26, Observar +34, Natação +36.

Talentos: Prontidão, Investida Aérea, Pairar, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Magia Silenciosa, Inversão.

Sopro (Sob): Cone de frio de 15 m, 14d6 pontos de dano, Reflexos (CD 27) para reduzir o dano à metade; efeito secundário: *queimar mana* como um conjurador de 12º nível.

Esmagar (Ext): Área 4,5 m por 4,5 m; oponentes Pequenos ou menores sofrem 2d8+13 pontos de dano por concussão e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 27) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 72 m, 23 DV ou menos, Vontade (CD 27) anula.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia – *controlar a água, criar água, detectar pensamentos, muralha de gelo, névoa obscurecente*; 2/dia – *falar com mortos, névoa*; 1/dia – *controlar o clima*. Nível de conjurador: 12º; CD do teste de resistência 15 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 12º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/7/7/7/6/3; CD do teste de resistência 15 + nível da magia): 0 – *abrir/fechar, detectar magia, detectar venenos, ler magias, luz, mãos mágicas, mensagem, pasmar, raio de gelo*; 1º – *escudo arcano, recuo acelerado, sono, suportar elementos, toque chocante*; 2º – *armadura glacial *, queimar mana *, invisibilidade, lufada de vento*; 3º – *dissipar magia, irrupção glacial *, lentidão, nevasca afiada **; 4º – *globo de invulnerabilidade menor, muralha de gelo, observação*; 5º – *imobilizar monstros, telecinésia*; 6º – *dissipar magia maior*.

* Indica uma magia descrita no Capítulo Quatro: Magias do livro básico de **Warcraft**.

Perícias: O dragão azul experiente recebe +8 de bônus racial em qualquer teste de Natação realizado para executar uma ação especial ou evitar um contratempo. Ele sempre poderá escolher 10 nestes testes, mesmo se estiver distraído ou ameaçado. Ele consegue usar a manobra Corrida usando seu deslocamento de Natação, mas deve fazê-lo em linha reta.

Dragões Azuis de Azeroth por Idade

Nome	Idade	Tam.	DV (PV)	CA	Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	Pres. Ater.	RM
Dragonete	01-100	M	9d12+18 (76)	18 (+8 natural), toque 10, surpresa 18	+11	+8	+6	+8	4d6 (16)*	–	–
Experiente	100-500	E	24d12+120 (276)	31 (-2 tamanho, +23 natural), toque 8, surpresa 31	+31	+19	+14	+19	14d6 (27)*	27	25
Ancião	500+	I	42d12+231 (445)	38 (-4 tamanho, +32 natural), toque 6, surpresa 38	+39	+23	+17	+23	18d6 (31)*	31	36

Habilidades dos Dragões Azuis por Idade

Nome	Deslocamento	For	Des	Con	Int	Sab	Car	HE	NC
Dragonete	12 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m	15	10	13	14	15	14	Subtipos (frio e terra), RD 5/mágica, *controlar a água, controlar o clima, criar água, detectar pensamentos, névoa, névoa obscurecente, muralha de gelo*	4º
Experiente	12 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m	29	10	21	20	21	20	RD 10/mágica, *falar com mortos*	12º
Ancião	12 m, vôo 60 m (desajeitado), natação 18 m	35	10	25	29	24	24	RD 15/mágica, *metamorfosear objetos*	20º

Dragão de Bronze

(Revoada de Nozdormu)

Dragão (Fogo)

Ambiente: Terrestre/Temperado

Organização: Dragonete: solitário ou ninhada (2–5); experiente: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 filhotes); ancião: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 filhotes)

Nível de Desafio: Dragonete 5; experiente 15; ancião 23

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Sempre Leal e Neutro

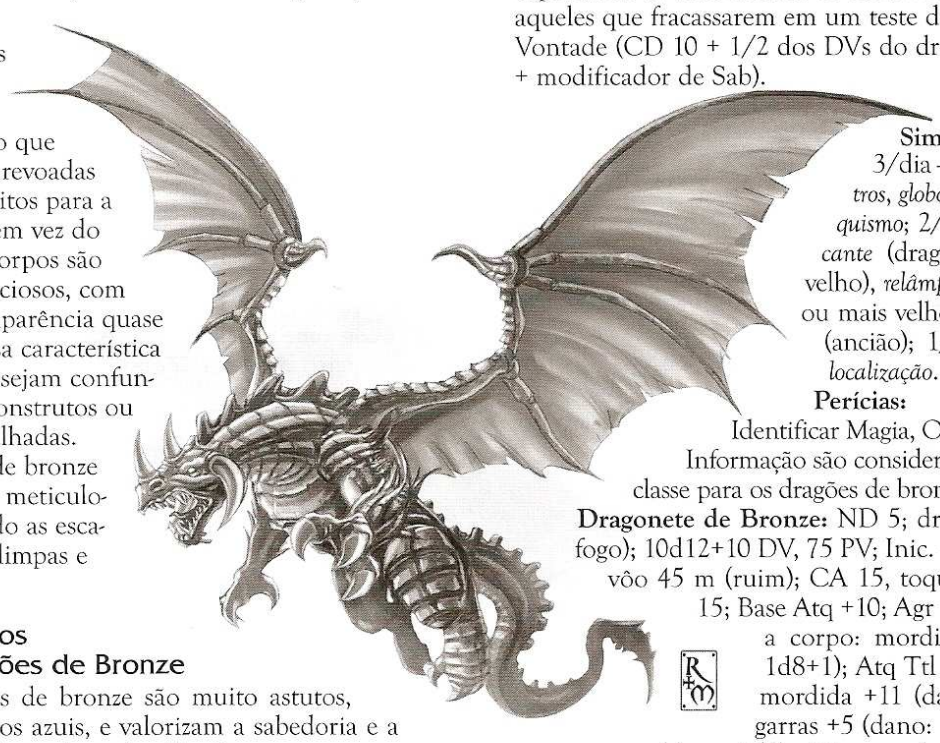
Progressão: Dragonete 7–17 DV (Grande), experiente 19–29 DV (Enorme), ancião 31+ DV (Imenso)

Ajuste de Nível: Dragonete +4; outros –

O dragão é comprido e esguio, e suas escamas possuem um brilho metálico. Uma crista óssea e afiada se prolonga pelo dorso e forma um perigoso esporão na ponta da cauda. Seu corpo cintila entre o amarelo dourado e o alaranjado intenso sob a luz do sol enquanto a criatura mergulha pelos ares.

Descrição

Os dragões bronzes são menores e mais ágeis do que os de outras revoadas e parecem feitos para a velocidade, em vez do vigor. Seus corpos são magros e graciosos, com escamas de aparência quase metálica. Essa característica faz com que sejam confundidos com construtos ou estátuas detalhadas. Os dragões de bronze são criaturas meticulosas, mantendo as escamas sempre limpas e brilhantes.



Sociedade dos Dragões de Bronze

Os dragões de bronze são muito astutos, assim como os azuis, e valorizam a sabedoria e a paciência acima de tudo. Nozdormu, seu patrono Aspecto do Tempo, representa a encarnação da paciência. Essas criaturas existem para manter a linha do tempo intacta e a ordem dos eventos ocorrendo como o destino planejou.

Para facilitar essa tarefa, os dragões de bronze são vistos com freqüência perto de civilizações humanóides. Eles vigiam as regiões colonizadas para assistir ao desenvolvimento das outras raças e monitorar o modo como os eventos influenciam no progresso do destino.

Em seus primeiros anos, acredita-se que a revoada negra de Asaletal tentou subjugar os dragões de bronze. O ataque não foi bem-sucedido, principalmente porque os alvos não permaneceram no local e lutaram como era esperado. Já que o comando sobre o tempo lhe oferecia uma visão dos planos de seus irmãos negros, Nozdormu alertou sua revoada sobre o perigo. Esta se espalhou pelos quatro cantos do mundo, onde continuam a monitorar os eventos.

Combate

Os dragões de bronze preferem utilizar suas habilidades similares a magia e sopros para confundir e dispersar os inimigos. Depois disso, aproximam-se das vítimas individualmente, atacando pelo ar ou lutando sobre o solo, dependendo de qual abordagem oferecer a melhor vantagem tática. Eles também sabem ser muito pacientes, observando de longe até que o alvo baixe a guarda.

Sopro (Sob): O sopro de um dragão de bronze consiste em um cone incandescente de areia superaquecida que inflige o dano indicado para cada idade. Ele também provoca envelhecimento acelerado – 10% da expectativa de vida natural de cada vítima – em todos aqueles que fracassarem em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 dos DVs do dragão de bronze + modificador de Sab).

Habilidades Similares a Magia: 3/dia – *enfeitiçar monstros*, *globos de luz*, *ventriloquismo*; 2/dia – *toque chocante* (dragonete ou mais velho), *relâmpago* (experiente ou mais velho), *corpo de ferro* (ancião); 1/dia – *discernir localização*.

Perícias: Esconder-se, Identificar Magia, Observar e Obter Informação são consideradas perícias de classe para os dragões de bronze de Azeroth.

Dragonete de Bronze: ND 5; dragão (Médio – fogo); 10d12+10 DV, 75 PV; Inic. +4; Desl. 12 m, vôo 45 m (ruim); CA 15, toque 10, surpresa 15; Base Atq +10; Agr +11; Atq corpo a corpo: mordida +11 (dano: 1d8+1); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +11 (dano: 1d8+1), 2 garras +5 (dano: 1d6), 2 asas +5 (dano: 1d4); AE sopro, habilidades similares a magia, magias; QE visão no escuro 36 m, visão na penumbra, sentido cego 18 m, Redução de Dano 5/mágica, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, vulnerabilidade ao frio; Tend. LN; TR Fort +8, Ref +7, Von +7; For 13, Des 10, Con 13, Int 8, Sab 11, Car 11.

Perícias: Intimidar +13, Ouvir +13, Procurar +13, Observar +13.

Talentos: Investida Aérea, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (mordida).

Sopro (Sob): Cone de areia de 9 m, 3d6 pontos de dano, Reflexos (CD 16) para reduzir o dano à metade; efeito secundário: envelhecimento acelerado, Vontade (CD 15) anula.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *enfeitiçar monstros, globos de luz, ventriloquismo*; 2/dia — *toque chocante*; 1/dia — *discernir localização*. Nível de conjurador: 1º; CD do teste de resistência 10 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 1º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (5/3; CD do teste de resistência 10 + nível da magia): 0 — *brilho, detectar magia, ler magias, mãos mágicas*; 1º — *escudo arcano, mãos flamejantes.*

Dragões de Bronze de Azeroth por Idade

Nome	Idade	Tam.	DV (PV)	CA	Ataque	For	Ref	Von	Sopro (CD)	Pres.	Ater.	RM
Dragonete	01–100	M	6d12+6 (45)	15 (+5 natural), toque 10, surpresa 15	+8	+8	+6	+5	3d6 (16)	–	–	
Experiente	100–500	G	18d12+72 (189)	26 (–1 tamanho, +17 natural), toque 9, surpresa 26	+23	+15	+11	+11	6d6 (23)	19	18	
Ancião	500+	I	30d12+180 (375)	35 (–4 tamanho, +29 natural), toque 6, surpresa 35	+39	+23	+17	+19	10d6 (31)	27	24	

Habilidades dos Dragões de Bronze por Idade

Nome	Deslocamento	For	Des	Con	Int	Sab	Car	HE	NC
Dragonete	12 m, vôo 45 m (ruim)	13	10	13	8	11	10	Subtipo fogo, RD 5/mágica, *enfeitiçar monstros, globos de luz, discernir localização, toque chocante, ventriloquismo*	1º
Experiente	12 m, vôo 45 m(desajeitado)	23	10	19	12	11	14	RD 10/mágica, *relâmpago*	5º
Ancião	12 m, vôo 60 m(desajeitado)	33	10	23	14	12	16	RD 15/mágica, *corpo de ferro*	15º

Dragão Negro

(Revoada de Asaletal [Deathwing])

Dragão (Terra)

Ambiente: Montanhas, planícies quentes e desertos (qualquer área vulcânica ou preenchida por lava)

Organização: Dragonete: solitário ou ninhada (2–5); experiente: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 filhotes); ancião: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 filhotes)

Nível de Desafio: Dragonete 5; experiente 16; ancião 22

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Sempre Mau

Progressão: Dragonete 8–21 DV (Grande), experiente 23–36 DV (Enorme), ancião 38+ DV (Imenso)

Ajuste de Nível: Dragonete +4; outros –

O dragão é uma criatura grande e imponente, com o tórax largo e o pescoço longo e sinuoso. Sua pele tem uma bela coloração negra lustrosa com grandes escamas flexíveis, embora duras como rochas. Uma crista formada por protuberâncias ósseas afiadas se prolonga da cabeça até o dorso, se eriçando quando a fera fica irritada. Suas presas brilham com um vermelho acobreado e uma constante luz sulfurosa em sua boca emite um brilho tênue.

Descrição

Embora alguns (especialmente orcs) os considerem "majestosos", a maioria das raças civilizadas afirma que os dragões negros possuem um olhar cruel e insensível em seus rostos de serpente. Eles não eliminam suas escamas separadamente, mas trocam de pele uma vez por ano — normalmente passando uma semana descansando no fluxo de lava de um vulcão ativo, que dissolve e consome a pele morta. A couraça de um dragão negro perto da troca adquire uma coloração opaca e acinzentada.

Os dragões negros são criaturas grandes que preferem a carne a qualquer outro alimento. Eles passam o tempo caçando, bem como observando as diversas guerras ao redor do mundo, e podem ser encontrados com freqüência torturando prisioneiros, animais ou qualquer outra criatura suficientemente infeliz para cair em suas mãos.

Sociedade dos Dragões Negros

Os dragões negros são governados por uma das criaturas mais ferozes e malignas existentes, o Aspecto conhecido como Asaletal. Ele é um imenso leviatã negro que sintetiza as qualidades mais importantes de sua raça: depravação, crueldade e astúcia. Sua fúria é incomparável e sua ira já destruiu muitas cidades antigas. Ele aprecia o sofrimento dos mortais. Asaletal faz acordos com raças inteligentes, trocando membros de sua revoada por escravos humanóides para torturar.

A revoada de Asaletal se parece com seu senhor ancestral, tentando superar uns aos outros e provar seu valor ao príncipe dragão. Aqueles que falham são escravizados e vendidos — normalmente para os orcs —

como indivíduos sem valor. Os bem-sucedidos conseguem o favor de Asaletal... até que outro usurpador mais astuto tome seu cobiçado lugar ao lado do mestre.

Nem sempre foi assim. Os dragões negros já foram protetores da terra, preocupando-se com as pedras e as montanhas e utilizando suas habilidades formidáveis para causar a elevação e o afundamento dos terrenos. Eles deveriam observar enquanto o mundo de Azeroth mudava, mantendo fronteiras e delimitações entre as raças para que nenhuma se visse na iminência de guerrear por território. Eles mantiveram esse propósito por algum tempo, vivendo em relativa harmonia com as demais raças e moldando a terra para que fosse melhor utilizada. Nesses tempos de paz, seu líder era conhecido como Neltharion, e sua sabedoria e poder eram renomados.

Então sobreveio a loucura que destruiu a mente de Neltharion. A causa de sua queda é desconhecida; alguns estudiosos dizem que uma cria predileta morreu diante de seus olhos, outros alegam que uma relíquia poderosa distorceu sua mente e sua alma. Seja como for, Neltharion deixou de existir, assumindo um novo nome e um objetivo cruel. Ele se tornou Asaletal e seus súditos ficaram sob a mão de ferro de um tirano.

Asaletal usou seu poder sobre a terra e a rocha para submeter seus lacaios à obediência. Ele arrasou as montanhas e permitiu que as raças se mesclassem. Além disso, arruinou terras férteis e destruiu outros terrenos para que todos tivessem de lutar por alimento. Os esforços dessa criatura originaram uma ocupação que permaneceu entre todas as raças desde então: a guerra.

Conforme se contaminavam pela insanidade de seu líder, o mesmo ocorreu com os poderes dos dragões negros. Eles deixaram de ser os guardiões da terra, passando a se deliciar com o fogo e o magma. A destruição é sua arte e a morte seu objetivo. Todos os demais dragões de Azeroth lutam contra a revoada de Asaletal sempre que possível.

Esse líder desapareceu há pouco tempo, o que levou a um "frenesi alimentar" desenfreado entre a sua revoada, já que todos conspiravam para adquirir o controle. Alguns alegam receber mensagens de Asaletal com regularidade (embora nenhuma tenha sido confirmada ainda); outros garantem que o líder está morto e que um novo monarca deve ser escolhido entre a revoada. As lutas internas tornam-se cada vez mais ferozes e violentas entre os dragões negros e o conflito está se espalhando para os territórios próximos.



Combate

Apesar de extremamente confiantes, os dragões negros são astutos. Ao vislumbrar um alvo, podem decidir impulsivamente atacá-lo, em vez de segui-lo e considerar o tamanho ou a força do grupo inimigo. Mesmo assim, não aterrissarão até que os disparos tenham cessado e o adversário pareça exaurido. Os dragões negros não se manterão em combate, a não ser que estejam certos da vitória ou que os inimigos os provoquem além do suportável. Eles não se interessam por bens materiais e se dispõem a deixar para trás os itens físicos. São atraídos pelos prisioneiros, principalmente nobres e crianças. Se a situação parecer desesperadora, o dragão negro fugirá com um prisioneiro em cada garra. Embora não sejam tão numerosos quanto outras revoadas, utilizam seu atrevimento e intelecto selvagem para emboscar e destruir seus inimigos.

Os dragões negros preferem incendiar as presas, aprisionando os alvos em territórios perigosos antes de se lançarem à matança. São guerreiros cruéis e raramente recuam. Costumam ser encontrados sozinhos, pois não gostam de compartilhar as mortes com outros. Mesmo assim, conhecem-se famílias com uma nova ninhada de dragonetes ou de dragões negros escravizados.

Sopro (Sob): Um dragão negro cospe bolas flamejantes de magma de seu segundo estômago, formando um cone de morte sulfurosa. Consulte a categoria de idade adequada para obter o dano e a CD para o teste de resistência.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *sugestão*; 2/dia — *criar chamas* (dragonete ou mais velho), *muralha de fogo* (experiente ou mais velho), *nuvem incendiária* (ancião); 1/dia — *detectar pensamentos*, *suportar elementos*.

Perícias: Esconder-se, Intimidar, Furtividade e Identificar Magia são consideradas perícias de classe para os dragões negros de Azeroth.

Dragão Negro Experiente: ND 16; dragão (Enorme — terra); 23d12+138 DV, 287 PV; Inic. +0; Desl. 14 m, vôo 45 m (desajeitado), escavar 9 m; CA 29, toque 8, surpresa 29; Base Atq +23; Agr +41; Atq corpo a corpo: mordida +32 (dano: 2d8+10, dec. 19–20); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +32 (dano: 2d8+10, dec. 19–20), 2 garras +29 (dano: 2d6+5), 2 asas +29 (dano: 1d8+5) e golpe com a cauda +29 (dano: 2d6+5); Espaço/Alcance 4,5 m/3 m (4,5 m com a mordida); AE sopro, *muralha de fogo*, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE visão no escuro 36 m, visão na penumbra, sentido cego 18 m, Redução de Dano 10/mágica, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, Resistência à Magia 26; Tend. CM; TR Fort +19, Ref +13, Von +17; For 30, Des 10, Con 23, Int 18, Sab 19, Car 18.

Perícias: Avaliação +22, Blefar +30, Decifrar Escrita +22, Esconder-se +10, Intimidar +32, Conhecimento (arcano) +24, Conhecimento (natureza) +24, Ouvir +30, Procurar +30, Identificar Magia +24, Observar +30, Natação +28.

Talentos: Devorar, Investida Aérea, Pairar, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Ataques Múltiplos, Arrebatar, Foco em Arma (mordida), Inversão.

Sopro (Sob): Cone de fogo de 15 m, 14d10 pontos de dano, Reflexos (CD 27) para reduzir o dano à metade.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *sugestão*; 2/dia — *criar chamas*, *muralha de fogo*; 1/dia — *detectar pensamentos*, *suportar elementos*. Nível de conjurador: 10º; CD do teste de resistência 14 + nível de magia.

Esmagar (Ext): Área 4,5 m por 4,5 m; oponentes Pequenos ou menores sofrem 2d8+15 pontos de dano por concussão e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 27) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 70 m, 22 DV ou menos, Vontade (CD 23) anula.

Magias: Como um feiticeiro de 10º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/7/6/3; CD do teste de resistência 14 + nível da magia): 0 — *abrir/fechar*, *detectar magia*, *globos de luz*, *ler magias*, *mãos mágicas*, *marca arcana*, *prestidigitação*, *resistência*, *toque da fadiga*; 1º — *alarme*, *escudo arcano*, *mísseis mágicos*, *raio do enfraquecimento*, *toque macabro*; 2º — *queimar mana* *, *invisibilidade*, *padrão hipnótico*, *resistência à energia*; 3º — *dissipar magia*, *onda de choque* *, *proteção contra energia*; 4º — *chuva de fogo* *, *porta dimensional*; 5º — *ondas de fadiga*.

* Indica uma magia descrita no Capítulo Quatro: Magias do livro básico de **Warcraft**.

Dragões Negros de Azeroth por Idade

Nome	Idade	Tam.	DV (PV)	CA	Base Atq/Agr	Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro	Pres. Ater.	RM
Dragonete	01–100	M	7d12+21 (85)	19 (+9 natural), toque 10, surpresa 19	+7/+14	+14	+8	+5	+6	6d10	(19)	–
Experiente	100–500	E	22d12+110 (253)	29 (–2 tamanho, +21 natural), toque 8, surpresa 29	+21/+40	+29	+19	+13	+14	14d10	(28)	26
Ancião	500+	I	37d12+296 (536)	42 (–4 tamanho, +36 natural), toque 6, surpresa 42	+25/+54	+38	+27	+17	+25	24d10	(40)	38

Habilidades dos Dragões Negros por Idade

Nome	Deslocamento	For	Des	Com	Int	Sab	Car	Inic.	Habilidades Especiais	NC
Dragonete	12 m, vôo 45 m (ruim), escavar 6 m	25	10	17	12	13	12	+0	Subtipo (terra), RD 5/mágica, imunidade a fogo, *criar chamas*, *detectar pensamentos*, *suportar elementos*, *sugestão*	3º
Experiente	12 m, vôo 45 m (desajeitado), escavar 9 m	33	10	23	18	19	18	+0	RD 10/mágica, *muralha de fogo*	10º
Ancião	12 m, vôo 60 m (desajeitado), escavar 9 m	45	10	31	26	27	26	+0	RD 15/mágica, *nuvem incendiária*	18º

Dragão Verde

(Revoada de Ysera)

Dragão (Ar, Planar)

Ambiente: Terrestre/Temperado

Organização: Dragonete: solitário ou ninhada (2-5); experiente: solitário, casal ou família (1-2 e 2-5 filhotes); ancião: solitário, casal ou família (1-2 e 2-5 filhotes)

Nível de Desafio: Dragonete 5; experiente 15; ancião 23

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro e Bom

Progressão: Dragonete 9-19 DV (Médio), experiente 21-31 DV (Grande), ancião 33+ DV (Enorme)

Ajuste de Nível: Dragonete +4; outros –

O dragão possui escamas translúcidas, lembrando esmeraldas, que emitem uma suave luz esverdeada. Seus olhos são orbes cintilantes de luz verde-dourada, sem pupila ou íris. Sua silhueta sinuosa e brilhante voa pelo ar como se estivesse nadando na água.

Descrição

Os dragões verdes são criaturas raras, dificilmente vistas no plano físico. São seres oníricos que habitam o Sonho Esmeralda. Esse plano não é apenas o lugar onde se originam os sonhos, mas também um imenso reino verdejante que abriga um paraíso imaculado. As demais revoadas chamam os dragões verdes de "irmãos do Sonho", devido ao reino de onde provêm.

Sociedade do Dragão Verde

Os dragões verdes são reclusos. Passam seu tempo no Sonho Esmeralda, interagindo com as criaturas de mitos e ilusões. Quando se aventuram no mundo físico, agem como se ele fosse a ilusão, e o reino de onde se originam, a única fonte de realidade.

Os dragões verdes devem sua existência à Rainha dos Sonhos; o Aspecto Ysera, uma dragoa verde de tamanho e elegância impressionantes. Ela é uma guardiã da natureza, assim como da ambição e da imaginação, e valoriza essas qualidades tanto em sua revoada quanto nas raças mortais. Os dragões verdes esforçam-se ao máximo para exemplificar tais virtudes.

Há informações comprovadas de que os verdes formam a revoada mais numerosa, embora sejam os menos acessíveis. Eles não têm interesse na maioria dos eventos do mundo físico e precisam ser incentivados por seus irmãos ligados ao mundo físico para notar até mesmo os acontecimentos mais grandiosos de Azeroth.

A sociedade dos dragões verdes é pacífica e intuitiva. Eles passam o tempo contemplando e estudando filosofia e sonhos. Os dragões verdes são muito inteligentes, e sondam os mistérios da criação e da vida — mas ocultam todos esses segredos no Sonho Esmeralda.

Combate

Os dragões verdes não têm inimigos no Sonho Esmeralda, mas sabem que o mundo de Azeroth não possui a mesma sorte nem é tão pacífico. Eles são capazes de lutar, mas preferem não fazer isso se houver



qualquer opção além de sua própria morte. Se o conflito for inevitável, tentam neutralizar os inimigos com seu sopro e abandonam a área. Alguns consideram-nos pacifistas ou covardes. Aqueles que levaram um dragão verde a lutar logo descobrem o equívoco dessa opinião. Afinal, os sonhos e os pesadelos não são muito diferentes.

Sopro (Sob): Um dragão verde exala um cone de gás venenoso (ácido) cor de esmeralda (causando o dano indicado de acordo com a idade). Esse gás também sujeita todos em sua área de alcance a um efeito de *sono* que funciona exatamente como a magia, mas sem limite de Dados de Vida.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *escuridão*, *sono*; 2/dia — *globos de luz* (dragonete ou mais velho), *muralha de ar* (experiente ou mais velho), *assassino fantasmagórico* (ancião); 1/dia — *detectar pensamentos*, *sugestão*.

Perícias: Concentração, Obter Informação, Ouvir e Observar são consideradas perícias de classe para os dragões verdes de Azeroth.

Dragão Verde Experiente: ND 15; dragão (Grande — ar, planar); 21d12+147 DV, 283 PV; Inic. +5; Desl. 12 m, vôo 45 m (bem), natação 18 m; CA 33, toque 14, surpresa 33; Base Atq +21; Agr +31; Atq corpo a corpo: mordida +27 (dano: 2d6+6, dec. 19–20); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +27 (dano: 2d6+6, dec. 19–20), 2 garras +21 (dano: 1d8+3), golpe com a cauda +21 (dano: 1d8+3); Espaço/Alcance 3 m/1,5 m (3 m com a mordida); AE sopro, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE visão no escuro 36 m, visão na penumbra, sentido cego 18 m, Redução de Dano 10/mágica, imunidade a veneno, *sono* e paralisia, Resistência à Magia 21; Tend. N; TR Fort +19, Ref +17, Von +15; For 22, Des 20, Con 25, Int 16, Sab 17, Car 16.

Perícias: Blefar +17, Concentração +21, Ofícios (alquimia) +17, Diplomacia +21, Arte da Fuga +19, Obter Informação +19, Curar +17, Intimidar +19, Conhecimento (arcano) +17, Ouvir +29, Procurar +27, Observar +29, Sobrevivência +17.

Talentos: Prontidão, Trespassar, Devorar, Esquiva, Estender Magia, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Mobilidade, Foco em Arma (mordida).

Sopro de Dragão (Sob): Cone de ácido de 12 m, 12d6 pontos de dano, Reflexos (CD 27) para reduzir o dano à metade; efeito secundário: *sono* como um conjurador de 10º nível.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 63 m, 20 DV ou menos, Vontade (CD 23) anula.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *escuridão*, *sono*; 2/dia — *globos de luz*, *muralha de ar*; 1/dia — *detectar pensamentos*, *sugestão*. Nível de conjurador: 10º; CD do teste de resistência 13 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 10º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/7/5/3; CD do teste de resistência 13 + nível da magia): 0 — *consertar*, *detectar magia*, *detectar venenos*, *ler magias*, *luz*, *mãos mágicas*, *pasmar*, *raio de ácido*, *som fantasma*; 1º — *armadura arcana*, *causar medo*, *imagem silenciosa*, *mesclar-se às sombras* *, *névoa obscurecente*; 2º — *aleijar* *, *queimar mana* *, *padrão hipnótico*; 3º — *dissipar magia*, *imagem maior*, *imobilizar pessoas*; 4º — *chuva de fogo* *, *padrão prismático*; 5º — *sonho*.

* Indica uma magia descrita no Capítulo Quatro: Magias do livro básico de **Warcraft**.

Dragões Verdes de Azeroth por Idade

Nome	Idade	Tam.	DV (PV)	CA	Ataque	For	Ref	Von	Sopro (CD)	Pres. Ater.	RM
Dragonete	01–100	M	8d12+8 (60)	21 (+3 Des, +8 natural), toque 13, surpresa 18	+10	+7	+6	+7	4d6 (18)	–	–
Experiente	100–500	G	20d12+80 (210)	33 (–1 tamanho, +5 Des, +19 natural), toque 14, surpresa 28	+25	+19	+17	+15	12d6 (25)	23	21
Ancião	500+	E	32d12+192 (400)	45 (–2 tamanho, +6 Des, +31 natural), toque 14, surpresa 39	+41	+24	+18	+23	20d6 (33)	31	28

Habilidades dos Dragões Verdes por Idade

Nome	Deslocamento	For	Des	Con	Int	Sab	Car	HE	NC
Dragonete	12 m, vôo 45 m (bem), natação 18 m	16	16	16	12	13	12	Subtipos (ar e extraplanar), RD 5/mágica, *globos de luz*, *escuridão*, *detectar pensamentos*, *sono*, *sugestão*	2º
Experiente	12 m, vôo 45 m (médio), natação 18 m	22	20	25	16	17	16	RD 10/magia, *muralha de ar*	10º
Ancião	12 m, vôo 60 m (ruim), natação 18 m	27	22	27	16	17	16	RD 15/magia, *assassino fantasmagórico*	16º

Dragão Vermelho

(Revoada de Alextrasza)

Dragão (Fogo)

Ambiente: Terrestre/Temperado

Organização: Dragonete: solitário ou ninhada (2-5); experiente: solitário, casal ou família (1-2 e 2-5 filhotes); ancião: solitário, casal ou família (1-2 e 2-5 filhotes)

Nível de Desafio: Dragonete 5; experiente 15; ancião 23

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Bom

Progressão: Dragonete 9-22 DV (Grande), experiente 24-37 DV (Enorme), ancião 39+ DV (Imenso)

Ajuste de Nível: Dragonete +4; outros –

A pele escamosa do dragão brilha ao sol como incontáveis rubis. Seu longo pescoço forma um arco gracioso enquanto sua cabeça majestosa, onde se inicia a crista, observa os arredores. Os olhos dourados irradiam grande sabedoria.



Descrição

Os dragões vermelhos possuem um porte e estatura que lembram o fato de já terem governado como os senhores de toda a raça dracônica. Essa nobreza reflete-se em todos os aspectos da criatura, desde seu comportamento orgulhoso até sua aura – que não inspira medo, e sim admiração. Ela é tão debilitante quanto o efeito terrível causado por outros dragões, mas a sensação é de beatitude.

Os dragões vermelhos exemplificam a serenidade da vida e da natureza. As lendas afirmam que sempre que um deles caminha ou incendeia o solo com seu hálito quente, a terra se renova. Embora eles utilizem o fogo para se protegerem e punirem, as chamas sempre dão lugar a uma nova vida.

Sociedade dos Dragões Vermelhos

A revoada vermelha já foi responsável pela proteção de todas as coisas vivas e pela manutenção da paz nas terras selvagens de Azeroth. Infelizmente, com o tempo sua visão tornou-se turva. As raças humanóides estavam em conflito, e alguns dragões vermelhos insistiram que a guerra contra elas seria necessária para proteger a natureza. Outros acreditavam que as raças mortais poderiam ser educadas, garantindo aliados e melhorando o mundo. Isso levou a uma grande discussão que causou um cisma entre a revoada vermelha, que nunca foi reparado.

A crise agravou-se quando descobriram que seu Aspecto, Alextrasza, estava desaparecida. Os dragões vermelhos se dispersaram para procurá-la, tornando-se presas fáceis do cruel Asaletal e sua revoada negra. Isolados, sem sua líder e confusos, os vermelhos lutaram da melhor forma possível. Por fim, repeliram os lacaios de Asaletal e forçaram uma frágil trégua. Isso fez com que os vermelhos abandonassem a procura por sua grande rainha. Quando finalmente conseguiram reiniciar a busca, descobriram que os orcs eram os culpados por capturarem a Rainha dracônica – e também por usarem seus filhotes durante a Segunda Guerra. Esse insulto foi amenizado quando os mortais ajudaram a libertar Alextrasza. A revoada vermelha reassumiu seu antigo papel de defensora das coisas selvagens no mundo.

Combate

Os dragões vermelhos são honrados e lutam de forma leal se os oponentes se mostrarem respeitáveis ou dignos. Eles sacrificarão sua vantagem aérea se forem enfrentados com justiça no solo. Porém, a ira dessas criaturas dispensa a honra quando enfrentam aqueles que consideram desprezíveis – ou seja, quaisquer criaturas malignas, bem como os orcs. Esses indivíduos devem ser destruídos com todos os instintos e habilidades dos dragões vermelhos.

Os dragões vermelhos preferem usar as chamas para acuar os inimigos e os forçarem a se retirar para terrenos difíceis, utilizando a vantagem aérea para maior mobilidade. Primeiramente, destroem a liderança da força inimiga, arruinando sua estrutura de poder e fazendo os mais jovens ou menos experientes fugirem.

Sopro (Sob): Um dragão vermelho exala uma linha incandescente de ar e chamas (causando o dano indica-

do para cada idade). Essas chamas também crestam qualquer tipo de solo que atingirem, queimando toda a terra e a vegetação, que volta a crescer em 1d4 dias, três vezes mais viçosa do que antes – por exemplo, as plantas geram o triplo da safra original, as árvores crescem três vezes mais rápido que o normal e assim por diante. A terra fica revigorada, renovada, saudável e imune a qualquer doença ou outro problema por um ano.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia – *idiomas, proteção contra o mal, purificar alimentos*; 2/dia – *falar com animais* (dragonete ou mais velho), *dissipar magia* (experiente ou mais velho), *cura completa* (ancião); 1/dia – *detectar pensamentos*.

Perícias: Concentração, Curar, Identificar Magia e Observar são consideradas perícias de classe para os dragões vermelhos de Azeroth.

Dragão Vermelho Ancião: ND 23; dragão (Imenso – fogo); 40d12+480 DV, 740 PV; Inic. +4; Desl. 12 m, vôo 60 m (desajeitado); CA 42, toque 6, surpresa 42; Base Atq +40; Agr +67; Atq corpo a corpo: mordida +52 (dano: 4d6+15); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +52 (dano: 4d6+15), 2 garras +46 (dano: 2d8+7), 2 asas +46 (dano: 2d6+7), golpe com a cauda +46 (dano: 2d8+7); Espaço/Alcance 6 m/4,5 m (6 m com a mordida); AE sopro, esmagar, presença aterradora, rasteira com a cauda, habilidades similares a magia, magias; QE visão no escuro 36 m, visão na penumbra, sentido cego 18 m, Redução de Dano 15/mágica, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, vulnerabilidade ao frio, Resistência à Magia 32; Tend. CB; TR Fort +34, Ref +24, Von +32; For 40, Des 10, Con 35, Int 26, Sab 27, Car 26.

Perícias: Avaliação +51, Blefar +51, Concentração +55, Diplomacia +55, Curar +51, Intimidar +53, Saltar +58, Conhecimento (arcano) +51, Ouvir +53, Procurar +51, Sentir Motivação +51, Identificar Magia +53 (+2 para decifrar pergaminhos), Observar +53, Usar Instrumento Mágico +51.

Talentos: Prontidão, Golpe Avassalador, Trespassar, Tolerância, Investida Aérea, Trespassar Aprimorado, Pairar, Encontrão Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Reflexos Rápidos, Ataque Poderoso, Foco em Arma (mordida), Inversão.

Sopro (Sob): Cone de fogo de 36 m, 24d10 pontos de dano, Reflexos (CD 42) para reduzir o dano à metade; efeito secundário: queimar e renovar a terra.

Esmagar (Ext): Área 6 m por 6 m; oponentes Médios ou menores sofrem 4d6+22 pontos de dano por concussão e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 42) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 120 m, 39 DV ou menos, Vontade (CD 38) anula.

Rasteira com a Cauda (Ext): Semicírculo com 9 m de diâmetro, oponentes Pequenos ou menores sofrem 2d6+22 pontos de dano por concussão, Reflexos (CD 42) para reduzir o dano à metade.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia – *idiomas, proteção contra o mal, purificar alimentos*; 2/dia – *cura completa, dissipar magia, falar com animais*; 1/dia – *detectar pensamentos*. Nível de conjurador: 18º; CD do teste de resistência 18 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 18º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/8/8/8/7/7/7/6/3; CD do teste de resistência 18 + nível da magia): 0 – *abrir/fechar, brilho, consertar, detectar magia, detectar venenos, ler magias, luz, marca arcana, resistência*; 1º – *alarme, hipnotismo, mísseis mágicos, raio do enfraquecimento, suportar elementos*; 2º – *queimar mana *, escuridão, raio ardente, resistência à energia, tranca arcana*; 3º – *círculo mágico contra o mal, imobilizar pessoas, onda de choque *, velocidade*; 4º – *chuva de fogo *, imolação *, olho arcano, porta dimensional*; 5º – *cancelar encantamento, muralha de energia, ondas da fadiga, teletransporte*; 6º – *dissipar magia maior, globo de invulnerabilidade, visão da verdade*; 7º – *imobilizar pessoas em massa, palavra de poder, cegar, refletir magias*; 8º – *palavra de poder, atordoar, proteção contra magias*; 9º – *parar o tempo*.

* Indica uma magia descrita no Capítulo Quatro: Magias do livro básico de **Warcraft**.

Dragões Vermelhos de Azeroth por Idade

Nome	Idade	Tam.	DV (PV)	CA	Ataque	For	Ref	Von	Sopro (CD)	Pres. Ater.	RM
Dragonete	01-100	G	8d12+20 (90)	19 (-1 tamanho, +9 natural), toque 10, surpresa 19	+12	+11	+7	+7	6d10 (19)	–	–
Experiente	100-500	E	23d12+110 (263)	29 (-2 tamanho, +21 natural), toque 8, surpresa 29	+28	+21	+13	+15	14d10 (28)	26	23
Ancião	500+	I	38d12+296 (548)	42 (-4 tamanho, +36 natural), toque 6, surpresa 42	+46	+30	+20	+25	24d10 (40)	38	32

Habilidades dos Dragões Vermelhos por Idade

Nome	Deslocamento	For	Des	Con	Int	Sab	Car	HE	NC
Dragonete	12 m, vôo 45 m (ruim)	22	10	19	12	13	12	Subtipo fogo, RD 5/magia, *detectar pensamentos, proteção contra o mal, purificar alimentos, falar com animais, idiomas*	3º
Experiente	12 m, vôo 45 m (desajeitado)	30	10	25	18	19	18	RD 10/magia, *dissipar magia*	10º
Ancião	12 m, vôo 60 m (desajeitado)	40	10	35	26	27	26	RD 15/magia, *cura completa*	18º

Destruidor de Obsidiana

[Obsidian Destroyer]

	Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida:	13d10+65 (136 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	12 m (8 quadrados), vôo 21 m (ruim)
CA:	24 (-1 tamanho, +2 Des, +13 natural), toque 11, surpresa 24
Base de Ataque/ Agarrar:	+13/+25
Ataque:	Corpo a corpo: maça-estrela +20 (dano: 1d8+8/+1d6 sônico)
Ataque Total:	Corpo a corpo: maça-estrela +18/+13/+8 (dano: 1d8+8/+1d6 sônico) e maça-estrela +18 (dano: 1d8+4/+1d6 sônico) ou 2 garras +21 (dano: 1d6+8)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Bote, rasgar 1d6+4, trovoada, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, Resistência à Magia 25
Testes de Resistência:	Fort +13, Ref +8, Von +7
Habilidades:	For 26, Des 15, Con 20, Int 11, Sab 17, Car 15
Perícias:	Concentração +21, Observar +13, Ouvir +13
Talentos:	Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Investida Aérea, Prontidão, Trespassar
Ambiente:	Terrestre/Frio
Organização:	Solitário ou par
Nível de Desafio:	8
Tesouro:	Padrão, incluindo duas maças-estrela de obsidiana
Tendência:	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	14-20 DV (Grande); 21-39 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	–

A criatura parece feita de obsidiana. A parte inferior de seu corpo é semelhante à de um cavalo forte de seis patas, com um par de grandes asas negras. Seu torso é humanóide e a face enrugada lembra a de um lich. Ela empunha um par de maças-estrela incomuns, cor de ébano, com seus membros superiores.

Descrição

A carne de um destruidor parece feita de obsidiana. Quando permanece imóvel, faz as pessoas acreditarem que não passa de uma grande estátua. Ele possui o corpo de um cavalo alado com seis patas e empunha maças-estrela de obsidiana feitas sob medida. A criatura gosta de usar coroas e outros adornos chamativos na cabeça.

Combate

Os destruidores de obsidiana conjuram *invisibilidade* e *detectar magia* sem limite diário e quase sempre ativam essas magias no início do combate. Eles são capazes de enxergar as auras das magias e dos itens mágicos conforme os inimigos se aproximam.

Embora não voe com precisão, o destruidor ataca pelo ar sempre que possível. Normalmente, investe primeiro contra o alvo de aspecto mais fraco. Ele dá um bote no inimigo e declara um sucesso decisivo automático com sua trovoada, se possível. Em seguida, escolhe como alvo primário uma vítima que ficou atordoada, de preferência a mesma que levou o bote. Se um destruidor perceber muitas auras mágicas no alvo escolhido, lançará *dissipar magia maior*. Ele se aproxima e emprega ataques totais até que a vítima seja destruída.

Se os inimigos fugirem antes que um deles seja morto, o destruidor perseguirá o alvo mais lento até que consiga abatê-lo. Depois disso, permite que os outros inimigos fujam, pois a criatura interrompe a perseguição para se alimentar.

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

Rasgar (Ext): O destruidor de obsidiana pode realizar dois ataques de rasgar (Corpo a corpo: +20) quando salta sobre uma criatura, usando suas patas traseiras; cada ataque causa 1d6+4 pontos de dano.

Trovoada (Ext): Os destruidores de obsidiana são capazes de canalizar energia mágica através de suas maças-estrela de obsidiana (obra-prima) especiais, causando estrondos. Essas armas causam 1d6 pontos adicionais de dano sônico quando acertam o alvo.

Um sucesso decisivo cria um rugido dissonante, como um trovão. Todas as criaturas num raio de 6 m sofrem 2d8 pontos de dano sônico e devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 18) para evitar que fiquem atordoadas por 1 rodada. Os indivíduos privados da audição não ficam atordoados, mas ainda sofrem o dano adicional. Uma criatura atordoada não consegue agir e perde quaisquer bônus de Destreza na CA. Os atacantes recebem +2 de bônus para atingi-la.

Além disso, a vítima do sucesso decisivo de um destruidor deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 18) ou ficará surda permanentemente.

Uma vez por dia, um destruidor pode declarar que um golpe bem-sucedido é, na verdade, um sucesso decisivo. Essa habilidade não pode ser utilizada contra criaturas imunes a sucessos decisivos.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite diário — *detectar magia*, *dissipar magia maior*, *ler magias*; 1/dia — *remover maldição*, *ver o invisível*. Nível de conjurador: 20º; CD do teste de resistência 12 + nível da magia.



Espírito da Vingança Maior

[Spirit of Vengeance Greater]

Morto-Vivo (Grande – Incorpóreo, Independente)

Dados de Vida:	14d12 (91 PV)
Iniciativa:	+7
Deslocamento:	12 m (8 quadrados), vôo 21 m (bem)
CA:	14 (–1 tamanho, +3 Des, +2 deflexão), toque 14, surpresa 11
Base de Ataque/ Agarrar:	+7/+11
Ataque:	Corpo a corpo: toque incorpóreo +6 (dano: 1d8 e drenar energia)
Ataque Total:	Corpo a corpo: toque incorpóreo +6 (dano: 1d8 e drenar energia)
Espaço/Alcance:	3 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Drenar energia, cria
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, resistência à expulsão +2, aura antinatural, incorpóreo, morto-vivo
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +7, Von +12
Habilidades:	For –, Des 16, Con –, Int 12, Sab 17, Car 15
Perícias:	Esconder-se +20, Intimidar +19, Observar +22, Ouvir +22, Procurar +19
Talentos:	Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Percepção às Cegas, Prontidão, Reflexos de Combate
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	12
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	15-28 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	–

A criatura tem uma forma vagamente humanóide composta por fiapos de fumaça negra. Seus olhos emitem um brilho avermelhado. Em uma das mãos, carrega um chicote espectral que brilha com a mesma luz vermelha que arde em seus olhos.

Descrição

Um espírito da vingança maior representa a encarnação da desforra. Quando uma criatura poderosa é enterrada com assuntos inacabados e um sentimento intenso de ódio, ocasionalmente ressuscita como um espírito da vingança maior.

O espírito procura assassinar todos os seres vivos como uma forma de obter a paz interior. Ele não possui sentimentos de culpa, remorso ou piedade. Executa sua tarefa com seriedade, tratando todas as criaturas com o mesmo desprezo e não poupando ninguém que atravesse seu caminho.

Combate

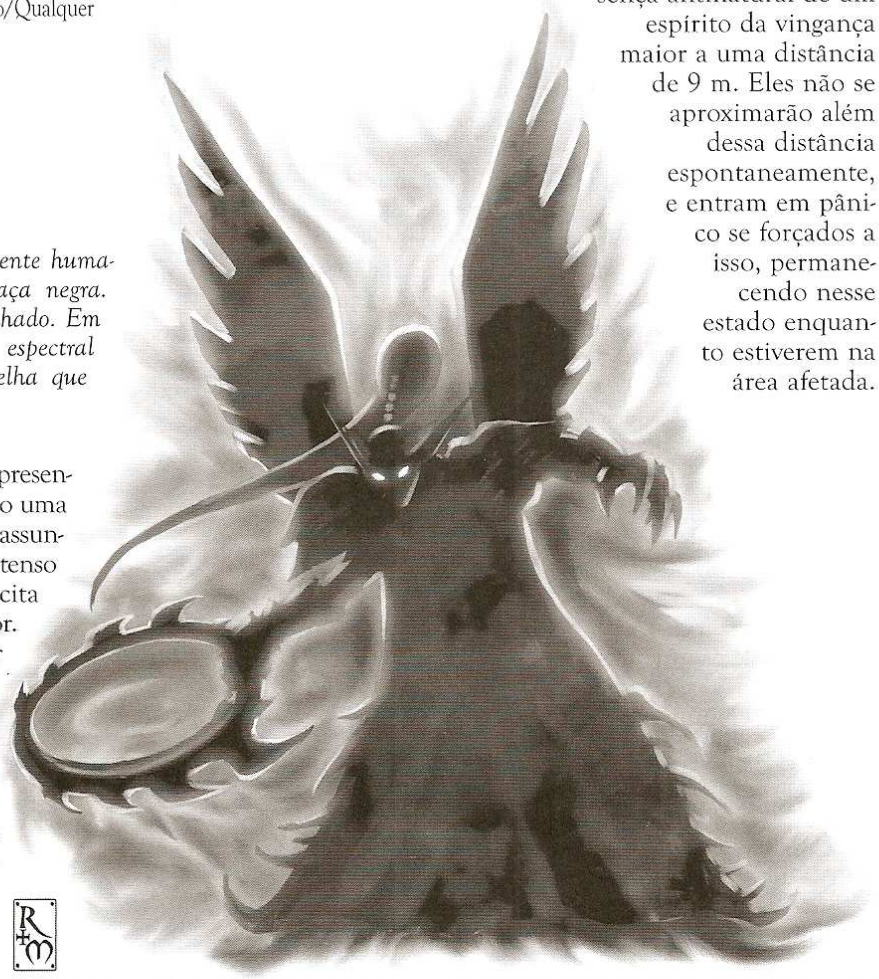
Um espírito da vingança maior ataca com um longo chicote incorpóreo farpado que drena a vida de suas vítimas. Ele se aproveita ao máximo de sua natureza incorpórea, atravessando paredes, tetos e pisos quando ataca. Ele também nunca desperdiça a chance de usar sua habilidade Cria.

Drenar Energia (Sob): Os espíritos da vingança maiores impõem 2 níveis negativos a qualquer criatura viva atingida por seu toque incorpóreo. A CD do teste de resistência de Fortitude para remover o nível negativo será 19.

Cria (Sob): Qualquer humanóide morto por um espírito da vingança maior se tornará um espírito da vingança menor depois de 1 rodada. A cria se erguerá sob o comando do espírito da vingança maior que a gerou e permanecerá escravizada até ser destruída. A cria perde todas as habilidades que tinha em vida.

Um espírito da vingança maior consegue usar sua habilidade cria como uma ação padrão em qualquer cadáver que não tenha assassinado. A criatura não pode estar morta há mais de 14 dias. Um espírito da vingança menor sob seu controle ergue-se imediatamente do cadáver.

Aura Antinatural (Sob): Tanto os animais selvagens quanto domésticos são capazes de sentir a presença antinatural de um espírito da vingança maior a uma distância de 9 m. Eles não se aproximarão além dessa distância espontaneamente, e entram em pânico se forçados a isso, permanecendo nesse estado enquanto estiverem na área afetada.



Espírito da Vingança Menor

[Spirit of Vengeance Lesser]

Morto-Vivo (Médio – Incorpóreo, Independente)

Dados de Vida:	6d12 (39 PV)
Iniciativa:	+3
Deslocamento:	9 m (6 quadrados), vôo 18 m (bem)
CA:	14 (+3 Des, +1 deflexão), toque 14, surpresa 11
Base de Ataque/Agarrar:	+3/+3
Ataque:	À distância: toque incorpóreo +6 (dano: 1d6)
Ataque Total:	À distância: toque incorpóreo +6 (dano: 1d6)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	–
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, incorpóreo, morto-vivo
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +5, Von +7
Habilidades:	For -, Des 16, Con -, Int 10, Sab 15, Car 13
Perícias:	Esconder-se +12, Observar +13, Ouvir +13, Procurar +9
Talentos:	Esquiva, Percepção às Cegas, Prontidão
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário, gangue (2-4) ou enxame (6-11)
Nível de Desafio:	4
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	7-13 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	–

A criatura parece uma elfa da noite translúcida vestida com roupas simples e empunhando um arco curto vermelho e reluzente.

Descrição

Um espírito da vingança menor representa a personificação de sentimentos menos intensos provocados pelo arrependimento e por tarefas não-resolvidas que com freqüência atormentam as criaturas humanóides na hora da morte. No entanto, ele não possui um propósito obsessivo como o espírito da vingança maior. A menos que seja controlado por um espírito da vingança maior, o espírito menor vagará sem rumo. Pode ser que ele ataque uma criatura ou passe por ela sem olhar para trás. Porém, irá, obviamente, se defender quando agredido.

Combate

Um espírito da vingança menor ataca com um arco curto espectral que dispara flechas incorpóreas congelantes. Estas são formadas a partir de sua própria essência e a criatura é capaz de realizar inúmeros ataques à distância. As flechas se dissipam com o impacto, quer atinjam o alvo ou não. Um espírito da vingança menor não se envolve em combates corpo a corpo. Ele tentará fugir quando ameaçado a fim de achar um local mais adequado onde usar seu arco. O espírito se aproveita ao máximo de sua natureza incorpórea, atravessando paredes, tetos e pisos quando ataca.



Felino Sabre [Cat, Saber]

	Felino Sabre-de-Gelo Besta Mágica (Grande)	Felino Sabre-da-Noite Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida:	6d10+24 (57 PV)	4d10+12 (34 PV)
Iniciativa:	+1	+1
Deslocamento:	12 m (8 quadrados)	12 m (8 quadrados)
CA:	15 (-1 tamanho, +1 Des, +5 natural), toque 10, surpresa 14	13 (-1 tamanho, +1 Des, +3 natural), toque 10, surpresa 12
Base de Ataque/Agarrar:	+6/+15	+4/+12
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +11 (dano: 1d8+5)	Corpo a corpo: mordida +8 (dano: 1d8+4)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +11 (dano: 1d8+5) e 2 garras +5 (dano: 1d6+2)	Corpo a corpo: mordida +8 (dano: 1d8+4) e 2 garras +2 (dano: 1d6+2)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Bote, agarrar aprimorado, rasgar 1d6+2	Bote, agarrar aprimorado, rasgar 1d6+2
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, Redução de Dano 5/mágica	Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, mesclar-se às sombras
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +6, Von +2	Fort +7, Ref +5, Von +1
Habilidades:	For 21, Des 12, Con 18, Int 8, Sab 10, Car 10	For 19, Des 12, Con 16, Int 8, Sab 10, Car 10
Perícias:	Equilíbrio +5, Esconder-se +3*, Furtividade +10, Observar +3, Ouvir +3	Equilíbrio +5, Esconder-se +3*, Furtividade +10, Observar +2, Ouvir +2
Talentos:	Foco em Arma (mordida), Rastrear, Sorrateiro	Foco em Arma (mordida), Sorrateiro
Ambiente:	Montanhas/Frio	Florestas/Temperado
Organização:	Solitário ou falange (2-4)	Solitário ou falange (2-4)
Nível de Desafio:	4	3
Tesouro:	–	–
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	7-11 DV (Grande)	5-9 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	+4 (parceiro)	+3 (parceiro)

O grande felino move-se com graciosidade pelo declive da montanha, e seus olhos dourados brilham com inteligência.

Descrição

Esses felinos altivos e magníficos auxiliam os elfos da noite a combater inimigos de todos os tipos desde a colonização de Kalimdor. Eles são inteligentes e leais se domesticados, mas ferozes e muito agressivos quando encontrados em seu habitat natural.

Combate do Felino Sabre-de-Gelo

O felino sabre-de-gelo é um oponente destemido e sua pelagem espessa resiste a ferimentos menores. Ele utiliza as presas e garras contra aqueles suficientemente tolos para enfrentá-lo em um combate corpo a corpo.

Bote (Ext): Se um felino sabre-de-gelo investe contra um inimigo, é capaz de desferir um ataque total em seguida, incluindo dois ataques de rasgar.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o felino sabre-de-gelo precisa atingir um oponente com sua mordida. Em seguida, pode tentar iniciar uma manobra Agarrar como ação livre sem provocar um ataque de oportunidade. Caso vença o teste, prenderá a criatura e será capaz de rasgá-la com suas garras.



Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +11, dano 1d4+2.

Perícias: Os felinos sabre-de-gelo recebem +4 de bônus racial nos testes de Equilíbrio, Esconder-se e Furtividade. *Eles também recebem +4 de bônus de circunstância nos testes de Esconder-se quando se encontram em um ambiente com neve.

Combate do Felino Sabre-da-Noite

Durante o combate, o felino sabre-da-noite é um inimigo letal, saltando das sombras para dilacerar seus oponentes com presas e garras.

Bote (Ext): Se um felino sabre-da-noite investe contra um inimigo, é capaz de desferir um ataque total em seguida, incluindo dois ataques de rasgar.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o felino sabre-da-noite precisa atingir um oponente com sua mordida. Em seguida, pode tentar iniciar uma manobra Agarrar como ação livre sem provocar um ataque de oportunidade. Caso vença o teste, prenderá a criatura e será capaz de rasgá-la com suas garras.

Rasgar (Ext): Corpo a corpo: bônus de ataque +8, dano 1d6+2.

Mesclar-se às Sombras (Sob): O felino sabre-da-noite fica virtualmente invisível quando se oculta na escuridão. Essa habilidade concede +15 de bônus de circunstância nos testes de Esconder-se quando se encontram entre as sombras.

Perícias: Os felinos sabre-da-noite recebem +4 de bônus racial nos testes de Equilíbrio, Esconder-se e Furtividade.



Fênix [Phoenix]

	Elemental (Grande — Fogo)
Dados de Vida:	15d8+45 (112 PV)
Iniciativa:	+3
Deslocamento:	Vôo 18 m (perfeito)
CA:	24 (–1 tamanho, +3 Des, +12 natural), toque 12, surpresa 21
Base de Ataque/ Agarrar:	+11/+20
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +16 (dano: 2d6+7/+2d6 de fogo)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +16 (dano: 2d6+7/+2d6 de fogo)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Aura flamejante, incendiar, morte ardente
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, ressurgir das cinzas, subtipo (fogo), elemental
Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +12, Von +6
Habilidades:	For 20, Des 17, Con 16, Int 11, Sab 13, Car 12
Perícias:	Arte da Fuga +12, Conhecimento (Plano Elemental) +9, Observar +12, Ouvir +12
Talentos:	Ataque Poderoso, Esquiva, Foco em Arma (mordida), Investida Aérea, Prontidão, Reflexos de Combate
Ambiente:	Terrestre/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	8
Tesouro:	–
Tendência:	Geralmente Neutro
Progressão:	16–24 DV (Enorme); 25–32 DV (Imenso)
Ajuste de Nível:	–

O pássaro magnífico tem cerca de 5,50 m de comprimento, com um corpo esguio e emplumado que dança envolto em chamas brilhantes. Suas penas coloridas variam entre o amarelo, o alaranjado e o vermelho. Uma crista de penas eriçadas se prolonga por seu dorso, e a envergadura chega até 9 m.

Descrição

A fênix é uma predadora natural no Plano Elemental. Do nascimento à morte, passa a vida caçando pelo ar — na verdade, não possui pernas que lhe permitam pousar. Mesmo depois de morta, ergue-se novamente de suas próprias cinzas para continuar a caçada.

Combate

A fênix é a predadora destemida e agressiva dos seres aéreos. Sua única forma de ataque direto consiste em uma mordida terrível, mas o dano secundário causado por suas habilidades aura flamejante e incendiar ajudam a derrotar as presas rapidamente. Uma fênix prefere atacar de cima e por trás, aproveitando-se do elemento surpresa. Em seguida, permanece perto da vítima, a fim de incendiá-la, enquanto continua atacando com o bico.

Aura Flamejante (Ext): Uma fênix está sempre envolta por uma aura flamejante de calor. Tocá-las ou ser tocado por uma causa automaticamente 2d6 pontos de dano por fogo. Simplesmente estar a 1,5 m ou menos dessas criaturas inflige 1d6 pontos de dano por fogo.

Incendiar (Ext): Quando a fênix utiliza sua mordida, o oponente deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 22) ou pegará fogo. As labaredas queimam durante 1d4 rodadas, a menos que sejam apagadas antes. Uma criatura que esteja queimando pode usar uma ação de rodada completa para extinguir as chamas.

Morte Ardente (Ext): Quando uma fênix atinge zero ou menos Pontos de Vida, cai ao solo numa coluna de chamas e cinzas viscosas, em vez de ser incapacitada ou morta. Todos os indivíduos no raio do cilindro de 3 m sofrem 15d6 pontos de dano por fogo (Reflexos CD 22 para reduzir o dano à metade).

Ressurgir das Cinzas (Ext): Das cinzas originadas pela morte ardente de uma fênix abatida surge um ovo imolado que eclode após 1d4 dias. Em seguida, a fênix ergue-se das cinzas totalmente curada.

Esse ovo Médio possui as habilidades aura flamejante, subtipo (Fogo) e características de elemental, e pode ser atacado. Ele possui CA 19 (–5 Des, +14 natural) e 60 Pontos de Vida (8d8+24 DV). A fênix em seu interior é destruída e nunca viverá novamente se o ovo atingir zero ou menos Pontos de Vida antes de eclodir.



Fera da Lama [Bog Beast]

Planta (Grande)

Dados de Vida:	3d8+9 (22 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
CA:	21 (–1 tamanho, +12 natural), toque 9, surpreendido 21
Base de Ataque/ Agarrar:	+1/+10
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d8+5)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d8+5)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m
Ataques Especiais:	–
Qualidades Especiais:	Visão na penumbra, Redução de Dano 5/–, planta
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +1, Von +2
Habilidades:	For 21, Des 10, Con 16, Int 10, Sab 12, Car 10
Perícias:	Esconder-se +6*, Ouvir + 5, Furtividade +10
Talentos:	Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado
Ambiente:	Pântanos/Temperado
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	4
Tesouro:	–
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	4-9 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	–

A planta imponente poderia ser confundida por uma touceira espessa de vegetação se não fosse por sua forma vagamente humanóide e sua mobilidade surpreendente.

Descrição

Como o nome sugere, as feras da lama são monstros enormes e errantes, meio plantas e meio animais. Não se conhece muito sobre esses senhores solitários dos pântanos, exceto o fato de serem territoriais e bastante agressivos. Os exploradores registraram histórias sobre a imensa força e resistência a ferimentos dessas criaturas. Sabe-se que as feras da lama vagam pelo Pântano Empoeirado, ao sul das Terras Áridas.

Combate

As feras da lama utilizam sua força para dar pancadas nos inimigos, destruindo as defesas dos oponentes com seus punhos e quaisquer objetos grandes que possam arremessar.

Perícias: As feras da lama recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Ouvir e Furtividade. *Recebem +10 de bônus de circunstância nos testes de Esconder-se quando se encontram em uma área pantanosa ou de florestas.



Fera Kodo [Kodo Beast]

	Animal (Enorme)
Dados de Vida:	6d8+36 (63 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	12 m (8 quadrados)
CA:	16 (-2 tamanho, +8 natural), toque 8, surpresa 16
Base de Ataque/ Agarrar:	+4/+21
Ataque:	Corpo a corpo: mordida (dano: 2d8+9)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida (dano: 2d8+9) e 2 pisadas +6 (dano: 2d6+4)
Espaço/Alcance:	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Agarrar aprimorado, engolir
Qualidades Especiais:	Visão na penumbra
Testes de Resistência:	Fort +11, Ref +5, Von +3
Habilidades:	For 28, Des 11, Con 22, Int 3, Sab 12, Car 5
Perícias:	Observar +8, Ouvir +7
Talentos:	Foco em Arma (mordida), Prontidão, Tolerância
Ambiente:	Planícies/Temperado e quente
Organização:	Solitário, casal ou manada (5-50 mais 50% de jovens e 1 fera Imensa para cada 10 adultos)
Nível de Desafio:	4
Tesouro:	–
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	7-10 DV (Enorme); 11-20 DV (Imenso)
Ajuste de Nível:	–

O chão treme com cada passo da gigantesca criatura reptiliana. Sua pele acinzentada está coberta pela poeira levantada enquanto ela galopa pelas planícies.

Descrição

Quadrúpedes reptilianos acinzentados gigantescos, os kodos vagam pelas planícies em rebanhos estrondosos. Pastam primariamente vegetação de crescimento rápido, mas também comem as folhas dos arbustos e árvores que encontram. Às vezes, alimentam-se de insetos, mamíferos pequenos e ovos, mas esses itens representam uma parte pequena de sua dieta.

Os kodos são importantes para a cultura taurina. Os taurinos caçam e usam todas as partes desses animais em seus equipamentos, roupas e alimentos. É possível treinar os kodos, que são utilizados como bestas de carga pelos taurinos e como montarias pelos orcs. Esses seres tornaram-se o símbolo do vigor e poder entre os taurinos e caçá-los representa um ritual de passagem importante para os jovens guerreiros. Nele, são testadas a bravura, a força e a habilidade dos combatentes para agirem em conjunto. Alguns falham, enchendo as barrigas dos kodos para os taurinos do futuro.



Assim como vários animais de rebanho, as manadas de kodos são compostas pelas mães e pelos filhotes, liderados por apenas um macho. Alguns machos mais jovens podem estar presentes, mas são expulsos para estabelecerem seus próprios rebanhos. Durante o período de acasalamento, no começo da primavera, as criaturas emitem rugidos trovejantes para proteger seus territórios. Nessa época, os kodos são perigosos, já que os machos vigiam os rivais e tornam-se territoriais. As mães ficam perigosas mais tarde, enquanto protegem seus ninhos.

Combate

Embora terrivelmente grandes e poderosos, os kodos são, por natureza, animais pacíficos e desajeitados. Eles se contentam apenas em se afastar de ameaças em potencial. Uma exceção notável ocorre quando estão protegendo os ovos ou os filhotes, que são pequenos o suficiente para serem ameaçados pela maioria dos predadores. Os kodos cercarão os jovens, bloqueando os ataques apenas com a massa de seus corpos. Os oponentes insistentes são agredidos e engolidos. As ameaças mais significativas, principalmente aquelas grandes demais para serem engolidas, são derrubadas. Os kodos são muito lentos para atropelar os oponentes, mas conseguem esmagar ou despedaçar com suas patas dianteiras. Durante os períodos de acasalamento ou de procriação, tornam-se mais agressivos, principalmente se assustados ou surpreendidos. Eles ignoram perturbadores pequenos, embora simulem investidas contra eles.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a fera kodo precisa atingir um oponente com sua mordida. Caso prenda a criatura, poderá iniciar uma manobra Agarrar como ação livre sem provocar ataques de oportunidade. Se vencer o teste de Agarrar, ele imobiliza a vítima e pode tentar engoli-la.

Engolir (Ext): Um kodo pode deslocar sua mandíbula para tentar engolir um oponente de tamanho Grande ou inferior que estiver aprisionado com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre (2d8 + modificador de Força do animal) pontos de dano por concussão, mais 1d8+6 pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo do kodo. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando armas leves cortantes ou perfurantes), causando 25 pontos de dano ao sistema digestivo do kodo (CA 16). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura; qualquer outro oponente terá de abrir seu próprio caminho.

O estômago do kodo é capaz de comportar duas criaturas Grandes, quatro Pequenas, oito Miúdas, dezesseis Minúsculas ou trinta e duas Mínimas. Feras kodo Imensas conseguem engolir oponentes Enormes ou menores e comportam o dobro de criaturas.

Filhos de Cenarius

Essas criaturas são literalmente a prole do semideus. Os centauros são seus filhos bastardos, as dríades suas filhas e os guardiões dos bosques seus filhos. Eles compartilham a cultura dos elfos da noite, embora a maioria viva longe dos Kaldorei, defendendo a natureza. Muitos possuem classes de personagens.

Centauro [Centaur]

	Humanóide Monstruoso (Grande)
Dados de Vida:	4d8+8 (26 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	15 m (10 quadrados)
CA:	16 (-1 tamanho, +2 Des, +5 natural), toque 11, surpresa 14
Base de Ataque/ Agarrar:	+4/+12
Ataque:	Corpo a corpo: machado grande +7 (dano: 1d12+4), ou à distância: arco longo +5 (dano: 1d8)
Ataque Total:	Corpo a corpo: machado grande +7 (dano: 1d12+4) e 2 cascos +3 (dano: 1d6+2), ou à distância: arco longo +5 (dano: 1d8)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Atropelar 1d6+6
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +6, Von +4
Habilidades:	For 19, Des 14, Con 15, Int 8, Sab 11, Car 10
Perícias:	Esconder-se +2, Furtividade +2, Observar +3, Ouvir +2, Sobrevivência +2
Talentos:	Ataque Poderoso, Foco em Arma (casco)
Ambiente:	Planícies/Quente a temperado
Organização:	Solitário ou gangue (2-5)
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+2

A criatura imponente possui a parte inferior do corpo similar a um grande cavalo, e o tórax, os braços e a cabeça de um humanóide. Ela empunha um machado enorme e lança um olhar maligno, sedento por sangue, enquanto cavalga em sua direção.

Descrição

Os centauros em Azeroth são os filhos bastardos do semideus Cenarius. Esses homens-cavalos primitivos e bárbaros são a personificação da selvageria. Um adulto mede cerca de 2 m de altura desde os cascos até a cabeça e pesa mais de uma tonelada. Eles aterrorizam as Terras Áridas e saqueiam as vilas e cidades dos povos nativos.



Combate

Os centauros são cruéis e ferozes em combate. Eles jamais se rendem e quase nunca recuam durante a batalha. Com os líderes apropriados, um grupo de centauros armado com machados grandes e arcos longos aniquilaria rapidamente os oponentes que não estivessem muito bem equipados para se defender.

Atropelar (Ext): Reflexos (CD 16) reduz à metade. A CD para o teste de resistência é baseada em Força.

Centauros Como Personagens

Essas criaturas são primitivas, mas não são estúpidas. Eles conseguem fazer planos e utilizam a sutileza quando necessário, mas raramente têm paciência para isso. Em geral, contam com a astúcia instintiva e a força física. Os personagens centauros apresentam as seguintes características raciais:

- +8 de Força, +4 de Destreza, +4 de Constituição, -2 de Inteligência.
- Tamanho Grande. -1 de Penalidade na Classe de Armadura, -1 de penalidade nas jogadas de ataque, -4 de penalidade em testes de Esconder-se, +4 de bônus em testes de agarrar, dobro do limite para erguer e carregar dos personagens Médios.
- Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m.
- O deslocamento base em terra de um centauro é de 15 m.
- Visão no escuro até 18 m.
- Dados de Vida Raciais: Um centauro principia com quatro níveis como humanóide monstruoso, que fornecem 4d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +4 e bônus base para os testes de resistência de Fort +1, Ref +4 e Von +4.
- Perícias Raciais: Os níveis como humanóide monstruoso de um centauro lhe concedem pontos de perícia iguais a 7 × (2 + modificado de Int). Suas perícias de classe são Esconder-se, Furtividade, Observar, Ouvir e Sobrevivência.
- Talentos Raciais: Os níveis como humanóide monstruoso de um centauro lhe concedem dois talentos.
- +5 de bônus de armadura natural.
- Ataques Especiais (veja acima): Atropelar.
- Classe Favorecida: Bárbaro.
- Ajuste de Nível: +2.

Dríade [Dryad]

	Fada (Médio)
Dados de Vida:	2d6 (7 PV)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	12 m (8 quadrados)
CA:	13 (+1 Des, +2 natural), toque 11, surpresa 12
Base de Ataque/ Agarrar:	+1/+1
Ataque:	Corpo a corpo: lança +2 (dano: 1d8), ou à distância: lança +3 (dano: 1d8)
Ataque Total:	Corpo a corpo: lança +2 (dano: 1d8) e 2 cascos -3 (dano: 1d6), ou à distância: lança +3 (dano: 1d8)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Abolir magia
Qualidades Especiais:	Visão na penumbra, imunidade à magia, empatia com a natureza
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +4, Von +4
Habilidades:	For 10, Des 12, Con 10, Int 11, Sab 13, Car 13
Perícias:	Adestrar Animais +5, Esconder-se +5, Furtividade +5, Observar +5, Ofícios (qualquer) +3, Ouvir +5, Sentir Motivação +5, Sobrevivência +4
Talentos:	Foco em Arma (lança)
Ambiente:	Floresta
Organização:	Solitário, par ou grupo (4-7)
Nível de Desafio:	4
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Bom
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+1

A criatura possui a cabeça, os braços e o tórax de uma elfa da noite, mas a parte inferior do corpo é semelhante à de um fauno da floresta. Uma calma suave é evidente em seus olhos, mas ela empunha uma lança com a perícia derivada da experiência.

Descrição

As dríades são filhas do semideus Cenarius. Elas monitoram a saúde das florestas de Kalimdor, permanecendo sempre atentas em relação às depredações da magia maligna.

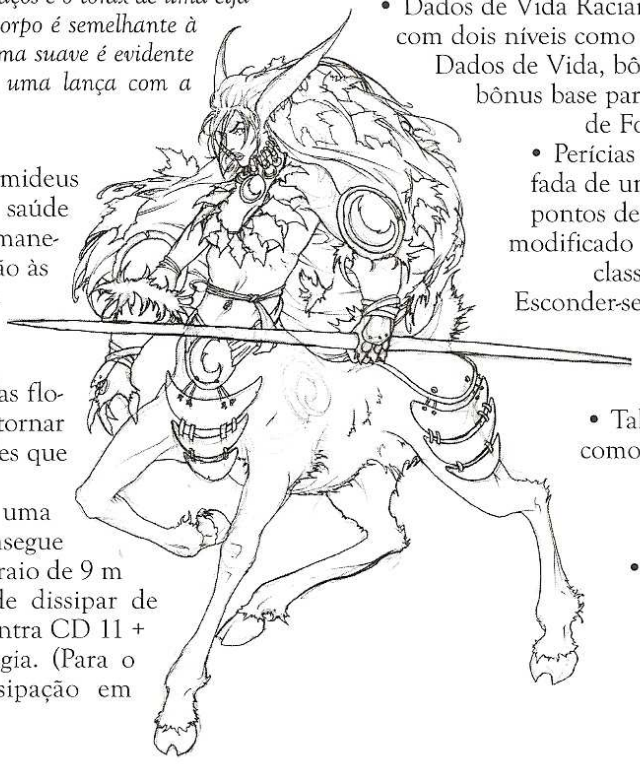
Combate

Embora sejam pacíficas em relação a todos os habitantes das florestas, as dríades podem se tornar defensoras ferozes contra aqueles que prejudicam a natureza.

Abolir Magia (Sob): Como uma ação padrão, uma dríade consegue dissipar magias malignas num raio de 9 m obtendo sucesso num teste de dissipar de 1d20 + seu número de DVs contra CD 11 + o nível de conjurador da magia. (Para o funcionamento de uma dissipação em área, consulte *dissipar magia* no Capítulo 11: Magias do *LdJ*).

Imunidade à Magia (Sob): Uma magia conjurada sobre uma dríade falha automaticamente. Esse poder pode ser benéfico quando a criatura se depara com magias malignas, mas também significa que ela não tirará proveito de magias benéficas, como as de cura ou proteção.

Empatia com a Natureza (Ext): As dríades são capazes de usar linguagem corporal, vocalizações e comportamentos para aprimorar a atitude de um animal (como um texugo ou andarilho gigante). Essa habilidade funciona da mesma forma que um teste de Diplomacia realizado para aprimorar a atitude de uma pessoa. A dríade lança 1d20 e acrescenta seus Dados de Vida raciais, seus níveis de classe e seu modificador de Carisma para determinar o resultado do teste de empatia com a natureza. Um animal doméstico comum terá a atitude inicial Indiferente, enquanto os animais selvagens geralmente serão Pouco Amistosos. A dríade deve estar a cerca de 9 m do alvo e sob condições normais. Ela pode usar essa habilidade para influenciar bestas mágicas com Inteligência 1 ou 2 (como um manto negro ou girallon), mas sofre -4 de penalidade no teste.



Dríades Como Personagens

A maioria das dríades são curandeiras. Esses personagens apresentam as seguintes características raciais:

- +2 de Destreza, +2 de Sabedoria, +2 de Carisma.
- Tamanho Médio.
- O deslocamento base em terra de uma dríade é de 12 m.
- Visão na penumbra.
- Dados de Vida Raciais: Uma dríade principia com dois níveis como fada, que fornecem 2d6 Dados de Vida, bônus base de ataque +1 e bônus base para os testes de resistência de Fort +0, Ref +3 e Von +3.
- Perícias Raciais: Os níveis como fada de uma dríade lhe concedem pontos de perícia iguais a 5 × (6 + modificado de Int). Suas perícias de classe são Adestrar Animais, Esconder-se, Furtividade, Observar, Ofícios, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevivência.
- Talentos Raciais: Os níveis como fada de uma dríade lhe concedem um talento.
- +2 de bônus de armadura natural.
- Ataques Especiais (veja acima): Abolir Magia.
- Classe Favorecida: Curandeiro.
- Ajuste de Nível: +1.

Guardião do Bosque

[Keeper of the Grove]

	Fada (Grande)
Dados de Vida:	12d6+24 (66 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	15 m (10 quadrados)
CA:	18 (-1 tamanho, +2 Des, +2 natural, +3 deflexão), toque 14, surpresa 16
Base de Ataque/ Agarrar:	+6/+14
Ataque:	Corpo a corpo: chicote de vinha +10 (dano: 2d4+4), ou à distância: farpa +7 (dano: 1d4+4)
Ataque Total:	Corpo a corpo: chicote de vinha +10/5 (dano: 2d4+4), 2 cascos +4 (dano: 1d6+2) e chifres +4 (dano: 1d8+2); ou à distância: farpas +7/+2 (dano: 1d4+4)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Chicote farpado, habilidades similares a magia, magias, aura de espinhos
Qualidades Especiais:	Redução de Dano 10/ferro frio, imortalidade, resistência a frio 5 e fogo 5, Resistência à Magia 22, visão na penumbra superior, rastro invisível, graça celestial, empatia com a natureza, caminho da floresta
Testes de Resistência:	Fort +11, Ref +13, Von +18
Habilidades:	For 18, Des 14, Con 15, Int 14, Sab 20, Car 17
Perícias:	Concentração +17, Conhecimento (natureza) +26, Diplomacia +5, Esconder-se +13, Furtividade +17, Observar +23, Ouvir +23, Sentir Motivação +20, Sobrevivência +29 (+31 em ambientes naturais acima do solo)
Talentos:	Foco em Arma (chicote de vinha), Grande Fortitude, Magias em Combate, Preparar Poção, Prontidão[B], Rastrear
Ambiente:	Floresta/Temperado
Organização:	Solitário, par ou grupo (4-7)
Nível de Desafio:	11
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Bom
Progressão:	13-18 DV (Grande); 19-36 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	+2

A criatura possui a cabeça, os braços e o tórax de um elfo da noite e a parte inferior do corpo semelhante à de um cervo. Ela possui chifres enormes na cabeça e uma crina de folhas cascateia por suas costas. A mão direita é torcida e enodoada, como as raízes de uma árvore.

Descrição

Os guardiões dos bosques encantados são os filhos prediletos de Cenarius. Assim como suas irmãs menores, as dríades, eles protegem as florestas contra danos. Apesar de permanecerem na Clareira da Lua sagrada no Monte Hyjal, já foram vistos em outras florestas de Kalimdor. Eles sempre acorrem ao chamado à batalha quando há uma ameaça à ordem natural.

Combate

Um guardião dos bosques se beneficia da floresta para auxiliá-lo na batalha. Na primeira rodada, utiliza sua habilidade similar a magia *força da natureza aprimorada* para animar as árvores próximas a seus inimigos. Ele aproveita a vegetação espessa e sua habilidade caminho da floresta para se manter afastado dos inimigos e evitar o combate corpo a corpo. Se necessário, conjura *ampliar plantas* para criar vegetação espessa. Ao conjurar *constrição* ou *raízes emaranhadas* a cada rodada, o guardião tenta manter os inimigos distantes e imobilizá-los para que os entes evocados possam atacar alvos estacionários. Se tiver tempo para se preparar, conjurará a magia *ajuda*. Se estiver perdendo a batalha lançará *caminhar em árvores* para escapar.

Chicote Farpado (Ext): A mão direita de um guardião dos bosques é torcida e enodoada como as raízes emaranhadas de uma árvore. Uma vinha cheia de folhas e farpas cresce das costas de sua mão e envolve o braço da criatura. O guardião consegue estender essa vinha à vontade e utilizá-la como um chicote curto nos ataques corpo a corpo ou estalá-la para disparar um projétil farpado como um ataque à distância. Ele é capaz de disparar 12 desses projéteis por dia (as farpas crescem novamente no dia seguinte). O chicote funciona como uma corrente com cravos com alcance de 1,5 m e as farpas são equivalentes a dardos de arremesso.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite diário — *raízes emaranhadas** (CD 18), *chuva curativa*; 1/dia — *força da natureza maior*. Nível de conjurador: 15º. As CDs para os testes de resistência são baseadas em Sabedoria.

* Indica uma magia descrita no Capítulo Quatro: Magias do livro básico de **Warcraft**.

Magias: Um guardião dos bosques conjura magias divinas como um curandeiro de 13º nível e pode preparar todas as magias da lista do druida selvagem.

Magias de Curandeiro Preparadas (6/6/5/4/3/2, CD do teste de resistência 15 + nível da magia): 0 — *consertar, criar água, curar ferimentos mínimos, detectar magia, detectar venenos, purificar alimentos*; 1º — *acalmar animais, bom fruto, constrição, detectar animais ou plantas, falar com animais, fogo das fadas*; 2º — *ajuda, curar ferimentos moderados* (×2), *forma de árvore, tornar inteiro*; 3º — *ampliar plantas, enfraquecer plantas, falar com plantas, neutralizar venenos*; 4º — *curar ferimentos críticos, enviar mensagem, restauração*; 5º — *caminhar em árvores, comunhão com a natureza*.

Aura de Espinhos (Sob): O guardião dos bosques e todos os aliados a menos de 9 m são afetados continuamente pela magia *escudo de espinhos* conjurada por um curandeiro de 12º nível.

Imortalidade (Ext): Os guardiões dos bosques não sofrem penalidades em seus valores de habilidade devido ao envelhecimento e não podem ser envelhecidos por magia. Os bônus devem ser contabilizados. Os guardiões nunca morrem devido ao envelhecimento natural, mas ainda precisam se alimentar, respirar e dormir.

Rastro Invisível (Ext): Esse poder funciona como a habilidade de classe rastro invisível do druida.



Graça Celestial (Sob): Um guardião dos bosques adiciona seu bônus de Carisma em todos os testes de resistência e como um bônus de deflexão na Classe de Armadura (o bloco de estatísticas já inclui esses bônus).

Empatia com a Natureza (Ext): Esse poder funciona como a característica de classe empatia com a natureza do druida, mas um guardião recebe +8 de bônus racial no teste.

Caminho da Floresta (Ext): Esse poder funciona como a característica de classe caminho da floresta do druida.

Perícias: Os guardiões dos bosques recebem +8 de bônus racial nos testes de Conhecimento (natureza) e Sobrevivência.

Guardiões dos Bosques Como Personagens

A maioria dos guardiões são curandeiros e sabe-se que alguns possuem níveis de druida selvagem. Esses personagens apresentam as seguintes características raciais:

- +4 de Força, +2 de Destreza, +2 de Constituição, +2 de Inteligência, +2 de Sabedoria.
- Tamanho Grande. -1 de Penalidade na Classe de Armadura, -1 de penalidade nas jogadas de ataque, -4 de penalidade em testes de Esconder-se, +4 de bônus em testes de agarrar, dobro do limite para erguer e carregar dos personagens Médios.
- Espaço/Alcance: 3 m/3 m
- O deslocamento base em terra de um guardião dos bosques é de 15 m.
- Visão na penumbra.
- Dados de Vida Raciais: Um guardião dos bosques principia com quatro níveis como fada, que fornecem 4d6 Dados de Vida, bônus base de ataque +2 e bônus base para os testes de resistência de Fort +1, Ref +4 e Von +4.
- Perícias Raciais: Os níveis como fada de um guardião dos bosques lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 7 x (6 + modificado de Int). Suas perícias de classe são Adestrar Animais, Conhecimento (natureza), Esconder-se, Furtividade, Observar, Ouvir e Sobrevivência.
- Talentos Raciais: Os níveis como fada de um guardião dos bosques lhe concedem dois talentos.
- +2 de bônus de armadura natural.
- Ataques Especiais (veja acima): Raízes emaranhadas, força da natureza, aura de espinhos.
- Qualidades Especiais: (veja acima): Imortalidade.
- Idiomas Básicos: Darnassiano, Comum, Baixo Comum.
- Classe Favorecida: Curandeiro.
- Ajuste de Nível: +2.

Furbolg [Furbolg]

Humanóide Monstruoso (Grande)

Dados de Vida:	5d8+10 (32 PV)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	15 m (6 quadrados)
CA:	14 (-1 tamanho, +1 Des, +4 natural), toque 10, surpresa 13
Base de Ataque/ Agarrar:	+5/+13
Ataque:	Corpo a corpo: garra +8 (dano: 1d6+4) ou pancada +8 (dano: 1d6+4)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +8 (dano: 1d6+4) ou garra +8 (dano: 1d6+4) e pancada +3 (dano: 1d6+2)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Agarrar aprimorado
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +5, Von +4
Habilidades:	For 19, Des 12, Con 14, Int 10, Sab 11, Car 12
Perícias:	Conhecimento (natureza) +4, Observar +4, Ouvir +4, Sobrevivência +4
Talentos:	Ataque Poderoso, Grande Fortitude
Ambiente:	Temperado/Qualquer
Organização:	Solitário, par, família (2-5 mais 1-2 não-combatentes), grupo de guerra (10-20 mais 1 combatente de 5º nível), bando (20-30 mais 20% de não-combatentes) ou tribo (30-100 mais 20% de não-combatentes, um rastreador ou xamã de 13º nível a cada 10 adultos, 5 campeões de 5º nível e um xamã ancião de 7º nível)
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Neutro
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+2

A grande criatura se parece muito com um urso e tem um corpo musculoso e pêlo negro e espesso com listras ligeiramente mais claras. Porém, usa roupas simples e demonstra uma inteligência evidente em sua rude face ursina.

Descrição

Os furbolgs são grandes criaturas humanóides semelhantes a ursos que sobrevivem nos lugares selvagens, principalmente por se manterem isolados. Eles desenvolveram relações amigáveis com os elfos, mas conservam uma distância respeitosa das outras raças. São criaturas pacíficas, mas tornam-se selvagens e perigosos quando se irritam.



A altura dos furbolgs varia entre 2,10 m e 3 m e seus pêlos apresentam colorações entre o negro e o branco, ocasionalmente com listras. Por andarem encurvados, parecem mais baixos, o que deixa suas cabeças mais ou menos na mesma altura que as dos humanos. Um furbolg pesa entre 135 kg e 180 kg e algumas criaturas excepcionais atingem 225 kg.

Os furbolgs nutrem sentimentos contraditórios em relação a seus irmãos corrompidos (consulte furbolg corrompido, adiante). Eles se enojam pela corrupção e a regressão à forma selvagem, mas ainda se sentem ligados a seus parentes. Os xamãs buscam a cura para o estado corrupto, mas ainda não obtiveram sucesso.

Sociedade dos Furbolgs

Os furbolgs constituem uma sociedade tribal, governada por anciões xamãs ou adeptos, que comungam com os deuses da floresta e orientam a todos. Aqueles que demonstram perícia com a magia divina são escolhidos para se tornarem líderes das tribos. Os membros mais fortes também são selecionados para se transformarem em defensores e liderar a tribo em tempos de guerra e crise. Eles veneram os espíritos da floresta.

Uma tribo migra constantemente entre territórios de caça determinados, trocando de região quando as estações mudam. Esses territórios são marcados e patrulhados pelos rastreadores e xamãs mais novos. Um típico território de caça possui uma cabana central construída com toras resistentes e uma série de construções menores temporárias ao seu redor.

Os furbolgs falam seu próprio idioma, o Ursino, e, às vezes, o darnassiano.

Combate

Um furbolg comum não usa armas ou armadura, contando com sua resistência inata e suas garras. Os combatentes vestem partes avulsas de armaduras se necessário (utilize as estatísticas do gibão de peles).

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar esta habilidade, o furbolg precisa atingir um oponente com sua garra ou pancada. Caso prenda a criatura, poderá iniciar uma manobra Agarrar imediatamente sem provocar ataques de oportunidade.

Perícias: Os furbolgs recebem +4 de bônus racial nos testes de Conhecimento (natureza) e Sobrevivência.

Furbolgs Como Personagens

A classe favorecida de um furbolg é guerreiro; os anciões xamãs são curandeiros com níveis em druida selvagem ou xamã. Esses personagens apresentam as seguintes características raciais:

- +8 de Força, +2 de Destreza, +4 de Constituição, –2 de Carisma.
- Tamanho Grande. –1 de Penalidade na Classe de Armadura, –1 de penalidade nas jogadas de ataque, –4 de penalidade em testes de Esconder-se, +4 de bônus em testes de agarrar, dobro do limite para erguer e carregar dos personagens Médios.
- Espaço/Alcance: 3 m/3 m
- O deslocamento base em terra de um furbolg é de 9 m.
- Visão no escuro até 18 m.
- Dados de Vida Raciais: Um furbolg principia com cinco níveis como humanóide monstruoso, que fornecem 5d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +5 e bônus base para os testes de resistência de Fort +1, Ref +4 e Von +4.
- Perícias Raciais: Os níveis como humanóide monstruoso de um furbolg lhe concedem pontos de perícia iguais a 8 × (2 + modificado de Int). Suas perícias de classe são Conhecimento (natureza) , Observar, Ouvir e Sobrevivência.
- Talentos Raciais: Os níveis como humanóide monstruoso de um furbolg lhe concedem dois talentos.
- +2 de bônus de armadura natural.
- Ataques Especiais (veja acima): Agarrar aprimorado.
- Idioma Básico: Ursino.
- Classe Favorecida: Guerreiro ou curandeiro.
- Ajuste de Nível: +2.

Furbolg Corrompido

	Humanóide Monstruoso (Grande)
Dados de Vida:	6d8+18 (45 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
CA:	15 (–1 tamanho, +6 natural), toque 9, surpresa 15
Base de Ataque/ Agarrar:	+6/+15
Ataque:	Corpo a corpo: garra +10 (dano: 1d6+5) ou mordida +10 (dano: 1d8+5) ou pancada +10 (dano: 1d6+5)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +10 (dano: 1d6+5) e mordida +5 (dano: 1d8+2); ou garra +10 (dano: 1d6+5), pancada +5 (dano: 1d6+2) e mordida +5 (dano:1d8+2)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Agarrar aprimorado
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, Redução de Dano 5/mágica, Resistência à Magia 12
Testes de Resistência:	Fort +7, Ref +5, Von +6
Habilidades:	For 21, Des 11, Con 16, Int 9, Sab 12, Car 9
Perícias:	Conhecimento (natureza) +2, Observar +3, Ouvir +3, Sobrevivência +3
Talentos:	Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Grande Fortitude
Ambiente:	Temperado/Qualquer
Organização:	Solitário, par, grupo de guerra (10–20 mais 1 combatente de 5º nível) ou bando (20–30 mais 20% de não-combatentes e 1 combatente de 5º nível)
Nível de Desafio:	4
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+3

A grande criatura se parece muito com um urso dominado pela selvageria. Seu pêlo é negro e emaranhado, repleto de símbolos estranhos e depilado em certas regiões, revelando cicatrizes bizarras. Ele trás colares de couro no pescoço, exibindo troféus macabros: orelhas, dentes, escalpos e até mesmo minúsculos crânios.

Descrição

Os furbolgs corrompidos são criaturas transformadas em versões selvagens e violentas de seus irmãos mais pacíficos devido à influência maligna da Legião Flamejante. Eles são encurvados como seus parentes normais, com cerca de 2,70 m de altura e pesando entre 135 kg e 180 kg. Apresentam marcas estranhas no pêlo e utilizam cicatrizes e perfurações para intensificar a aparência selvagem. Sabe-se também que se enfeitam com os restos daqueles que mataram.

Alguns dos corrompidos apresentam características demoníacas adicionais, como chifres, a habilidade de gerar fogo e assim por diante. Estes são indivíduos singulares que geralmente se tornam os líderes de seus próprios grupos de guerra.

Ao contrário de um furbolg comum, os corrompidos são violentos e sobrevivem invadindo e saqueando as comunidades que encontram. Eles estão dispostos a colaborar com outras criaturas amaldiçoadas para auxiliar nos objetivos da Legião Flamejante.



Sociedade dos Furbolgs Corrompidos

Os furbolgs corrompidos abandonaram a veneração à natureza e com ela as estruturas do passado. Em vez disso, são comandados pelo mais poderoso entre eles. Se mais de um chegar ao poder, o bando se dividirá em grupos menores e cada um seguirá seu próprio caminho. Suas fileiras estão impregnadas com a mácula da Legião Flamejante.

Os furbolgs corrompidos falam seu próprio idioma, o Ursino, e, às vezes, o Darnassiano.

Combate

Os furbolgs corrompidos não nutrem reservas contra morder ou utilizar suas mandíbulas poderosas como armas. Normalmente, não utilizam armas ou armaduras. Se possível, executarão uma Investida em vez de usar outras manobras.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar esta habilidade, o furbolg corrompido precisa atingir um oponente com sua mordida, garra ou pancada. Caso prenda a criatura, poderá iniciar uma manobra Agarrar imediatamente sem provocar ataques de oportunidade.

Perícias: Os furbolgs corrompidos recebem +4 de bônus racial nos testes de Conhecimento (natureza) e Sobrevivência.

Furbolgs Corrompidos Como Personagens

A classe favorecida de um furbolg corrompido é guerreiro. Esses personagens possuem as mesmas características raciais dos furbolgs (consulte o verbete anterior), com as seguintes exceções.

- +10 de Força, -2 de Inteligência, +2 de Sabedoria, -2 de Carisma.
- Dados de Vida Raciais: Um furbolg corrompido principia com seis níveis como humanóide monstruoso, que fornecem 6d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +6 e bônus base para os testes de resistência de Fort +2, Ref +5 e Von +5.
- Perícias Raciais: Os níveis como humanóide monstruoso de um furbolg corrompido lhe concedem pontos de perícia iguais a 9 × (2 + modificado de Int). Suas perícias de classe são Conhecimento (natureza), Observar, Ouvir e Sobrevivência.
- Talentos Raciais: Os níveis como humanóide monstruoso de um furbolg corrompido lhe concedem três talentos.
- +2 de bônus de armadura natural.
- Qualidades Especiais (veja acima): Redução de Dano 5/mágica, Resistência à Magia equivalente a 12 + níveis de classe.
- Classe Favorecida: Guerreiro.
- Ajuste de Nível: +3.

Gigante [Giant]

Gigante da Montanha

	Gigante (Enorme — Terra)
Dados de Vida:	18d8+108 (189 PV)
Iniciativa:	+6
Deslocamento:	12 m (8 quadrados), escalar 6 m
CA:	22 (–2 tamanho, +2 Des, +12 natural), toque 10, surpresa 20
Base de Ataque/ Agarrar:	+13/+35
Ataque:	Corpo a corpo: lança longa Imensa +26 (dano: 4d6+21, dec. ×3) ou pancada +25 (dano: 1d6+14), ou à distância: rocha +14 (dano: 2d8+14, dec. ×3)
Ataque Total:	Corpo a corpo: lança longa Imensa +26/+21/+16 (dano: 4d6+21, dec. ×3) ou 2 pancadas +26 (dano: 1d6+14), ou à distância: rocha +14 (dano: 2d8+14, dec. ×3)
Espaço/Alcance:	4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Arremessar rochas
Qualidades Especiais:	Visão na penumbra, Resistência a Dano 5/mágica, apanhar rochas, Resistência à Magia 16, moldar rochas
Testes de Resistência:	Fort +17, Ref +8, Von +6
Habilidades:	For 38, Des 14, Con 22, Int 12, Sab 11, Car 11
Perícias:	Escalar +25, Observar +21, Ouvir +21, Saltar +35
Talentos:	Ataque Poderoso, Especialização em Combate, Foco em Arma (lança longa), Iniciativa Aprimorada, Imobilização Aprimorada, Reflexos de Combate, Trespassar
Ambiente:	Montanhas ou florestas/Frio
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	16
Tesouro:	Padrão de moedas, dobro de bens, padrão de itens
Tendência:	Sempre Caótico e Bom
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	–

O gigante possui forma física humanóide e robusta, com pele rochosa e erodida. Seus braços são longos demais para o resto do corpo, embora as pernas pareçam bem curtas.

Descrição

Nascidos das pedras, os gigantes da montanha foram criados para modelar as montanhas da Terra. Antes, viajavam por toda parte, fabricando os picos íngremes e entalhando os vales de Azeroth. Agora, restam poucos para continuar o trabalho. Porém, os que restaram são considerados criaturas potentes, de poder mítico, e vistos como os maiores guerreiros do mundo.

Os gigantes da montanha são eremitas, vivendo felizes nas montanhas remotas de Azeroth. Eles demoram a ficar nervosos, ignorando a maioria das chateações como problemas temporários que acabarão desaparecendo. Porém, quando se enfurecem, são assustadores e perigosos. Recentemente, o surgimento da Legião Flamejante atraiu a atenção dessas criaturas, que abandonaram as montanhas para auxiliar os elfos da noite contra esse mal.

Os gigantes da montanha medem incríveis 6 m de altura e pesam cerca de 5 ton. A expectativa de vida natural chega a milhares de anos. Eles carregam objetos valiosos nas rachaduras e saliências de sua pele, guardando jóias e itens nos nichos em que couberem. Os itens maiores são deixados nas cavernas das montanhas.

Combate

Esses gigantes utilizam lanças longas feitas com as pedras das montanhas. Sua pele rochosa é sólida e espessa, fornecendo uma certa proteção contra ataques mágicos e comuns.

Arremessar Rochas (Ext): Os gigantes da montanha são capazes de arremessar rochas como qualquer gigante (consulte o *LMo*, "Gigante"). O incremento de distância é de 54 m. Ele usa ambas as mãos quando realiza essa ação.

Apanhar Rochas (Ext): Também são capazes de apanhar rochas (consulte o *LMo*, "Gigante"). Recebem +4 de bônus racial no teste de resistência de Reflexos ao tentar apanhar uma rocha arremessada.

Moldar Rochas (Sob): São capazes de modelar um pedaço de pedra preexistente com até 0,2 m³ por vez, fazendo-o adquirir grosseiramente qualquer formato. Também conseguem utilizar essa habilidade para se curarem de até 10 pontos de dano.

Gigantes da Montanha Como Personagens

A classe favorecida de um gigante da montanha é guerreiro.



Gigante do Mar

	Gigante (Enorme – Água)
Dados de Vida:	16d8+80 (152 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	12 m (8 quadrados), natação 12 m
CA:	20 (-2 tamanho, +2 Des, +10 natural), toque 10, surpresa 18
Base de Ataque/ Agarrar:	+12/+30
Ataque:	Corpo a corpo: pisotear +20 (dano: 4d8+10) ou pancada +20 (dano: 1d6+10) ou clava Imensa +20 (dano: 2d8+15)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pisotear +20/+15/+10 (dano: 4d8+10) ou 2 pancadas +20 (dano: 1d6+10) ou clava Imensa +20/+15/+10 (dano: 2d8+15)
Espaço/Alcance:	4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Habilidades similares a magia, *maremoto*
Qualidades Especiais:	Visão na penumbra, apanhar rochas, respirar na água
Testes de Resistência:	Fort +15, Ref +7, Von +5
Habilidades:	For 30, Des 15, Con 21, Int 12, Sab 11, Car 12
Perícias:	Observar +19, Ouvir +19, Saltar +29
Talentos:	Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Esquiva, Golpe Avassalador, Trespassar, Trespassar Maior
Ambiente:	Oceanos/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	13
Tesouro:	Dobro de moedas e itens, nenhum bem
Tendência:	Geralmente Neutro
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	–

O imponente gigante caminha sobre o fundo do oceano. Ele possui a pele recoberta de escamas delicadas em tons de azul. Criaturas marinhas podem ser vistas movendo-se entre o emaranhado de seus cabelos verdes.

Descrição

Os gigantes do mar são encarregados de manter os oceanos do mundo limpos e seguros. Raramente surgem na superfície, preferindo o isolamento das profundezas marítimas. Eles são venerados pelos murlocs, mas tornaram-se inimigos constantes dos naga. Atualmente, os gigantes do mar se dedicam a caçar esses corruptores, o que os deixa cada vez mais perto do mundo da superfície. Medem cerca de 5,50 m e pesam 4,5 ton.

Por serem criaturas nômades, não mantêm covis, como outros de sua espécie. Em vez disso, arrastam seus pertences e riquezas em sacos enormes feitos a partir das velas de navios naufragados. Seu lar aquático não lhes permite guardar muitos bens, por isso preferem os metais que resistem às profundezas do oceano.

Combate

Os gigantes do mar não utilizam técnicas refinadas. Em terra, simplesmente alcançarão o alvo e tentarão pisoteá-lo. No mar, utilizarão a clava ou o comando sobre a água para destruir os oponentes. Uma vez envolvidos com o combate, lutarão com fúria até a morte.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite diário – *controlar a água*, *névoa*, *névoa obscurecente*, *respirar na água*; 4/dia – *cone glacial*, *névoa ácida*, *tempestade glacial*. Nível de conjurador: 16º; CD do teste de resistência 11 + nível da magia.

***Maremoto* (SM):** Uma vez por dia, um gigante do mar é capaz de criar um maremoto se estiver em uma massa de água. Ondas intensas irradiam do gigante num raio de até 24 m. Cada criatura na área deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 15) ou começará a girar sem controle. Qualquer criatura que estiver nadando deve obter sucesso num teste de Natação (CD 20) ou começará a se afogar. Quaisquer navios ou estruturas no raio do maremoto sofrem 8d6 pontos de dano e aqueles a bordo devem fazer um teste de resistência de Reflexos (CD 15) ou sofrerão 2d6 pontos de dano por serem lançados de um lado para o outro.

Apanhar Rochas (Ext): Um gigante do mar é capaz de apanhar rochas como outros de sua espécie (consulte o *LMo*, "Gigante").

Respirar na Água (Ext): Os gigantes do mar podem respirar sob a água por tempo indeterminado e são capazes de usar livremente suas habilidades similares a magia enquanto estiverem submersos.

Perícias: Um gigante do mar recebe +8 de bônus racial em qualquer teste de Natação para executar uma ação especial ou evitar um contratempo. Ele sempre pode escolher 10 em um teste de Natação, mesmo que esteja distraído ou em perigo, e consegue usar a manobra Corrida usando seu deslocamento de Natação, mas deve fazê-lo em linha reta.

Gigantes do Mar Como Personagens

A classe favorecida de um gigante do mar é curandeiro.



Gnoll [Gnoll]

	Humanóide (Médio – Gnoll)
Dados de Vida:	2d8+2 (11 PV)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	6 m vestindo um gibão de peles (4 quadrados); deslocamento base 9 m
CA:	15 (+1 Des, +1 natural, +3 couro), toque 11, surpresa 14
Base de Ataque/ Agarrar:	+1/+3
Ataque:	Corpo a corpo: mangual pesado +4 (dano: 1d10+3, dec. 19-20)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mangual pesado +4 (dano: 1d10+3, dec. 19-20)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	–
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +1, Von +0
Habilidades:	For 15, Des 12, Con 13, Int 8, Sab 10, Car 8
Perícias:	Intimidar +1, Ouvir +2
Talentos:	Foco em Arma (mangual pesado)
Ambiente:	Montanhas e colinas/Temperado e frio
Organização:	Solitário, par, gangue (1-4 mais 1 bruto, assassino ou larápio), bando (10-60 mais 50% de não-combatentes, 1-12 brutos, 1-10 assassinos, 1-6 larápios, 1-4 vigílias, 1 bruto de 1º-3º nível e 0-1 lobos atrozes) ou tribo (20-120 mais 50% de não-combatentes, 2-20 brutos, 3-18 assassinos, 2-12 larápios, 2-8 guardiões, 1 bruto de 1º-2º nível, 1 líder bruto de 3º-5º nível mais 4-8 lobos atrozes)
Nível de Desafio:	1
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+1

O humanóide é tão alto quanto um elfo da noite e possui uma pelagem marrom esverdeada. Sua cabeça assemelha-se à de uma hiena, com presas amarelas e olhos injetados.



Descrição

Os gnolls são humanóides semelhantes a hienas com cerca de 2,10 m de altura. Os membros da mesma tribo tendem a possuir uma aparência semelhante, com crina marrom avermelhado, negra, cinza-esverdeado ou amarelada. Os olhos variam entre o azul-claro e o vermelho intenso e são pequenos e apertados. Em condições de umidade, exalam um odor almiscarado inconfundível.

Como carnívoros, consideram todas as criaturas como alimento, incluindo os membros da própria raça. São motivados pela fome, e não por ouro ou magia. Os gnolls não apreciam as demais raças, e preferem devorá-las a se unirem a elas. Quaisquer alianças durarão enquanto eles estiverem bem-alimentados ou forem acovardados por demonstrações de força.

Por serem preguiçosos e ferozes, os gnolls demonstram pouca diligência natural. São capazes de algum artesanato, mas não forjam metais. Eles não mineram ou plantam, e dependem da caça e de uma existência nômade.

Sociedade dos Gnolls

A sociedade dos gnolls se organiza inteiramente em torno do poder. Os membros mais fortes e letais ascendem na ordem tribal para se tornarem os líderes, enquanto os mais fracos logo se tornam alimento para os demais. Esse estilo de vida faz com que as tribos sempre se encontrem em estado de tensão – o menor sinal de fraqueza nos líderes pode fazer as criaturas voltarem-se umas contra as outras em um frenesi de violência. Isso também evita que os gnolls se organizem de forma mais estruturada que uma simples tribo por muito tempo.

A sociedade gnoll apresenta uma especialização limitada. Os brutos são os gnolls maiores e mais cruéis, fortalecidos por sua posição privilegiada na cadeia alimentar. Os assassinos são notórios por sua inteligência e utilizam armas complexas, como arcos e venenos. Os larápios agem como batedores e caçadores para as tribos e utilizam as armas tiradas das presas. Os guardiões desenvolvem uma ligação mágica com a natureza e utilizam seus poderes para manter a ordem entre os outros gnolls.

Combate

Os gnolls preferem usar armas de concussão porque, em parte, são fáceis de serem criadas e também porque quebram ossos com mais facilidade – eles consideram o tutano uma iguaria. Utilizam tiras de couro como armadura, embora os mais corajosos vistam as armaduras tiradas das presas.

Os gnolls têm uma compreensão limitada de estratégia. Se excederem um oponente em número, atacarão; se superados, fugirão. As táticas de matilha são as mais utilizadas, com vários gnolls se aglomerando para atacar oponentes solitários. Eles gostam de preparar emboscadas,

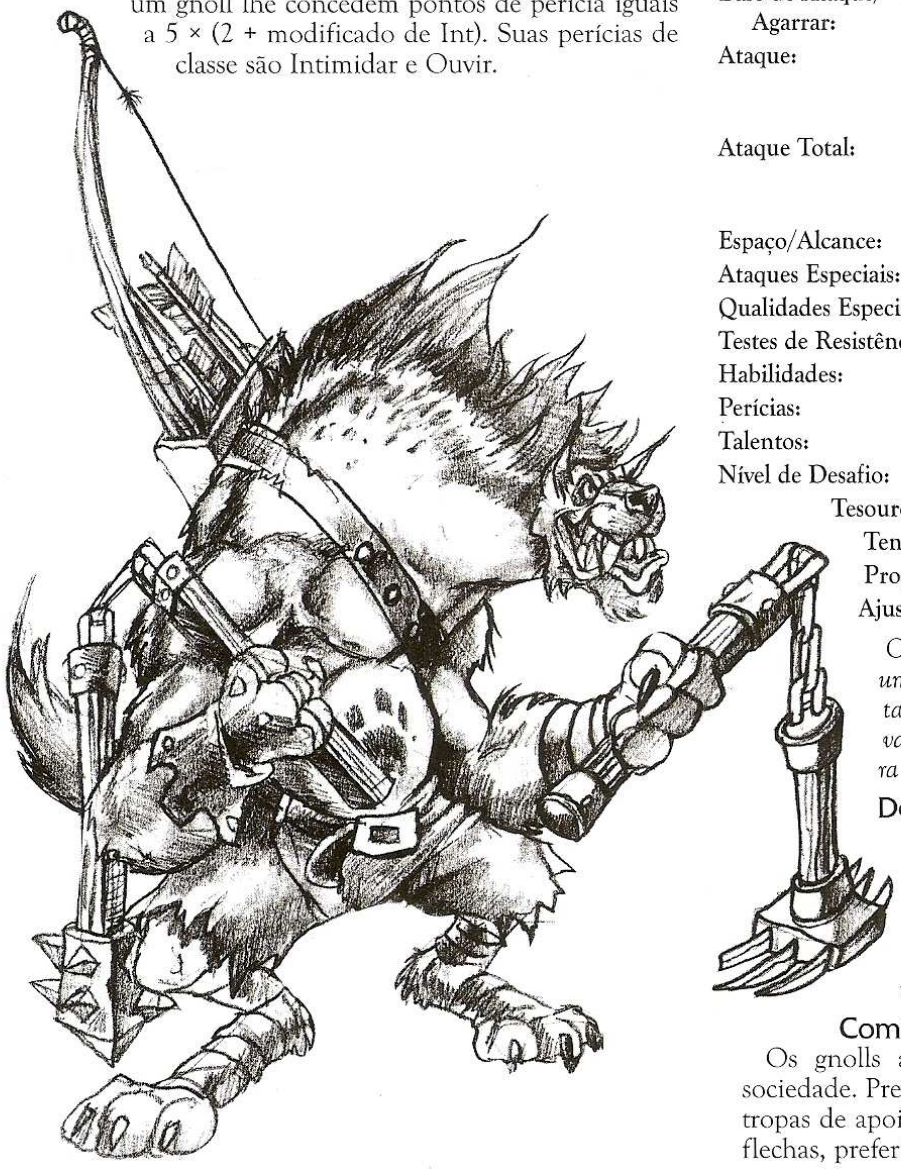
se possível, e são suficientemente astutos para utilizar a escuridão ou o terreno a seu favor. Mas não são corajosos e fogem se a batalha se voltar contra eles.

Gnolls Como Personagens

A classe favorecida de um gnoll é bárbaro. A de um assassino é ladino, a de um larápio é batedor e a de um guardião é curandeiro. Esses personagens apresentam as seguintes características.

- +4 de Força, +2 de Destreza, +2 de Constituição, –2 de Inteligência, –2 de Carisma.
- Tamanho Médio.
- O deslocamento base em terra de um gnoll é de 9 m.
- Visão no escuro até 18 m.
- Dados de Vida Raciais: Um gnoll principia com dois níveis como humanóide, que fornecem 2d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +1 e bônus base para os testes de resistência de Fort +3, Ref +0 e Von +0.
- Perícias Raciais: Os níveis como humanóide de um gnoll lhe concedem pontos de perícia iguais a 5 × (2 + modificado de Int). Suas perícias de classe são Intimidar e Ouvir.
- Talentos Raciais: Os níveis como humanóide de um gnoll lhe concedem um talento.
- +1 de bônus de armadura natural.
- Idiomas Básicos: Comum, Baixo Comum.
- Classe Favorecida: Bárbaro.
- Ajuste de Nível: +1.

O gnoll aqui apresentado é um representante típico da espécie. Consulte os verbetes a seguir para exemplos dos outros tipos indicados.



Gnoll Assassino

	Humanóide (Médio – Gnoll)
Dados de Vida:	3d8+3 (16 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
CA:	15 (+2 Des, +1 natural, +2 corselete de couro), toque 12, surpresa 13
Base de Ataque/ Agarrar:	+2/+2
Ataque:	Corpo a corpo: clava +2 (dano: 1d6), ou à distância: arco curto +4 (dano: 1d6, dec. ×3 e veneno)
Ataque Total:	Corpo a corpo: clava +2 (dano: 1d6), ou à distância: arco curto +4 (dano: 1d6, dec. ×3 e veneno)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Veneno
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +5, Von +1
Habilidades:	For 11, Des 15, Con 12, Int 9, Sab 10, Car 8
Perícias:	Esconder-se +4, Ouvir +3, Sobrevivência +2
Talentos:	Tiro Certeiro, Tiro Preciso
Nível de Desafio:	2
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+1

O humanóide com cabeça de hiena possui uma pelagem escura, verde acastanhada, coberta por tiras de couro negro. Ele se move furtivamente com um sorriso cruel enquanto prepara seu arco curto.

Descrição

Os gnolls assassinos geralmente são menores do que os outros membros de sua espécie, atingindo apenas cerca de 1,95 m de altura. Eles tendem a apresentar pelagem mais escura e vestir couros negros e marrom-escuros.

Combate

Os gnolls assassinos são os estrategistas de sua sociedade. Preferem lutar na retaguarda, agindo como tropas de apoio. Aplicam venenos nas pontas de suas flechas, preferindo os de aranha.

Veneno (Ext): Os gnolls assassinos revestem as pontas de suas flechas com o veneno de aranhas Médias. Inoculação através do ferimento, teste de resistência de Fortitude (CD 12), dano inicial e secundário: 1d4 pontos de dano temporário de For. Alguns assassinos preferem tipos de venenos diferentes (consulte "Veneno" no Capítulo 8: Glossário do *LdM*).

Gnoll Bruto

	Humanóide (Grande – Gnoll)
Dados de Vida:	5d8+10 (32 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	6 m vestindo uma brunea (4 quadrados); deslocamento base 9 m
CA:	16 (-1 tamanho, +1 natural, +4 brunea, +2 escudo grande), toque 9, surpresa 16
Base de Ataque/ Agarrar:	+3/+10
Ataque:	Corpo a corpo: mangual +6 (dano: 1d8+3)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mangual +6 (dano: 1d8+3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	–
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, imunidade ao medo
Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +1, Von +0
Habilidades:	For 16, Des 10, Con 14, Int 7, Sab 9, Car 10
Perícias:	Intimidar +4, Ouvir +3
Talentos:	Foco em Arma (mangual), Grande Fortitude
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+2

O humanóide é alto – com quase 2,5 m de altura – e tem um corpo esguio, mas poderoso. Sua cabeça, semelhante à de uma hiena, ostenta um focinho grosseiro e grandes dentes amarelados. Partes avulsas de armadura cobrem sua pelagem espessa e amarela-esverdeada, e um mangual de aparência ameaçadora é empunhado numa de suas grandes patas.

Descrição

Os brutos são a nata da sociedade gnoll, normalmente atingindo quase 2,5 m de altura. Eles usam as melhores armaduras e escudos tirados dos corpos de suas vítimas. Eles esperam respeito daqueles ao seu redor e não têm o conceito de medo. Eles tomam os melhores alimentos e saques e deixam o resto para ser disputado pelos outros.

Combate

A idéia de sutileza não existe para um gnoll bruto. Ele iniciará um combate com o oponente mais próximo e irá golpeá-lo até conseguir derrubá-lo. Eles não se prendem a noções como combate individual ou honra e se unirão para cercar um único inimigo até que ele seja morto.

Imunidade ao Medo (Ext): Os brutos gnolls são incapazes de compreender o temor e, por isso, tornam-se imunes aos efeitos de medo. Sua coragem resoluta com freqüência inspira os demais ao seu redor, concedendo a todos os gnolls num raio de 6 m +2 de bônus de moral nos testes de resistência contra os efeitos de medo.

Gnoll Guardião

	Humanóide (Médio – Gnoll)
Dados de Vida:	4d8+8 (26 PV)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
CA:	13 (+1 Des, +2 natural), toque 11, surpresa 12
Base de Ataque/ Agarrar:	+3/+3
Ataque:	Corpo a corpo: mangual +3 (dano: 1d8)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mangual +3 (dano: 1d8)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Habilidades similares a magia
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, aura de medo
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +2, Von +5
Habilidades:	For 10, Des 12, Con 14, Int 13, Sab 12, Car 11
Perícias:	Concentração +5, Conhecimento (natureza) +9, Ouvir +7, Sobrevivência +9
Talentos:	Magias em Combate, Preparar Poção
Nível de Desafio:	2
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+2

O humanóide com cara de hiena tem um brilho de inteligência cruel em seus olhos apertados. Sua pelagem cinza-esbranquiçada desponta nos diversos furos do velho casaco de couro que ele está vestindo.

Descrição

Os guardiões são os místicos da sociedade gnoll, nascidos em sintonia com o poder da natureza e capazes de recorrer a ele para criar efeitos mágicos. Eles são temidos e invejados pelo resto da sociedade. Eles existem fora da estrutura normal de poder e conseguem agir com uma espécie de imunidade – embora permaneçam sujeitos à influência dos brutos. Os guardiões podem ser distinguidos pelo tom de sua pelagem, que normalmente apresenta uma coloração estranha, como branco ou roxo.

Combate

Os guardiões gnolls confiam em suas habilidades místicas para obter vantagem no combate. Eles evitam lutas corpo a corpo sempre que possível, mas não têm medo de se misturarem aos soldados e quebrarem ossos se necessário. A natureza de sua ligação mágica torna a utilização de armaduras impossível,

mas também lhes permite executar uma série de efeitos mágicos.

Habilidades Similares a Magia: 1/1d4 rodadas — *esfera eletrizante* (como *esfera flamejante*, mas baseado em eletricidade); 3/dia — *dissipar magia*, *lâmina eletrizante* (como *lâmina flamejante*, mas baseado em eletricidade), *lentidão*. Um gnoll guardião conjura magias como um feiticeiro de 5º nível.

Aura de Medo (Ext): Um gnoll guardião emana uma aura de magia perturbadora, o que lhe concede +5 de bônus de circunstância nos testes de Intimidar. Além disso, aqueles que não são imunes aos efeitos de medo devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 14) ou sofrerão -1 de penalidade de moral ao atacar o guardião.

Gnoll Larápio

	Humanóide (Médio — Gnoll)
Dados de Vida:	2d8+2 (11 PV)
Iniciativa:	+3
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
CA:	16 (+3 Des, +1 natural, +2 couro), toque 13, surpresa 13
Base de Ataque/ Agarrar:	+1/+3
Ataque:	Corpo a corpo: mangual +3 (dano: 1d8+2), ou à distância: besta leve +4 (dano: 1d8, dec. 19-20)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mangual +3 (dano: 1d8+2), ou à distância: besta leve +4 (dano: 1d8, dec. 19-20)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	—
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +6, Von +0
Habilidades:	For 14, Des 16, Con 12, Int 10, Sab 10, Car 10
Perícias:	Esconder-se +4, Furtividade +4, Ouvir +4, Sobrevivência +4
Talentos:	Rastrear
Nível de Desafio:	1
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+1

O humanóide com cabeça de hiena é muito vigoroso. Sua pelagem marrom-esverdeada malhada ajudam-no a se camuflar nas folhagens enquanto rasteja com uma besta leve pronta para atirar.

Descrição

Os larápios são os batedores leves da sociedade gnoll, responsáveis por encontrar alvos apropriados para os saques. Tendem a ser magros, pequenos e a sofrerem provocações dos outros gnolls. Esse tratamento acaba por torná-los os membros mais cruéis da raça, e os mais propensos a brincar com suas vítimas. Eles sempre abaixam a cabeça para os outros gnolls, mas se vingarão se forem injustiçados.

Combate

Os gnolls larápios gostam de atacar camuflados ou em emboscadas e fugirão de um confronto direto. Preferem deixar o combate corpo a corpo para os brutos sempre que possível. Eles têm muita prática em escolher um alvo sobre o qual combinarão o fogo, normalmente o indivíduo desarmado atrás do grupo tentando conjurar uma magia.



Grifo [Gryphon]

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 8d10+16 (60 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 24 m (médio)
CA: 18 (-1 tamanho, +3 Des, +6 natural), toque 12, surpresa 15

Base de Ataque/ Agarrar: +8/+16
Ataque: Corpo a corpo: mordida +12 (dano: 2d6+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +12/+7 (dano: 2d6+4) e 2 garras +9 (dano: 1d4+2)

Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Apanhar, rasgar 1d6+2

Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, faro, resistência à eletricidade 10
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +9, Von +3
Habilidades: For 18, Des 17, Con 15, Int 8, Sab 13, Car 10
Perícias: Observar +10*, Ouvir +7, Saltar +8
Talentos: Ataques Múltiplos, Foco em Arma (mordida), Prontidão

Ambiente: Colinas e montanhas/Temperado e frio
Organização: Solitário ou casal
Nível de Desafio: 5
Tesouro: –
Tendência: Geralmente Leal e Bom
Progressão: 9-10 DV (Grande); 11-24 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: –



Os membros superiores da poderosa besta – incluindo a cabeça, as patas dianteiras e as asas gigantescas – lembram uma grande águia, enquanto que os membros traseiros são semelhantes aos de um poderoso leão.

Descrição

O grifo tornou-se o símbolo da determinação e da resistência entre os anões selvagens dos Picos Ninho-de-Águia. Desde a ponta do poderoso bico até a extremidade da cauda chicoteante, a criatura atinge 2,70 m de comprimento. As asas apresentam uma envergadura de 9 m e são suficientemente fortes para fazer a fera alçar vôo.

Os grifos são inteligentes e leais, suprimindo a agressividade natural e o comportamento territorial para auxiliar os anões selvagens que coabitam em suas montanhas. Porém, apreciam a carne de cavalo e, a menos que sejam bem vigiados, saciarão seu apetite com as montarias da cavalaria mais próxima.

Combate

Um grifo tentará mergulhar sobre a presa, atacando do ar se possível. Eles são suficientemente inteligentes para evitar o combate quando não puderem atacar com vantagem.

Mergulho (Ext): Na primeira rodada de combate, um grifo é capaz de realizar uma ação de movimento, como um mergulho ou salto, e também um ataque total.

Rasgar (Ext): Ao executar um mergulho, o grifo consegue desferir dois ataques de rasgar, utilizando suas garras de leão. Corpo a corpo: bônus de ataque +12, dano 1d6+2.

Perícias: Os grifos recebem +4 de bônus racial nos testes de Saltar. *Eles também recebem +4 de bônus racial nos testes de Observar durante o dia.

Grifos como Montarias

Os anões selvagens do Pico Ninho-de-Águia especializaram-se em treinar os grifos como montarias. Isso exige um teste bem-sucedido de Adestrar Animais (CD 22 para um grifo jovem, CD 29 para um adulto) e que o animal esteja disposto a ser treinado. Os anões são capazes de executar essa tarefa em cerca de oito meses; para os demais, o processo demora dois anos.

A venda de ovos de grifo é considerada um crime na maioria das fortalezas de humanos e anões, mas pode-se adquiri-los ilegalmente por um preço aproximado de 4.000 PO.

É necessária uma sela exótica fabricada sob encomenda para cavalgar um grifo. Enquanto estiver sendo cavalgado, o animal ainda consegue atacar, mas o cavaleiro precisa fazer um teste de Cavalgar (consulte o Capítulo 4: Perícias no *LdJ*).

Capacidade de Carga: A carga leve para um grifo é de 158 kg; a carga média varia entre 159–317 kg; a carga pesada entre 318–635 kg.

Harpia [Harpy]

	Humanóide Monstruoso (Médio)
Dados de Vida:	2d8 (9 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	6 m (4 quadrados); vôo 18 m (médio)
CA:	13 (+2 Des, +1 natural), toque 12, surpresa 11
Base de Ataque/ Agarrar:	+2/+1
Ataque:	Corpo a corpo: foice curta de pedra +1 (dano: 1d6-1), ou à distância: funda +4 (dano: 1d4-1)
Ataque Total:	Corpo a corpo: foice curta de pedra +1 (dano: 1d6-1) ou 2 garras +1 (dano: 1d3-1), ou à distância: funda +4 (dano: 1d4-1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Veneno de esterco negro
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, imunidade à imundície
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +5, Von +4
Habilidades:	For 9, Des 14, Con 10, Int 10, Sab 13, Car 12
Perícias:	Atuação (charadas) +5, Blefar +4, Intimidar +4
Talentos:	Investida Aérea
Ambiente:	Florestas e montanhas/Temperado
Organização:	Solitário, par, ala (3-6), revoada (7-12) ou ninho (13-48)
Nível de Desafio:	1
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+1

A criatura fétida tem a cabeça, braços e torso de uma mulher humanóide e as pernas e asas de um grande abutre. Em vez de cabelo, possui tufos de penas negras. Olhos frios brilham no rosto coberto de sujeira.

Descrição

As harpias acreditam que descendem das elfas que traíram Azshara, a Rainha-Feiticeira de Kalimdor, transformadas em aves hediondas como castigo. Elas se contentam em ser os flagelos e as espoliadoras de todos que cruzam seu caminho, sentindo um prazer mórbido em disseminar doenças e tristeza quando atacam os viajantes ou contaminam fontes de água e estoques de alimentos.

As harpias são criaturas imundas, banhadas em seus próprios excrementos. São muito versadas em magia divina e perfídia, e extremamente territoriais, matando qualquer coisa que se mova em suas terras. Com ninhos localizados nas árvores mais altas ou nas paredes dos desfiladeiros, conseguem vigiar áreas amplas.

Não existem harpias machos. Elas capturam os indivíduos de outras raças humanóides e os forçam a copular. Esses infelizes são impedidos de fugir – devido às circunstâncias, a sedução está fora de questão. As harpias recorrem a magia e poções para garantir a cooperação e usar os prisioneiros até que pereçam devido a doenças ou desnutrição... nesse momento, tornam-se

alimento para a ninhada. Em períodos de dificuldade, as harpias são capazes de botar ovos não-fertilizados que se tornam cópias da mãe.

Os diferentes ninhos raramente interagem entre si, exceto nas fronteiras de seus territórios. Quando um grupo invade território alheio, os combates simulados duram dias. Uma ou duas vezes por ano, as harpias se juntam em bandos, discutindo assuntos que afetam toda a raça. Durante essa época, permitem às suas irmãs que adentrem seus territórios, mesmo com relutância.

As harpias apreciam jogos e charadas. Um aventureiro esperto que as impressione com enigmas poderá evitar o combate; porém, ao fazer isso, um humanóide do sexo masculino corre o risco de ser visto como um parceiro desejável.

Sociedade das Harpias

As atividades diárias se concentram na caça e nas rivalidades com outros companheiros de ninho, todos parentes próximos. As patrulhas procuram alimentos, coletando carnes e frutas – restos sempre que possível, já que são carniceiras. As harpias atacam as criaturas próximas aos ninhos, mas evitam os animais maiores e mais perigosos. Quando os alimentos são escassos, viajam grandes distâncias para saquear colônias de humanóides ou caçar grandes bestas. Os cogumelos que nascem da sujeira dos ninhos complementam a dieta dessas criaturas.

Além de alimentos, as harpias são obcecadas por matar intrusos e conseguir parceiros. Ambas as tarefas estão relacionadas, já que os machos que se mostram adversários fortes e competentes são os mais desejados. Essas criaturas também aprisionam outras feras, principalmente os animais voadores, como as wyverns, que são treinados para eliminar os intrusos.

Apesar de não possuírem um governo formal, as anciãs dos ninhos maiores recebem o apoio da maioria da raça. Elas precisam de alguma atividade comercial, já que consideram ferramentas e conhecimentos interessantes, embora necessários apenas ocasionalmente. O único grupo que se mostrou disposto a lidar com esses seres são os kobolds. O comércio e os acordos de fronteiras entre as harpias e os kobolds são mantidos com cautela e suspeita.

Combate

As harpias se deleitam em atacar animais e humanóides. Estes são, às vezes, mantidos como parceiros, embora mais freqüentemente sejam devorados. As vítimas com pertences brilhantes são as mais visadas. As harpias coletam e negociam equipamentos em escambos elaborados de favores e poder. Desde que as chances pareçam boas, atacarão qualquer um vagando pelo seu território, exceto kobolds.

As harpias atiram sacos com esterco negro como distração, embora um golpe certeiro possa incapacitar uma vítima por alguns momentos enquanto outras atacam. Outro tipo de distração consiste em um vôo rápido em cambalhotas pelo ar, dando gritos estridentes. As harpias preferem o poder e a celeridade da magia, portanto, uma vez que o inimigo esteja distraído, o grupo tentará uma conjuração simultânea em massa. Os inimigos mais poderosos serão testados cuidadosamente. Utilizam armadilhas e outros obstáculos e os batedores observam como o adversário reage. Se as chances não estiverem a seu favor, as harpias recuarão e tentarão formar um grupo maior para lidar com os invasores.



Imunidade à Imundície (Ext): As harpias são uma raça extremamente suja. Seus ninhos tornam óbvios devido ao odor trazido pelo vento. Elas são imunes a infecções e outras doenças causadas pela podridão ou contágio. Essa imunidade não se estende às toxinas das plantas e animais ou a quaisquer efeitos mágicos.

Veneno de Esterco Negro (Ext): As harpias carregam sacos de esterco negro preparado, que pode causar náusea. Inoculação através do contato, teste de resistência de Fortitude (CD 12), dano inicial e secundário: 1d3 pontos de dano temporário de Con.

Harpias Como Personagens

As harpias raramente são candidatas a personagens. Elas não se prestam aos assuntos dos heróis. Os personagens mais prováveis desse tipo são as exiladas dos ninhos – devido à pressão populacional, conflitos ou algum tipo de crime. Outra possibilidade pode ser uma jovem harpia apaixonada por um macho de outra espécie disposto a esquecer a violência e a imundície características da raça.

As harpias que abandonam seu povo não são estigmatizadas pelas demais, exceto por serem consideradas insanas. Os integrantes da Horda e os elfos da noite estão mais dispostos do que os humanos a aceitar a natureza selvagem dessas criaturas. Aquelas que fazem um esforço extremo para se manterem limpas e adquirir boas maneiras têm mais facilidade para se entenderem com os membros da Aliança.

As harpias têm dificuldade em empunhar armas ou outros equipamentos enquanto se encontram no solo, embora possam usar anéis em suas garras. Elas também têm problemas para utilizar armaduras, que precisam ser feitas sob encomenda (acrescente 20% ao custo), e a penalidade de armadura é multiplicada por 10 e aplicada ao deslocamento de vôo. As harpias não conseguem usar botas ou luvas. Sua classe favorecida é feiticeiro.

Hipogrifo [Hippogryph]

	Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida:	4d10+8 (30 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	15 m (10 quadrados), vôo 24 m (médio)
CA:	15 (–1 tamanho, +2 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 13
Base de Ataque/ Agarrar:	+4/+12
Ataque:	Corpo a corpo: perfuração +7 (dano: 1d8+4)
Ataque Total:	Corpo a corpo: perfuração +7 (dano: 1d8+4) e 2 garras +2 (dano: 1d4+2)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	–
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, visão na penumbra
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +6, Von +3
Habilidades:	For 18, Des 15, Con 15, Int 10, Sab 14, Car 10
Perícias:	Observar +9*, Ouvir +9
Talentos:	Esquiva, Investida Aérea
Ambiente:	Florestas, colinas, montanhas e planícies/Qualquer
Organização:	Solitário, casal ou revoada (7–12)
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	–
Tendência:	Geralmente Caótico e Bom
Progressão:	5–8 DV (Grande); 9–12 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	–

A besta tem os membros traseiros de um imponente cervo negro e a cabeça, asas e patas dianteiras de um grande corvo.



Descrição

Ao contrário da crença comum, os hipogrifos não são simples feras que servem de montaria para os elfos da noite. Na verdade, não são menos inteligentes que as raças humanóides, embora sejam cautelosos em relação a outras espécies — tanto os kobolds quanto os humanos já tentaram escravizá-los. Grande parte dos hipogrifos habita o Vale Acinzentado e outras regiões comumente ocupadas pelos elfos da noite. Eles têm sido os companheiros fiéis dos elfos desde épocas imemoriais. Na verdade, alguns dizem que os hipogrifos foram um experimento da espécie élfica ou presentes de Cenarius. Embora gentis e generosos entre os elfos da noite, são experientes no que tange à tenacidade necessária para lutar contra as forças demoníacas.

As sentinelas élficas vigiam os ovos dessas criaturas, e são consideradas como integrantes das famílias de hipogrifos. Da mesma maneira, esses seres cuidam dos filhos dos elfos. Embora a maioria prefira ficar e proteger as comunidades, os hipogrifos jovens tomados pelo desejo de explorar e ver a floresta além de seus ninhos costumam servir como montarias voluntárias para os cavaleiros eólicos élficos (conforme detalhado no **Compêndio da Aliança e da Horda**).

Os hipogrifos falam o Darnassiano, mas são capazes de aprender Comum e outros idiomas.

Combate

Os hipogrifos têm uma compreensão aguçada de táticas aéreas. Sem cavaleiros, atacam com mergulhos rápidos, utilizando seus próprios chifres seguidos por investidas com suas garras. As fêmeas evitam o combate direto. Se aprisionados no chão, executarão investidas, tentando conseguir espaço para voltar aos céus. Transportando arqueiros elfos da noite, os hipogrifos realizam ataques circulares cuidadosos, aproximando-se do inimigo por tempo suficiente para um tiro antes de planarem de volta. As criaturas com cavaleiros agem por iniciativa própria. A montaria consegue ajudar o cavaleiro durante o ataque, concedendo, possivelmente, +2 de bônus na jogada de ataque do arqueiro.

Perícias: *Os hipogrifos recebem +4 de bônus racial nos testes de Observar durante o dia.

Javali-Espinho [Quilboar]

	Humanóide Monstruoso (Médio)
Dados de Vida:	1d8+2 (6 PV)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
CA:	12 (+1 Des, +1 natural), toque 11, surpresa 11
Base de Ataque/ Agarrar:	+1/+2
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +1 (dano: 1d4+1) ou mangual +1 (dano: 1d8+1)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +1 (dano: 1d4+1) ou mangual +1 (dano: 1d8+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	–
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 36 m
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +3, Von +1
Habilidades:	For 13, Des 13, Con 15, Int 9, Sab 8, Car 8
Perícias:	Observar +1, Ouvir +1
Talentos:	Esquiva
Ambiente:	Terrestre/Qualquer
Organização:	Gangue (5–8) ou bando (10–100 mais 100% de não-combatentes, 1 sargento de 3º nível para cada 20 adultos e 1 líder de 4º–6º nível)
Nível de Desafio:	1/2
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Leal e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+0



A criatura humanóide possui um corpo atarracado e encurvado e a face suína parecida com a de um javali. Uma fileira de espinhos afiados se estende pelo dorso musculoso.

Descrição

Os javalis-espinho são criaturas primitivas, ágeis e destemidas que habitam as Terras Áridas centrais de Kalimdor no labirinto de espinheiros chamado Baixada do Pântano Navalha.

Após a Guerra dos Ancestrais e a subseqüente Fragmentação do mundo, a região povoada pelos javalis-espinho tornou-se cada vez mais hostil. Forçados a lutar por comida e solo precioso contra os taurinos e os pandaren, tornaram-se combatentes agressivos e eficientes. Embora capazes de se saírem bem num combate corpo a corpo, também realizam emboscadas ou até mesmo se sacrificam para destruir mesmo um só de seus vários inimigos.

Sociedade dos Javalis-Espinho

Os javalis-espinho são um povo disperso. Após séculos de agressões contra os taurinos, pandaren e quaisquer outras espécies que se colocassem em seu caminho, já não possuem mais terras próprias. Eles são terroristas e bandidos que vivem às margens de outras sociedades, conquistando fatias de territórios banhados no sangue de colonizadores mais fracos.

Em geral, os javalis-espinho são uma espécie dominada pelos machos. Embora raramente sejam vistas por outras raças, as fêmeas devem manter suas cabeças, rostos e espinhos constantemente cobertos. Não lhes é permitido qualquer outro adorno e podem ser mortas imediatamente se tocarem uma arma. Na sociedade dos javalis-espinho, a força é muito valorizada. As crianças do sexo feminino e os machos mais fracos muitas vezes são abandonados para sobreviverem sozinhos ou morrerem nas garras das feras. A família é importante, mas apenas como fonte de mais guerreiros para atacar o inimigo. Quase desde o nascimento, os jovens javalis-espinho são doutrinados com ensinamentos de ódio por outras raças inteligentes.

Essas criaturas não fazem distinções entre política e religião. Seus líderes supremos também são líderes religiosos. Os bandos são sempre comandados pelos xamãs e os grupos menores pelo combatente mais forte, às vezes chamado de bruto. Raramente se encontrará mais de um bando de guerra desse tipo numa mesma área geográfica, a menos que estejam sob a liderança de um xamã particularmente carismático ou de outro governante poderoso. Não existe um rei javali-espinho conhecido, apesar de que as tribos suficientemente numerosas para adotar nomes próprios possuem xamãs com grande poder e influência que agem como líderes tribais.

As leis que regem os javalis-espinho são simples. As mulheres e crianças devem obedecer aos machos adultos. Estes devem se submeter às ordens de qualquer

outro membro que não possam derrotar num combate pessoal. Todos devem respeitar o xamã. A punição pela desobediência pode ser muito severa. A perda de uma mão ou de um olho é algo comum, embora também ocorram mortes, principalmente para as fêmeas e os machos que não conseguem mais se defender em uma batalha. As punições são destinadas simplesmente a eliminar os fracos. Em vez de morrerem doentes em um leito ou como resultado de um castigo, os guerreiros envelhecidos investem contra inimigos que não conseguirão derrotar.

Os xamãs possuem habilidades para combater ou causar doenças, para controlar a natureza e para evocar os espíritos dos javalis. De acordo com eles, as doenças são causadas pela invasão de outras espécies nas terras que por direito pertencem aos javalis-espinho. Eles ensinam que, até que os invasores sejam expulsos e seus irmãos retornem à terra prometida, o sofrimento só poderá ser aliviado por meio de uma morte heróica. O pós-vida para os mártires está repleto de maravilhas e prazeres além da imaginação, de acordo com os ensinamentos xamanistas.

Crinas-de-Navalha

Os Crinas-de-Navalha estão entre as duas tribos de javalis-espinho mais proeminentes. Nativos das Terras Áridas, invadem e saqueiam com freqüência as colônias próximas.

Dorsos-Eriçados

Os Dorsos-Eriçados tendem a ser maiores e mais fortes do que a maioria dos javalis-espinho. Eles possuem, no mínimo, 2 Dados de Vida e 15 de Força.

Combate

Os combatentes javalis-espinho lutam com ferocidade. Sob uma liderança forte ou contra um inimigo ancestral, lutarão até a morte, sacrificando-se para destruir até mesmo um só oponente. Eles preferem o mangual, mas usarão qualquer arma que estiver por perto, mesmo que seja improvisada.

Javalis-Espinho Como Personagens

A classe favorecida dos javalis-espinho é guerreiro. Alguns são ladinos e pouquíssimos se tornam curandeiros. Conforme observado anteriormente, os bandos pequenos são comandados por guerreiros de níveis mais elevados, que sempre obedecerão a um xamã, se este estiver presente. Esses personagens apresentam as seguintes características raciais:

- +2 de Força, +2 de Destreza, +4 de Constituição, -2 de Inteligência, -2 de Sabedoria, -2 de Carisma.
- Tamanho Médio.
- O deslocamento base em terra de um javali-espinho é de 9 m.
- Visão no escuro até 36 m.
- +1 de bônus de armadura natural.
- Idioma Básico: Baixo Comum.
- Classe Favorecida: Guerreiro.
- Ajuste de Nível: +0.

Kobold [Kobold]

	Humanóide (Pequeno – Kobold)
Dados de Vida:	1d8 (4 PV)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
CA:	16 (+1 tamanho, +1 Des, +2 natural, +2 corselete de couro), toque 12, surpresa 15
Base de Ataque/ Agarrar:	+0/-5
Ataque:	Corpo a corpo: adaga +0 (dano: 1d4-1, dec. 19-20) ou mordida +0 (dano: 1d4-1)
Ataque Total:	Corpo a corpo: adaga +0 (dano: 1d4-1, dec. 19-20) ou mordida +0 (dano: 1d4-1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	–
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, sensibilidade à luz, temeroso, faro
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +1, Von +1
Habilidades:	For 8, Des 12, Con 10, Int 8, Sab 12, Car 6
Perícias:	Esconder-se +4, Furtividade +4, Observar +5, Ofícios (armadilheiro) +2, Ouvir +6, Profissão (mineiro) +4,
Talentos:	Prontidão
Ambiente:	Subterrâneo
Organização:	Solitário, par, ninhada (2-5), ninho (10-100 mais 100% de não-combatentes, 1 ladino de 3º nível para cada 20 adultos e 1 líder de 4º-6º nível) ou viveiro (30-300 mais 1 ladino de 3º nível para cada 20 adultos, 1 ou 2 anciões de 4º ou 5º nível e 1 líder de 6º-8º nível)
Nível de Desafio:	1/4
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Neutro e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+0

A criatura esguia se assemelha tanto a um rato quanto a um humanóide. Ela tem 1,20 m de altura e anda encurvada, com passos rápidos. Seu nervosismo fica evidente nos olhos grandes de roedor.

Descrição

Os kobolds são humanóides parecidos com ratos que habitam túneis que se prolongam nos subterrâneos das Montanhas Alterac e Crista Vermelha. Alcançando entre 90 cm e 1,20 m de altura e pesando entre 30 kg e 45 kg, essas criaturas sentem-se à vontade nos subterrâneos escuros e as luzes as perturbam. Os kobolds são um povo covarde e servil que se empenha em ficar fora do caminho das outras raças. Eles ocupam minas abandonadas e procuram equipamento abandonado sempre que puderem fazer isso em segurança.



Sociedade dos Kobolds

Os kobolds formam clãs tênues baseados na linhagem sangüínea. Não existe casamento. Os indivíduos jovens migram entre ninhos ou entre os grandes viveiros. Os kobolds de todas as idades preferem dormir em grupos numerosos. Embora não haja uma estrutura de governo definida, eles se organizam em grupos informais para planejar escavações e explorações.

Apesar não serem particularmente inteligentes, possuem sentidos aguçados e uma boa habilidade para entender as situações. Uma de suas realizações significativas é a aliança com as harpias. Os kobolds oferecem os equipamentos que encontram em troca de informações. As duas raças protegem umas as outras devido à proximidade.

Combate

Os kobolds tentam evitar o combate de todas as formas possíveis. Utilizam armadilhas para aprisionar animais pequenos e proteger os viveiros. Quando pressionados, irão se aglomerar sobre um alvo, tentando morder os pontos vulneráveis. Quando enfrentam uma ameaça significativa, abandonam os ninhos e os filhotes.

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

Temeroso (Ext): Normalmente, os kobolds temem outras raças ou o perigo. Quando intimidados ou sujeitos a efeitos de medo, recebem –4 de penalidade nos testes de resistência.

Perícias: Os kobolds recebem +3 de bônus racial em Ofícios (armadilheiro), Esconder-se, Ouvir, Furtividade e Profissão (mineiro).

Kobolds Como Personagens

Um kobold amigável provavelmente foi criado por um elfo da noite ou alguma outra raça. Embora governado pelo medo, é possível que um kobold heróico surja de vez em quando. A propensão à furtividade e seu conforto em ambientes subterrâneos tornam-nos apropriados às classes ladino e batedor. Esses personagens apresentam as seguintes características raciais:

- +2 de Destreza, +2 de Sabedoria, –2 de Força, –2 de Inteligência, –4 de Carisma.
- Tamanho Pequeno. +1 de bônus na Classe de Armadura, +1 de bônus nas jogadas de ataque, +4 de bônus nos testes de Esconder-se, –4 de penalidade nos testes de Agarrar, 3/4 do limite para erguer e carregar dos personagens Médios.
- O deslocamento base em terra de um kobold é de 9 m.
- Visão no escuro até 18 m.
- Perícias Raciais: Um personagem kobold recebe +3 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Furtividade, Ofícios (armadilheiro), Ouvir e Profissão (mineiro).
- Talentos Raciais: Um personagem kobold recebe talentos de acordo com a sua classe de personagem.
- +2 de bônus de armadura natural.
- Qualidades Especiais (veja acima): Sensibilidade à Luz, temeroso, faro.
- Idiomas Básicos: Comum, Baixo Comum.
- Classe Favorecida: Ladino.
- Ajuste de Nível: +0.

Lagarto-Trovão [Thunder Lizard]

Besta Mágica (Enorme)

Dados de Vida:	10d10+70 (125 PV)
Iniciativa:	+4
Deslocamento:	12 m (8 quadrados)
CA:	16 (–2 tamanho, +8 natural), toque 8, surpresa 16
Base de Ataque/ Agarrar:	+10/+26
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +17 (dano: 2d8+8)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +17 (dano: 2d8+8) e 2 pisadas +11 (dano: 2d6+4)
Espaço/Alcance:	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Sopro (relâmpago), agarrar aprimorado, engolir
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, imunidade à eletricidade
Testes de Resistência:	Fort +14, Ref +7, Von +4
Habilidades:	For 26, Des 11, Con 24, Int 4, Sab 12, Car 5
Perícias:	Observar +11, Ouvir +16
Talentos:	Ataque Poderoso, Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada, Prontidão
Ambiente:	Colinas e planícies/Temperado e quente
Organização:	Solitário, casal, gangue (3–6) ou manada (3–6 mais 50% de jovens e 1 macho Enorme ou Imenso)
Nível de Desafio:	11
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	11–15 DV (Enorme); 16–20 DV (Imenso)
Ajuste de Nível:	–

O grande réptil anda sobre as quatro patas e o solo treme a cada passo. Ele possui pele verde malhada e uma crista que se estende ao longo de seu dorso.

Descrição

As lendas taurinas falam de feras kodo mitológicas, abençoadas pelos espíritos do céu e ligadas ao poder da tempestade. Entre elas, estão os lagartos-trovão, os lagartos-relâmpago e os poderosos monstros da tempestade. Os taurinos consideram que encontrar uma dessas criaturas é um evento significativo na vida de um indivíduo — um presságio, embora nem sempre seja claro se bom ou mau.

Apesar de existirem semelhanças, o parentesco dos lagartos-trovão com as bestas kodos é distante. Esses animais são agressivos, principalmente quando formam manadas. Manter uma distância segura de um lagarto-trovão provavelmente evitará problemas.

Os lagartos-trovão preferem se manter confinados em territórios pequenos e realizam movimentos previsíveis. Em terrenos rochosos ou montanhosos, procuram grutas ou vales para se abrigarem durante a noite. Os casais ou manadas estabelecem um pequeno número desses refúgios por todo o seu território e retornam ao que estiver mais próximo após pastarem. Os locais onde se

encontram os ninhos podem guardar equipamentos e tesouros deixados por pretensos agressores.

Combate

Um teste bem-sucedido de Conhecimento (natureza) ou Observar (CD 14) permite reparar na forma como as plantas se achatam ao redor de um lagarto-trovão, como se uma forte ventania soprasse das patas do animal. Essas bestas mágicas emanam uma falsa tranqüilidade. Embora pastem calmamente mesmo quando sabem que estão sendo observados, um movimento repentino ou odor estranho podem causar mudanças dramáticas de comportamento. Alguns permitirão que os humanóides se aproximem bastante e até mesmo que os toquem ou os cavalguem. Em outros momentos, atacarão caravanas ou povoados.

Os jovens lagartos machos formam gangues. Esses grupos podem ser letais, já que seus membros quase se deliciam em esmagar outros animais em meio a vários jogos.

Ensurdecer (Ext): Como uma ação padrão, os lagartos-trovão são capazes de emitir um urro estridente que ensurdece e atordoa os inimigos num cone de 15 m. Os alvos que fracassarem num teste de resistência de Reflexos (CD 17) ficam atordoados por 1d3 rodadas e ensurdecidos por 2d6 minutos. Os que obtiverem sucesso ficarão ensurdecidos por 2d6 rodadas (personagens surdos não são afetados). Enquanto se encontra ensurdecido, um personagem não poderá ficar novamente atordoado com esse tipo de ataque, mas pode ter a duração dessa condição prolongada. Um personagem atingido por dois resultados de surdez completa permanecerá nesse estado até que seja curado. Qualquer cura mágica é suficiente para restaurar a audição.

Rugir do Vento (Sob): Como uma ação padrão e uma vez a cada 1d4 rodadas, os lagartos-trovão são capazes de liberar uma rajada de vento poderosa num cone de 15 m. Os alvos que não obtiverem sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 17) estarão sujeitos a ventos com força de tornado até a próxima ação do lagarto-trovão (consulte o *LdM*, Tabela 3-24: Efeitos do Vento).

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o lagarto-trovão precisa atingir um oponente com sua mordida. Em seguida, pode tentar iniciar uma manobra Agarrar como ação livre sem provocar um ataque de oportunidade. Caso vença o teste, prenderá a criatura e será capaz de usar sua habilidade Engolir.

Engolir (Ext): Um lagarto-trovão pode deslocar sua mandíbula para tentar engolir um oponente de tamanho Grande ou inferior que estiver aprisionado com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre (2d8 + modificador de Força do animal) pontos de dano por concussão, mais 1d8+6 pontos de dano

	Lagarto-relâmpago Besta Mágica (Enorme)	Monstro da Tempestade Besta Mágica (Enorme)
Dados de Vida:	15d10+120 (202 PV)	19d10+171 (275 PV)
Iniciativa:	+4	+4
Deslocamento:	12 m (8 quadrados)	12 m (8 quadrados)
CA:	16 (-2 tamanho, +8 natural), toque 8, surpresa 16	18 (-2 tamanho, +10 natural), toque 8, surpresa 18
Base de Ataque/Agarrar:	+15/+32	+19/+37
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +23 (dano: 2d6+9)	Corpo a corpo: mordida +38 (dano: 3d6+10)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +23 (dano: 2d6+9) e 2 pisadas +17 (dano: 2d6+4)	Corpo a corpo: mordida +38 (dano: 3d6+10) e 2 pisadas +32 (dano: 2d6+5)
Espaço/Alcance:	4,5 m/3 m	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Ensurdecer, rugir do vento, agarrar aprimorado, engolir	Ensurdecer, rugir do vento, agarrar aprimorado, engolir, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, imunidade à eletricidade	Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, imunidade à eletricidade
Testes de Resistência:	Fort +17, Ref +9, Von +6	Fort +20, Ref +11, Von +7
Habilidades:	For 28, Des 11, Con 26, Int 4, Sab 12, Car 5	For 31, Des 11, Con 28, Int 8, Sab 12, Car 5
Perícias:	Observar +12, Ouvir +12	Observar +14, Ouvir +22
Talentos:	Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (mordida), Golpe Avassalador, Iniciativa Aprimorada, Prontidão	Ataque Natural Aprimorado (mordida), Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma (mordida), Golpe Avassalador, Iniciativa Aprimorada, Prontidão
Ambiente:	Colinas e planícies/Temperado e quente	Colinas e planícies/Temperado e quente
Organização:	Solitário, casal, gangue (3-6) ou manada (3-6 mais 50% de jovens e 1 macho Enorme ou Imenso)	Solitário, casal, gangue (3-6) ou manada (3-6 mais 50% de jovens e 1 macho Enorme ou Imenso)
Nível de Desafio:	17	19
Tesouro:	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	16-20 DV (Imenso)	20-24 DV (Imenso)
Ajuste de Nível:	–	–

por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo do lagarto-trovão. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando armas leves cortantes ou perfurantes), causando 25 pontos de dano ao sistema digestivo do lagarto-trovão (CA 16). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura; qualquer outro oponente terá de abrir seu próprio caminho.

O estômago do lagarto-trovão é capaz de comportar duas criaturas Grandes, quatro Pequenas, oito Miúdas, dezesseis Minúsculas ou trinta e duas Mínimas. Lagartos-trovão Imensos conseguem engolir oponentes Enormes ou menores e comportam o dobro de criaturas.

Perícias: Os lagartos-trovão recebem +8 de bônus racial nos testes de Ouvir.

Lagarto-Relâmpago e Monstro da Tempestade

Uma centelha brilha ocasionalmente nos olhos do grande réptil enquanto ele arrasta seu corpo descomunal pelas planícies. Sua pele é malhada de verde e marrom com manchas azuis e uma grande crista se estende ao longo do dorso.

Descrição do Lagarto-Relâmpago

Os lagartos-relâmpago se parecem muito com os lagartos-trovão, embora seu tamanho seja maior. Além disso, possuem outras habilidades além das que compartilham com seus primos menores. Fagulhas dançam nos olhos do grande lagarto, e seu urro percorre distâncias tremendas.

Combate

Os viajantes sentem dificuldade em distinguir um lagarto-relâmpago de um lagarto-trovão, embora a diferença se torne evidente se provocarem o primeiro a entrar em ação. Apesar de conseguirem engolir os oponentes, os lagartos-relâmpago não hesitarão em usar seu ataque de relâmpago para matar os inimigos que parecerem perigosos. Os humanóides são normalmente vistos como ameaças, assim como os grandes predadores. Os animais menores ou menos ameaçadores podem ser pisoteados, atacados ou simplesmente engolidos. Os jovens formam gangues, cada um abocanhando um membro diferente de um animal para brincar de cabo-de-guerra.

Sopro (Sob): Uma vez a cada 1d4 rodadas, como uma ação padrão, um lagarto-relâmpago é capaz de disparar um relâmpago de sua cabeça. Linha de eletricidade de 30 m; 5d6 pontos de dano, Reflexos (CD 15) para reduzir o dano à metade. O dano aumenta em 1d6 e a CD em 1 a cada 2 DVs que o lagarto-relâmpago progredir.



Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o lagarto-relâmpago precisa atingir um oponente com sua mordida. Em seguida, pode tentar iniciar uma manobra Agarrar como ação livre sem provocar um ataque de oportunidade. Caso vença o teste, prenderá a criatura e será capaz de usar sua habilidade Engolir.

Engolir (Ext): Um lagarto-relâmpago pode deslocar sua mandíbula para tentar engolir um oponente de tamanho Grande ou inferior que estiver aprisionado com um teste de Agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre (2d8 + modificador de Força do animal) pontos de dano por concussão, mais 1d8+6 pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo do lagarto-relâmpago. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando armas leves cortantes ou perfurantes), causando 25 pontos de dano ao sistema digestivo do lagarto-relâmpago (CA 16). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura; qualquer outro oponente terá de abrir seu próprio caminho.

O estômago do lagarto-relâmpago é capaz de comportar duas criaturas Grandes, quatro Pequenas, oito Miúdas, dezesseis Minúsculas ou trinta e duas Mínimas. Lagartos-relâmpago Imensos conseguem engolir oponentes Enormes ou menores e comportam o dobro de criaturas.

Imunidade à Eletricidade (Sob): Os lagartos-relâmpago não sofrem dano de ataques de eletricidade, embora isso lhes chame a atenção. Esse fenômeno é visto com freqüência quando os jovens lançam relâmpagos uns nos outros por brincadeira.

Descrição do Monstro da Tempestade

Os monstros da tempestade são parentes mais fortes dos lagartos-trovão e relâmpago. Alguns taurinos acreditam que poderosos espíritos do céu habitam as criaturas terrenas mais poderosas e que a fusão do firmamento e da terra assume a forma dos monstros da tempestade. Essas bestas são obviamente mágicas, já que o vento e as névoas brincam ao seu redor o tempo todo.

Combate do Monstro da Tempestade

Os monstros da tempestade são mais poderosos e inteligentes que seus semelhantes. Eles possuem os mesmos ataques e habilidades especiais dos lagartos-relâmpago, além das habilidades similares a magia a seguir. Essas bestas mágicas podem utilizar alguns equipamentos, principalmente anéis mágicos.

Habilidades Similares a Magia (SM): 3/dia — *controlar os ventos*, *névoa obscurecente*; 1/dia — *controlar o clima*. Essas habilidades são executadas como um curandeiro de nível equivalente aos DVs do monstro da tempestade.

Lobo do Gelo [Frost Wolf]

	Lobo do Gelo Atroz Besta Mágica (Grande – Frio)	Lobo do Gelo Gigante Besta Mágica (Enorme – Frio)
Dados de Vida:	6d10+18 (51 PV)	9d10+54 (103 PV)
Iniciativa:	+2	+1
Deslocamento:	15 m (10 quadrados)	12 m (8 quadrados)
CA:	14 (-1 tamanho, +2 Des, +3 natural), toque 11, surpresa 12	14 (-2 tamanho, +1 Des, +5 natural), toque 9, surpresa 13
Base de Ataque/Agarrar:	+6/+17	+9/+26
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +13 (dano: 1d8+10)	Corpo a corpo: garra +17 (dano: 1d8+9/+1d6 de frio) ou mordida +16 (dano: 2d6+9/+1d6 de frio)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +13 (dano: 1d8+10)	Corpo a corpo: 2 garras +16 (dano: 1d8+9/+1d6 de frio) e mordida +11 (dano: 2d6+9/+1d6 de frio)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Sopro (frio), imobilização	Toque congelante, imobilização
Qualidades Especiais:	Visão no escuro, visão na penumbra, faro, imunidade ao frio, vulnerabilidade ao fogo	Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, faro, imunidade ao frio, vulnerabilidade ao fogo
Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +7, Von +13	Fort +12, Ref +7, Von +4
Habilidades:	For 25, Des 15, Con 17, Int 5, Sab 12, Car 10	For 29, Des 13, Con 23, Int 2, Sab 12, Car 10
Perícias:	Esconder-se +0, Furtividade +6, Observar +7, Ouvir +7, Sobrevivência +1*	Esconder-se -5*, Furtividade +6, Observar +8, Ouvir +8, Sobrevivência +1
Talentos:	Foco em Arma (mordida), Prontidão, Rastrear	Foco em Arma (garras), Prontidão, Rastrear, Tolerância
Ambiente:	Floresta, colina, montanhas, planícies e subterrâneo/Frio	Floresta, colina, planícies e montanhas/Frio
Organização:	Solitário, casal ou alcatéia (5-8)	Solitário, casal ou alcatéia (3-6)
Nível de Desafio:	4	6
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	7-18 DV (Grande)	10-16 DV (Enorme); 17-30 DV (Imenso)
Ajuste de Nível:	–	–

A criatura se assemelha a um lobo de proporções gigantescas, com pêlo esbranquiçado e olhos que brilham num tom azul-claro.

Descrição

Os lobos do gelo atrozes são similares aos lobos atrozes comuns em todos os aspectos, exceto pela coloração branca ou acinzentada e o azul-claro gélido dos olhos.

Combate

Os lobos do gelo atrozes, treinados ou não, lutam e caçam como os lobos atrozes comuns, mas também conseguem congelar a presa com seu sopro congelante.

Sopro (Sob): Um lobo do gelo atroz, como uma ação padrão, consegue exalar um cone de frio de 24 m ou de 12 m. O sopro causa 3d6 pontos de dano por frio, embora os alvos possam reduzir o dano à metade obtendo sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 16).

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

Perícias: Os lobos do gelo atrozes recebem +1 de bônus racial nos testes de Ouvir, Furtividade e Observar e +2 nos de Esconder-se. *Eles também recebem +4 de bônus racial nos testes de Sobrevivência se estiverem seguindo rastros através do faro e sua coloração lhes concede +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se em áreas de neve e gelo.



Lobo do Gelo Gigante

Os taurinos acreditam que os lobos do gelo gigantes foram tocados pelos espíritos do inverno e receberam parte de seu poder. Seja como for, essas criaturas gigantescas com pêlo azul acinzentado são mais comuns no extremo norte. Eles não temem os humanos ou outras raças e os caçam como quaisquer outras presas.

Combate

Os lobos do gelo gigantes são praticamente versões maiores dos atrozes, embora sejam notavelmente menos medrosos. Eles caçam em matilha, mas utilizam táticas simples – duas metades do grupo se lançam sobre uma vítima com grande velocidade.

Essas criaturas possuem toque congelante, em vez de sopro, mas, em outros aspectos, apresentam as mesmas capacidades de um lobo do gelo atroz.

Toque Congelante (Sob): Os ataques de mordida e garra de um lobo do gelo gigante causam +1d6 pontos de dano adicional por frio.

Lodo [Sludge]

	Limo (Médio)
Dados de Vida:	3d10 (15 PV)
Iniciativa:	-5
Deslocamento:	3 m (2 quadrados), escalar 3 m
CA:	5 (-5 Des), toque 5, surpresa 5
Base de Ataque/ Agarrar:	+2/+3
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +3 (dano: 1d4+1 e lentidão)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +3 (dano: 1d4+1 e lentidão), ou à distância: pulo -3 (dano: 1d6+1 e lentidão)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Lentidão
Qualidades Especiais:	Percepção às cegas, limo
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref -4, Von -4
Habilidades:	For 12, Des 1, Con 11, Int -, Sab 1, Car 1
Perícias:	–
Talentos:	–
Ambiente:	Charco e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	4
Tesouro:	–
Tendência:	Sempre Caótico e Neutro
Progressão:	Lodo-lacaio 4-6 DV (Médio); Lodo-saltador 7-9 DV (Grande); Lodo-monstruoso 10-12 DV (Enorme).
Ajuste de Nível:	–

Essa coisa não possui uma forma definida. Ela se parece apenas com um acúmulo gigante de muco animado.

Descrição

Os lodos se originam dos lugares mais profundos de Azeroth. Essas criaturas estranhas compartilham uma ancestralidade elemental, mas foram corrompidas pelos poderes do caos. Agora, existem como massas torturadas de gosma semi-inteligente. Ninguém conhece suas motivações ou se há qualquer ecologia específica por trás de sua existência. São mais comumente encontrados na Floresta Cruel.

Até pouco tempo, os lodos eram encontrados apenas em áreas não-civilizadas. Agora, entretanto, foram relatados avistamentos nas metrópoles de Kalimdor. Eles foram vistos escoando de lugares úmidos das cidades, emergindo dos dejetos da civilização para atacar vítimas distraídas antes de afundar no solo novamente. Muitos atacam de surpresa em qualquer lugar onde haja lixo acumulado ou onde se permite que a água estagnada se infiltre na terra. Não se sabe se esse novo tipo de agressão faz parte de algum plano da Legião Flamejante ou de outra força, se consiste no resultado do afastamento de seus esconderijos tradicionais por alguma criatura terrível, se representa uma decisão consciente ou um mero acidente.

Os lodos-lacaios medem cerca de 2,40 m de diâmetro, enquanto os saltadores e os monstruosos atingem até 4,80 m e 9,60 m, respectivamente.

Combate

Os lodos atacam qualquer criatura que encontrem. Eles golpeiam com pseudópodes, tentando engolfar a presa para digeri-la mais tarde.

Lentidão (Ext): Os lodos secretam uma enzima que retarda os reflexos do alvo. Qualquer golpe corpo a corpo ou à distância causa o efeito de lentidão. O toque do lodo tem o mesmo resultado da magia *lentidão*, como se lançada por um conjurador de nível equivalente aos Dados de Vida do lodo. A enzima pode ser arremessada com o alcance da magia com um ataque de toque à distância. Esse efeito está sempre ativo, apesar de poder ser anulado com um teste de resistência de Vontade (CD 11).

Percepção às Cegas (Ext): Todo o corpo de um lodo é um órgão sensorial primitivo que consegue perceber a presa pelo odor e vibração num raio de 18 m.



Magnatauro [Magnataur]

Gigante (Enorme)

Dados de Vida: 12d8+108 (162 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 15 m (10 quadrados)
CA: 17 (-2 tamanho, +9 natural), toque 8, surpresa 17
Base de Ataque/Agarrar: +9/+28

Ataque: Corpo a corpo: clava Enorme +18 (dano: 2d6+11)
Ataque Total: Corpo a corpo: clava Enorme +18/+13 (dano: 2d6+11)
Espaço/Alcance: 4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais: Presença aterradora, atropelar 1d8+16
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, Resistência a Dano 15/mágica, Resistência a Frio 5
Testes de Resistência: Fort +19, Ref +4, Von +5
Habilidades: For 32, Des 10, Con 28, Int 10, Sab 12, Car 10
Perícias: Esconder-se +9, Furtividade +9, Observar +6, Ofícios (armeiro) +5, Ouvir +6, Sobrevivência +6
Talentos: Ataque Poderoso, Grande Fortitude, Rastrear, Trespassar, Trespassar Maior
Ambiente: Montanhas /Frio
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 16
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 13-17 DV (Enorme); 18-20 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: –



Essa criatura possui o tórax, a cabeça e os braços de um gigante e o corpo de um grande mamute lanoso. Seu aspecto é completamente aterrorizante enquanto caminha e seus cascos poderosos fazem o chão tremer a cada passo.

Descrição

Esses monstros temíveis lembram um centauro em escala gigantesca. Pesam entre 15 e 20 t e atingem 6-9 m de altura. As origens dos magnatauros são um mistério, embora haja várias especulações. Algo claro é que existem poucos espécimes. Esse fato é uma espécie de bênção, devido ao prazer que essas criaturas sentem em destruir e atormentar. Os sobreviventes de caravanas falam de carroças e cavalos esmagados na neve. Alguns interromperam a fuga tempo suficiente para ver uma criatura gigantesca depositando cuidadosamente pessoas aos gritos em um saco enorme, sem dúvida destinadas a horrores desconhecidos.

Essas criaturas exigem uma grande quantidade de alimento, por isso devoram as pessoas e animais depois de se divertirem. Em vários lugares, estabeleceram reinos primitivos, poupando as pessoas do terror desde que lhes forneçam alimentos. Mas com o tempo, a população não consegue fornecer as necessidades do gigante, ou ele fica entediado e começa outro massacre. Alguns têm certa habilidade para pescar baleias e podem se estabelecer junto à água.

Os magnatauros não confiam ou apreciam uns nos outros mais do que a quaisquer outras criaturas. Não existe período de acasalamento. Eles procriam quando os alimentos são abundantes e o acaso lhes fornece um parceiro em potencial. Uma vez que o ato seja consumado, o casal se separa. As mães ensinam a caça, o idioma básico e a fabricação das ferramentas necessárias. Humanos e outros animais são levados aos covis a fim de servirem de brinquedos para as crias. Quando os jovens tornam-se suficientemente maduros, acompanham suas mães nos ataques. Quando atingem a adolescência, as crias são abandonadas e devem cuidar de si mesmas.

Às vezes, os magnatauros lutam uns contra os outros, mas normalmente evitam essas situações. No entanto, o acasalamento pode fazer com que os machos entrem em conflito. Essas brigas costumam ser apenas uma demonstração. Os dois gritam e pisoteiam o chão até que um deles fique acovardado e fuja.

Combate

Os magnatauros utilizam duas estratégias básicas. A primeira consiste, simplesmente, em atacar uma vítima ou um povoado e distribuir pancadas com sua clava. Os fugitivos são atropelados. A outra abordagem consiste em aguardar a passagem de caravanas, imóvel ou escondido. Às vezes, seguem os comboios para terem a oportunidade de surpreendê-los. Esse desejo de se aproveitar do elemento surpresa não se deve à cautela ou medo, mas sim para limitar as chances de que as vítimas escapem do encontro.

Devido à falta de armas apropriadas para o seu tamanho, os magnatauros possuem certa habilidade para converter árvores em clavas funcionais. Esses instrumentos enormes pesam entre 90 kg e 270 kg e podem ser empunhados com uma só mão pela criatura. Os magnatauros Imensos possuem clavas ainda maiores e capazes de causar 2d8 pontos de dano.

Presença Aterradora (Ext): A visão de um magnatauro investindo e gritando com uma alegria terrível é suficiente para paralisar até mesmo o herói mais corajoso. Qualquer indivíduo num raio de 18 m deve realizar um teste de resistência de Vontade (CD 16). Um fracasso significa que o personagem ficará aterrorizado por 5d6 rodadas (consulte "Medo" no Capítulo 8: Glossário do *LdJ*).

Atropelar (Ext): Reflexos (CD 27) reduz à metade. A CD para o teste de resistência é baseada em Força.

Resistência a Frio (Ext): Os magnatauros ignoram os primeiros 5 pontos de dano por frio a cada rodada. Os ventos frios e o gelo do norte não incomodam os magnatauros e alguns usam as tempestades como camuflagem para seus ataques.

Perícias: Apesar do tamanho gigantesco, esses monstros têm a habilidade de pisar suavemente e de se esconderem. Recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade.

Murloc [Murloc]

Aberração (Médio)

Dados de Vida: 1d8+2 (6 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), natação 12 m
CA: 14 (+2 Des, +2 natural), toque 12, surpresa 12
Base de Ataque/ Agarrar: +0/+0
Ataque: Corpo a corpo: mordida +0 (dano: 1d6) ou lança curta +0 (dano: 1d6), ou à distância: rede +2 (dano: especial)
Ataque Total: Corpo a corpo: Mordida +0 (dano: 1d6) e 2 garras -5 (dano: 1d4) ou lança curta +0 (dano: 1d6), ou à distância: rede +2 (dano: especial)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: –
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, anfíbio
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +2, Von +3
Habilidades: For 10, Des 15, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 10
Perícias: Natação +8, Observar +3, Ofícios (redeiro) +4, Ouvir +3
Talentos: Esquiva
Ambiente: Aquático e pântanos/Temperado e quente
Organização: Solitário, bando (3-4) ou aldeia (6-12 mais um líder de 2º nível)
Nível de Desafio: 1/2
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Neutro e Mau
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +0

A criatura é uma estranha combinação de humano e peixe. Seu corpo é encurvado, com guelras e mãos e pés com membranas. Ela possui olhos salientes, boca escancarada e uma pele viscosa malhada de amarelo e vermelho.

Descrição

Os murlocs são uma raça antiga que surgiu no fundo dos oceanos. A fragmentação do mundo permitiu que se espalhassem pelo mar entre Kalimdor e Lordaeron. As bruxas do mar e outros poderes das profundezas encorajaram-nos a se mudarem para as ilhas e praias da região, a fim de se prepararem para a vinda da Legião Flamejante. As raças terrestres, desconhecendo as origens antigas dos murlocs, consideraram-nos recém-chegados ao mundo.

Os murlocs conseguem andar e respirar em terra, embora raramente se distanciem da água. Apesar de sua aparência encurvada e, de certa forma, desengonçada, são capazes de se mover com velocidade e agilidade traiçoeiras. Eles se adaptaram até mesmo à água doce dos pântanos, rios e lagos. Quaisquer aldeias que estabeleçam em terra localizam-se próximas de grandes volumes de água ou em terrenos úmidos.

Os ovos dos murlocs devem ser depositados na água, formando uma massa grudenta de ovóides do tamanho de um punho. Nas aldeias terrestres, são armaze-

nados em tanques construídos especialmente para isso. Os murlocs só se tornam anfíbios ao atingir um ano de idade, portanto, os recém-nascidos são vigiados cuidadosamente nesses tanques.

Essas criaturas se organizam em pequenas tribos e clãs maiores. Estes comercializam informações e produtos e os líderes se reúnem para discutir assuntos que afetam a espécie. Os clãs unem as tribos em um exército informal quando ocorrem invasões ou quando aumenta a necessidade de vítimas sacrificiais. Em raras ocasiões, vários clãs se combinam para coordenar exércitos maiores. Os murlocs são competitivos e é difícil manter um grupo numeroso unido por qualquer período de tempo.

Os murlocs odeiam o mundo da superfície e todos que o habitam. Eles capturam os humanos e outras raças a fim de sacrificá-los para as bruxas do mar e outros seres das profundezas. A raça venera o poder e servirá a qualquer força aquática que o detiver. Os seres aquáticos podem manter rivalidades contra os murlocs, mas estes jamais darão ouvidos aos habitantes da superfície.

Combate

Os murlocs não são particularmente corajosos ou temerários. Eles se aproveitarão de qualquer situação na qual percebam uma grande vantagem tática. Viajantes humanos solitários são as presas perfeitas. As redes dos murlocs são usadas tanto para a pesca quanto para aprisionar inimigos durante a batalha. Também utilizam azagaias para capturar focas e peixes maiores e no combate corpo a corpo. Eles preferem usar as duas armas à distância antes de se aproximarem. Se estiverem levando a pior no combate, fugirão, de preferência para a água.



Anfíbio (Ext): Os murlocs respiram no ar e na água. Sofrem 1d6 pontos de dano por contusão após cada dia inteiro que permanecerem fora d'água. Após uma semana nessa condição, sofrem 1d6 pontos de dano letal por dia. Os murlocs recuperam o dano por contusão sofrido dessa maneira apenas após serem banhados com, no mínimo, um galão de água (salgada ou doce). Eles recuperam o dano letal sofrido dessa maneira apenas depois de ficarem submersos por um período de descanso completo. A cura mágica funciona normalmente, mas não evita perdas futuras.

Familiaridade com Armas (Ext): Os murlocs consideram as redes como armas comuns, em vez de armas exóticas.

Perícias: Um murloc recebe +8 de bônus racial em qualquer teste de Natação para executar uma ação especial ou evitar um contratempo. Ele sempre pode escolher 10 em um teste de Natação, mesmo que esteja distraído ou em perigo, e consegue usar a manobra Corrida usando seu deslocamento de Natação, mas deve fazê-lo em linha reta.

Murlocs Mutantes

Uma nova raça de murlocs surgiu recentemente, originados de alguma fonte desconhecida sob o Redemoinho. Essas criaturas superam seus irmãos em crueldade, caçando os humanos e outros seres pelo puro prazer de torturar, e não para sacrifícios. Eles apreciam esportes sangrentos e a agonia de suas vítimas. Muitos devoram as presas durante um período de dias, tomando cuidado para não matá-las rapidamente. Os murlocs mutantes mais prósperos utilizam magias de cura para prolongar a diversão.

Murlocs Como Personagens

Um herói murloc é improvável, mas não impossível. A raça não é conhecida por sua furtividade, capacidade de infiltração ou por se distanciar do litoral. Evitar a dificuldade em terra seca exige algum esforço, principalmente se o murloc tiver de percorrer uma grande distância no deserto ou em planícies secas.

Um personagem murloc agindo com habitantes da superfície é desprezado por todos os outros de sua espécie. Ele pode buscar alterar os modos de seu povo ou odiar a raça da qual se origina.

Os murlocs falam apenas seu idioma original. As mãos e pés membranosos da criatura impossibilitam a utilização de anéis, luvas ou botas. Eles favorecem a classe batedor e apresentam as seguintes características raciais:

- +4 de Destreza, +4 de Constituição, +2 de Sabedoria.
- Tamanho Médio.
- O deslocamento base em terra de um murloc é de 9 m e o de natação é de 12 m.
- Visão no escuro até 18 m.
- Perícias Raciais: Um personagem murloc recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação.
- Talentos Raciais: Um personagem murloc recebe talentos de acordo com a sua classe de personagem.
- +2 de bônus de armadura natural.
- Qualidades Especiais (veja acima): Anfíbio.
- Classe Favorecida: Batedor.
- Ajuste de Nível: +0.

Mur'Gul

	Aberração (Médio)
Dados de Vida:	8d8+16 (52 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	9 m (6 quadrados), natação 12 m
CA:	17 (+2 Des, +5 natural), toque 12, surpresa 15
Base de Ataque/ Agarrar:	+6/+8
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +8 (dano: 1d6+2), ou à distância: rede +8 (dano: especial)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +8 (dano: 1d6+2) e 2 garras +6 (dano: 1d4+1), ou à distância: rede +8 (dano: especial)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	–
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, anfíbio, potência aquática, Resistência a Dano 10/mágica (apenas quando submerso), Resistência à Magia 20
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +4, Von +7
Habilidades:	For 14, Des 15, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 10
Perícias:	Esconder-se +7, Furtividade +5, Natação +10, Observar +6, Ofícios (redeiro) +3, Ouvir +6, Procurar +5,
Talentos:	Ataques Múltiplos, Esquiva, Prontidão
Ambiente:	Aquático e pântanos/Temperado e quente
Organização:	Solitário, par ou gangue (3–6)
Nível de Desafio:	8
Tesouro:	10% de bens, itens
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+4

O humanóide possui pele espessa, coberta por verrugas, patas com membranas terminando em garras e olhos bulbosos que emitem um brilho feroz. Uma fileira de dentes pontiagudos projeta-se da boca semelhante à de um sapo.

Descrição

Essas criaturas já foram murlocs, mas foram amaldiçoados e corrompidos pelos poderes da Legião Flamejante. Os mur'gul apreciam capturar tanto humanos quanto murlocs, torturando e, em seguida, devorando as vítimas. Eles infestam o mar, saltando à bordo dos navios e matando toda a tripulação. Eles se diferenciam dos murlocs mutantes, pois surgiram mais cedo e são significativamente mais fortes.



Esses seres formam grupos pequenos, geralmente, mas nem sempre, aparentados. As gangues roubam umas das outras e tentam atacar os ninhos dos rivais para comer os ovos. Os mur'gul se organizam de forma bem espontânea, principalmente para atacar murlocs e humanos. Se essas incursões não forem bem-sucedidas, é possível que se voltem uns contra os outros. Os mur'gul vagam pelo mundo e muitos sequer possuem um território fixo; os covis são moradias temporárias, utilizados para abrigar os prisioneiros ou acasalar. Eles conservam consigo apenas os equipamentos que podem ser usados ou transportados com facilidade, apesar de um covil temporário conter os tesouros de vítimas falecidas.

Essas criaturas selvagens temem apenas uma raça: os naga de Nazjatar. Apesar de sua natureza cruel, os mur'gul são supersticiosos e temem os poderes mágicos dos naga.

Combate

Os mur'gul se aproveitarão de quaisquer vantagens, embora comecem usando suas redes para subjugar as vítimas. Eles se aglomeram sobre os inimigos, despedaçando-os e alimentando-se no próprio campo de batalha. Os oponentes mais poderosos são atraídos para a água, onde os mur'gul são mais habilidosos. As criaturas rompem silenciosamente o casco dos navios e quebram os lemes antes de atacar.

Anfíbio (Ext): Os mur'guls respiram no ar e na água. Sofrem 1d6 pontos de dano por contusão após cada dia inteiro que permanecerem fora d'água. Após uma semana nessa condição, sofrem 1d6 pontos de dano letal por dia. Os murlocs recuperam o dano por contusão sofrido dessa maneira apenas após serem banhados com, no mínimo, um galão de água (salgada ou doce). Eles recuperam o dano letal sofrido dessa maneira apenas depois de ficarem submersos por um período de descanso completo. A cura mágica funciona normalmente, mas não evita perdas futuras.

Potência Aquática (Ext): Muito mais à vontade e adaptados à vida aquática, os mur'gul recebem + 4 de bônus em Força quando submersos.

Perícias: Um mur'gul recebe +8 de bônus racial em qualquer teste de Natação para executar uma ação especial ou evitar um contratempo. Ele sempre pode escolher 10 em um teste de Natação, mesmo que esteja distraído ou em perigo, e consegue usar a manobra Corrida usando seu deslocamento de Natação, mas deve fazê-lo em linha reta.

Naga [Naga]

	Humanóide Monstruoso (Médio)
Dados de Vida:	4d8 (18 PV)
Iniciativa:	+3
Deslocamento:	9 m (6 quadrados); natação 15 m
CA:	16 (+3 Des, +1 natural, +2 mantos-armadura), toque 13, surpresa 13
Base de Ataque/ Agarrar:	+4/+5
Ataque:	Corpo a corpo: cimitarra (obra-prima) +7 (dano: 1d6+1) ou tridente +6 (dano: 1d8+1), ou à distância: tridente +8 (dano: 1d8+1)
Ataque Total:	Corpo a corpo: cimitarra (obra-prima) +7 (dano: 1d6+1) ou tridente +6 (dano: 1d8+1), ou à distância: tridente +8 (dano: 1d8+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	–
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, cura aquática, força bestial, mutação, respirar na água
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +7, Von +5
Habilidades:	For 12, Des 17, Con 11, Int 12, Sab 12, Car 10
Perícias:	Concentração +4, Conhecimento ou Ofícios (qualquer) +5, Natação +9, Observar +6*, Ouvir +5, Procurar +5
Talentos:	Foco em Arma (cimitarra), Foco em Arma (tridente)
Ambiente:	Aquático/Qualquer
Organização:	Solitário, par, bando de guerra (1–10 naga machos mais um número equivalente de guerreiros machos de 1º nível e uma fêmea de 2º–3º nível), divisão (10–100 naga básicos, mais um número equivalente de guerreiros machos de 1º nível, um intendente macho de 2º nível para cada 10 naga básicos, uma feiticeira de 3º–6º nível para cada 20 naga básicos e uma líder de 3º–6º nível para cada 50 naga básicos) ou cidade (1–6 divisões mais 1.000 naga machos por divisão)
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Neutro e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+2

A criatura possui braços e torso humanóides ligados ao corpo de uma serpente. Sua cabeça é dracônica, com olhos dourados fendidos e dentes afiados. Sua carne verde-pálida é coberta por escamas de serpente, sobre as quais veste um manto refinado com padrões intricados. Ela empunha um tridente de aparência ameaçadora enquanto rasteja em sua direção.

Descrição

Os elfos bem-nascidos desfrutaram de muito poder e conforto antes da desgraça causada pela Guerra dos Ancestrais. Muitos foram lançados às profundezas alagadas do grande cataclisma que fragmentou a terra e destruiu a Fonte da Eternidade. Apesar de vários terem morrido, outros foram transformados pelas energias cascateantes nos seres hoje chamados naga.

Durante 10.000 anos, esses elfos do abismo habitaram um império sombrio e poderoso. Templos e galerias delimitam os fossos profundos e luzes brilhantes destacam as formas das cidades no frio escuro. Silhuetas vagam e se contorcem pelas passagens, e é difícil identificar suas origens élficas.

Atualmente, os naga são humanóides parecidos com serpentes. Os machos possuem corpos fortes, com torsos humanóides ligados à parte posterior de uma serpente. Suas escamas são grandes e espessas e a cabeça parece-se com a dos dragões, mostrando poucos sinais da ascendência élfica. As fêmeas são altas e esguias, com escamas delicadas cobrindo seus traços angulosos. Em vez de cabelos, as naga fêmeas possuem um emaranhado de cobras ondulantes. Esses filamentos de serpentes possuem olhos e permitem que a naga enxergue em todas as direções.

Sociedade dos Naga

Apesar da quantidade de machos superar a de fêmeas, estas são consideradas intelectualmente superiores, mais refinadas e detentoras de grandes poderes mágicos. Os machos podem se tornar proeminentes e até mesmo liderar comunidades, mas há um limite em relação a até onde podem chegar.

A civilização dos naga possui numerosos códigos, leis e cerimônias. As facções, algumas existentes há milênios, empenham-se continuamente na busca pelo poder. Elas buscam a bênção de sua rainha, um ser historicamente familiar: Azshara ainda vive na vasta cidade de Nazjatar, no fundo de uma profunda fossa oceânica. Ela adotou a forma dos naga, tornou-se maior e possui muitos tentáculos adornados com jóias e itens de poder. A rainha planeja se vingar dos traiçoeiros elfos da noite, aguardando o momento em que poderá empregar o poder crescente dos naga.

Combate

Os naga usam mantos refinados que funcionam como corseletes de couro. Eles caçam as presas grandes com tridentes e cimitarras e são experientes em formação de combate, principalmente quando lidam com murlocs ou mur'gul. Um bando de guerra empregará a infantaria de machos para iniciar a luta com tridentes a uma distância moderada, enquanto as fêmeas conjuram magias. Os machos estão dispostos a se sacrificar se forem ordenados a isso. Os líderes evitam grandes perdas, mas aceitam riscos menores.

Cura Aquática (Ext): Como uma das várias mudanças causadas por anos vivendo sob a água, os naga curam-se com o dobro da velocidade normal quando se encontram submersos.

Força Bestial (Ext): Os machos são criados para se tornarem maiores e mais fortes do que as fêmeas, que preferem utilizar magias e venenos. Os machos recebem +4 de bônus em Força, comparados à norma racial, e +2 de armadura natural.

Mutação (Ext): Os naga aprenderam a causar estranhas mutações em seus corpos, desenvolvendo formas monstruosas. Eles podem optar por receber outro DV como humanóide monstruoso e sofrer uma nova mutação (veja a Tabela 1-1: Mutações dos Naga). Algumas transformações podem exigir diversos níveis. Esses DVs são tratados da mesma forma que os níveis de personagem. Há um limite para a quantidade de vezes que cada mutação pode ser adquirida. Os naga com braços adicionais podem adquirir o talento Combater com Múltiplas Armas.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Com seu halo de serpentes, as fêmeas naga possuem uma percepção aguçada de seus arredores. Elas não perdem bônus de Destreza na CA quando flanqueadas e são capazes de se esquivar e deslocar para evitar ataques de todos os lados. Essa defesa não permite que os ladinos utilizem Ataque Furtivo; porém, os ladinos com quatro níveis a mais que a naga neutralizam essa habilidade e, portanto, conseguem flanquear e atacar furtivamente. Essa habilidade só funciona se os filamentos de serpentes não estiverem atados ou cobertos.

Respirar na Água (Ext): Os naga são anfíbios, embora não sofram qualquer desconforto significativo quando se encontram fora d'água.

Perícias: *As fêmeas naga recebem +4 de bônus racial nos testes de Observar, já que cada filamento de serpente mantém-se vigilante. Um naga também recebe +8 de bônus racial em qualquer teste de Natação para executar uma ação especial ou evitar um contratempo. Ele sempre pode escolher 10 em um teste de Natação, mesmo que esteja distraído ou em perigo, e consegue usar a manobra Corrida usando seu deslocamento de Natação, mas deve fazê-lo em linha reta.

Naga Como Personagens

Os naga podem ser enviados à terra firme para uma missão, ou serem exilados por desafiar a rainha. Poucos entre as raças humanóides conhecem a história dessas criaturas, portanto, a maioria dos encontros é determinada principalmente por suas estranhas feições. Os personagens desse tipo podem utilizar disfarces ou magia para evitar chamar a atenção.

Os heróis naga devem ser limitados a poucas mutações. Distantes da energia de Nazjatar, os poderes da carne estão menos propensos a serem despertados dessa forma.

A maioria dos naga usa mantos-armadura (equivalentes a corseletes de couro) e empunham uma cimitarra ou tridente. Os machos favorecem a classe guerreiro e as fêmeas, feiticeiro e mago. Uma fêmea deve escolher qual classe será favorecida quando receber o primeiro nível de uma delas e não poderá alterá-la posteriormente. Esses personagens apresentam as seguintes características raciais:

- +2 de Força (+4 para os machos), +6 de Destreza, +2 de Inteligência, +2 de Sabedoria.
- Tamanho Médio.
- O deslocamento base em terra de um naga é de 9 m e o de natação é de 15 m.
- Visão no escuro até 18 m.
- Dados de Vida Raciais: Um naga principia com quatro níveis como humanóide monstruoso, que fornecem 4d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +4 e bônus base para os testes de resistência de Fort +1, Ref +4 e Von +4.
- Perícias Raciais: Os níveis como humanóide monstruoso de um naga lhe concedem pontos de perícia iguais a 7 × (2 + modificado de Int). Suas perícias de classe são Concentração, Conhecimento (qualquer), Observar, Ofícios (qualquer), Ouvir e Procurar.
- Talentos Raciais: Os níveis como humanóide monstruoso de um naga lhe concedem dois talentos.
- +1 de bônus de armadura natural.
- Qualidades Especiais (veja acima): Cura aquática, força bestial, mutação, respirar na água.
- Idiomas Básicos: Nazja, Comum.
- Classe Favorecida: Guerreiro (machos); feiticeiro ou mago (fêmeas).
- Ajuste de Nível: +2.

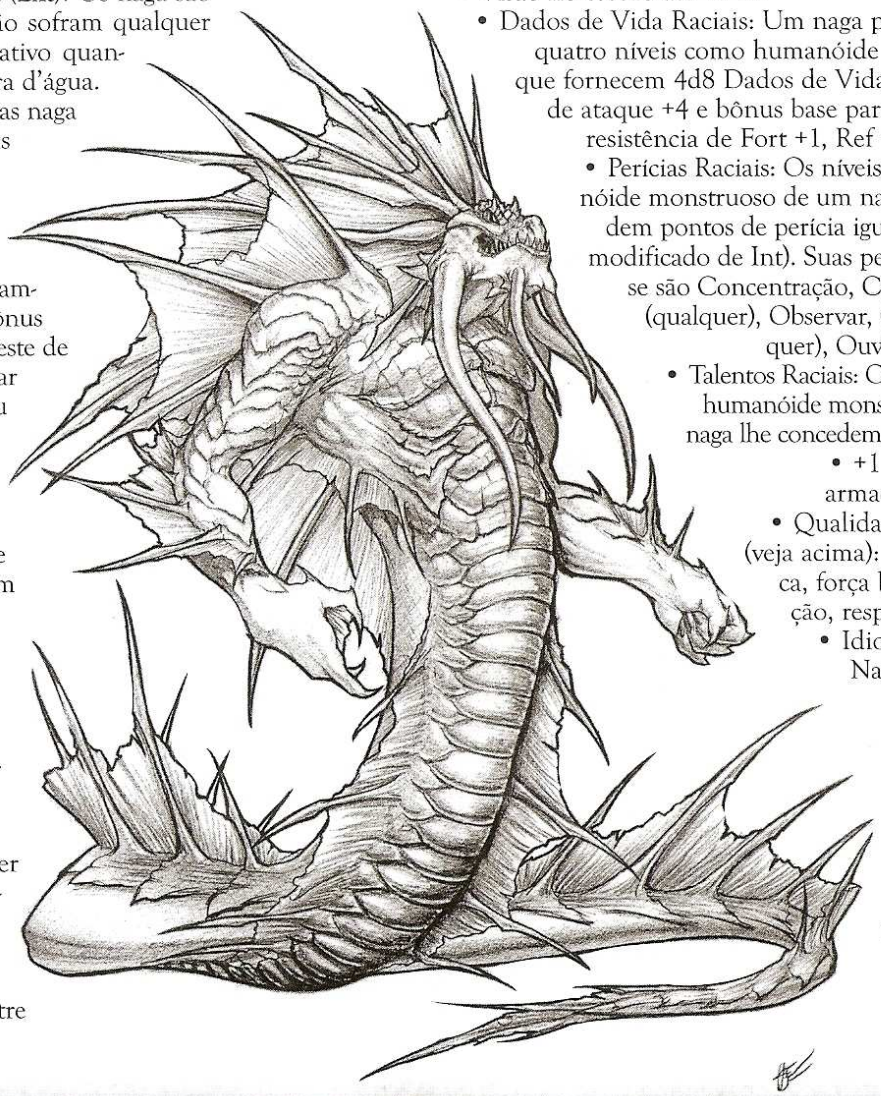


Tabela 1–1: Mutações dos Naga

Mutação	Níveis como Humanóide Monstruoso	Limite
Escamas espessas (+2 de armadura natural)	1	3
Regeneração 2/rodada	1	2
Aumento de tamanho	2	2
Garra/mordida (1d4 de dano para Médio)	1/2	1 cada
Unhas/presas* (1d6 de dano para Médio)	1	1 cada
Percepção às Cegas	1/2	1
Visão no escuro 36 m	1/2	1
Braço adicional**	1	6
Constrição	1/2	2
Alcance adicional	1	1
Jato de tinta (ocultamento total sob a água num raio de 15 m)	1/2	1
Mordida /garras/espinhos venenosos	1 para o primeiro, 1/2 para uso adicional	1 cada

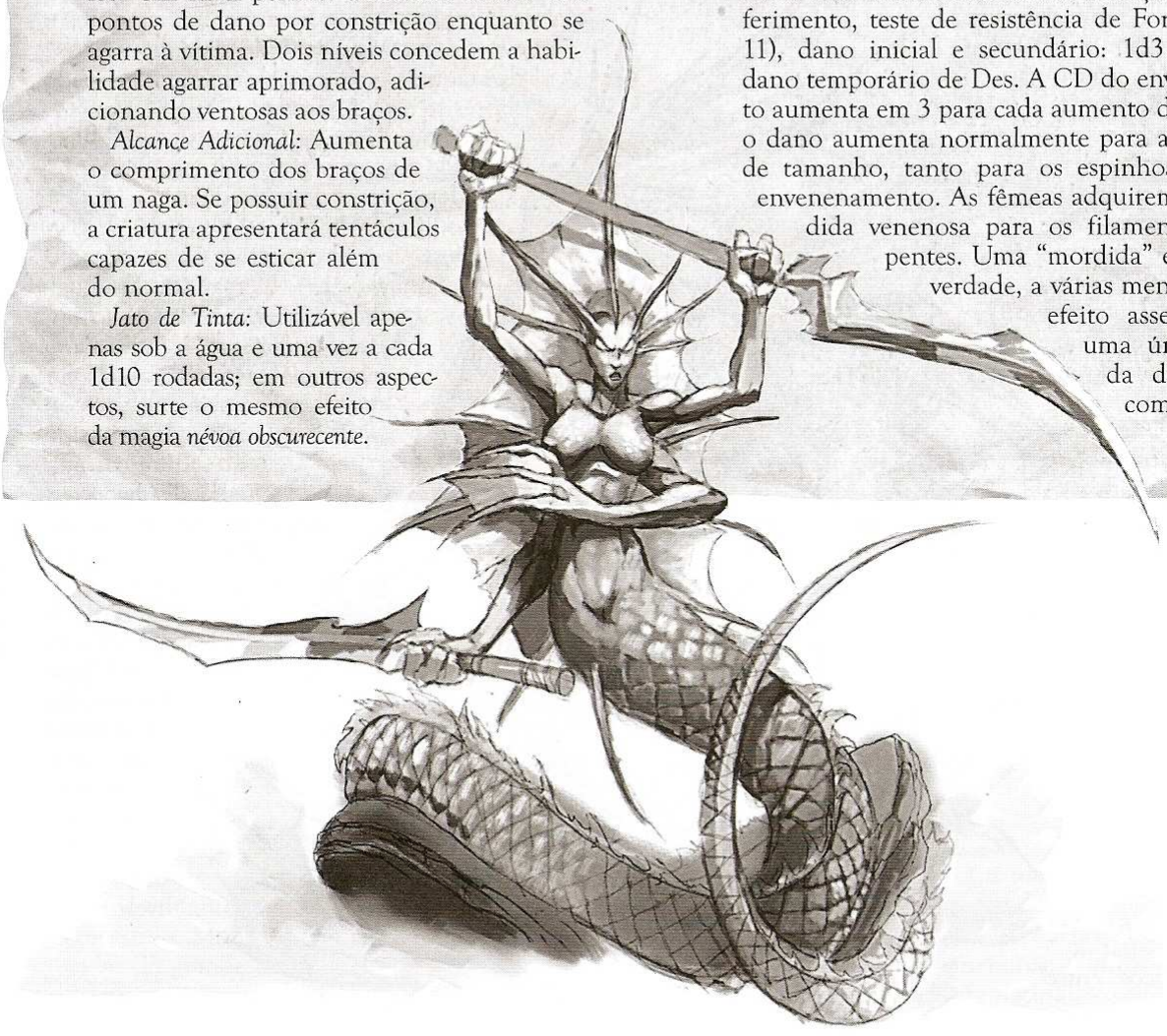
* Apenas machos.
** Apenas fêmeas

.*Constrição:* Os braços do naga são extraordinariamente flexíveis e muito parecidos com tentáculos. Um nível permite à criatura causar 1d6 pontos de dano por constrição enquanto se agarra à vítima. Dois níveis concedem a habilidade agarrar aprimorado, adicionando ventosas aos braços.

Alcance Adicional: Aumenta o comprimento dos braços de um naga. Se possuir constrição, a criatura apresentará tentáculos capazes de se esticar além do normal.

Jato de Tinta: Utilizável apenas sob a água e uma vez a cada 1d10 rodadas; em outros aspectos, surte o mesmo efeito da magia *névoa obscurecente*.

Espinhos Venenosos: Utilizados como armas brancas, infligem 1d4 + modificador de For pontos de dano mais envenenamento. Inoculação através do ferimento, teste de resistência de Fortitude (CD 11), dano inicial e secundário: 1d3 pontos de dano temporário de Des. A CD do envenenamento aumenta em 3 para cada aumento de tamanho; o dano aumenta normalmente para as alterações de tamanho, tanto para os espinhos quanto o envenenamento. As fêmeas adquirem uma mordida venenosa para os filamentos de serpentes. Uma "mordida" equivale, na verdade, a várias menores, mas o efeito assemelha-se a uma única mordida de potência comum.



Nerubiano [Nerubian]

Aberração (Grande)

Dados de Vida:	4d8+8 (17 PV)
Iniciativa:	+7
Deslocamento:	12 m (8 quadrados), escalar 6 m
CA:	14 (-1 tamanho, +3 Des, +2 natural), toque 12, surpresa 11
Base de Ataque/ Agarrar:	+3/+9
Ataque:	Corpo a corpo: lança +4 (dano: 1d8+2) ou mordida +4 (dano: 1d8+2 e veneno), ou à distância: azagaia +5 (dano: 1d6+2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: lança +4 (dano: 1d8+2) e 2 garras -1 (dano: 1d4+1) ou mordida +4 (dano: 1d8+2 e veneno) e 2 garras -1 (dano: 1d4+1), ou à distância: azagaia +5 (dano: 1d6+2)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Veneno, teia
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, Resistência a Frio 5, mente congelada
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +4, Von +4
Habilidades:	For 15, Des 17, Con 14, Int 12, Sab 10, Car 10
Perícias:	Escalar +10, Esconder-se +7, Observar +9, Ofícios ou Conhecimento (qualquer) +6, Ouvir +5, Saltar +8
Talentos:	Foco em Habilidade (veneno), Iniciativa Aprimorada
Ambiente:	Florestas, colinas, planícies e subterrâneo/Frio e temperado
Organização:	Solitário, par, esquadrão (2-4), burgo (6-18 mais 50% de jovens, 1 guerreiro e 1 tecelão para cada10 adultos, 1 vidente para cada 20 adultos, 1 aracnolorde para cada 50 adultos e 1 rainha para cada 150 adultos)
Nível de Desafio:	4
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Neutro e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+2

A grande criatura possui a parte inferior do corpo de uma aranha gigantesca com torso, braços e cabeça humanóides. Suas pernas aracnídeas são longas e finas, permitindo-lhe atingir mais de 3 m quando se empina. Ela empunha uma lança simples, apesar da aparência ameaçadora.

Descrição

Outrora, a vasta civilização subterrânea de Azjol-Nerub se estendia por grande parte de Fenda do Norte. Fossos com plataformas subterrâneas e alguns zigurates na superfície abrigavam incontáveis nerubianos subsistindo, trabalhando e pesquisando. Azjol-Nerub continha enormes bibliotecas sobre literatura, música, filosofia e conhecimento arcano. Às vezes, o reino seqüestrava humanos e elfos para realizar experimentos, mas o isolamento mantinha os nerubianos distantes da maioria dos assuntos da superfície.

Então, Ner'zhul chegou a Fenda do Norte. Os nerubianos logo descobriram os planos de dominação do Rei Lich. Apesar do povo aracnídeo não se preocupar com o destino das outras raças, a expansão de um império de mortos-vivos representava uma ameaça evidente para sua existência. Guerreiros de elite foram enviados, iniciando-se uma batalha gigantesca. Por fim, Azjol-Nerub colidiu sob o peso de um exército de mortos-vivos facilmente renovável. As bibliotecas foram queimadas e os nerubianos sobreviventes fugiram. O Flagelo ressuscitou os mortos do povo aracnídeo, homenageando friamente a raça através da arquitetura e da utilização de seu conhecimento arcano.

Hoje, os nerubianos sobrevivem apenas como famílias dispersas por Kalimdor setentrional e em algumas colônias ao longo do Vale Acinzentado. À sua maneira silenciosa e impassível, essas criaturas desprezam o Flagelo e aproveitarão qualquer oportunidade de prejudicá-lo. Embora não sejam uma raça simpática ou agradável, honram acordos e conseguem agir em conjunto com outras espécies. Alguns grupos, principalmente aqueles no extremo norte, tentam reconstruir sua civilização. Outros procuram apenas sobreviver.

Sociedade dos Nerubianos

Apesar de frios, distantes e até mesmo cruéis para os padrões de outras raças, os nerubianos não são incompreensíveis. Eles não são afetuosos ou propensos a expressar emoções, mas sentem amizade e ódio e compreendem a honra. Este é um conceito simples, e não a instituição humana construída através da literatura, dos poemas épicos e etc. Os nerubianos não veneram a lógica; suas emoções simplesmente não estão submetidas aos arroubos das criaturas de sangue quente.

Uma comunidade nerubiana possui um líder, alguns conselheiros, um pequeno número de guerreiros e diversos trabalhadores. Os diferentes tipos de nerubianos são chamados de castas, mas não existe a conotação de status e estigma que normalmente acompanha o termo. A casta representa uma ocupação vitalícia e responsabilidade perante a sociedade, organizada como uma meritocracia. Os trabalhadores que demonstram talento em uma determinada área podem se unir à casta apropriada. Porém, a mobilidade é mais elevada entre os jovens, já que a dieta e o treinamento rapidamente imobilizarão os nerubianos em uma casta específica.

Os grupos menores contam com trabalhadores servindo como milícia quando necessário ou cumprindo jornadas duplas. Normalmente, o líder é a fêmea mais velha, mãe da maioria do grupo. Nas grandes comunidades, as anciãs elegem uma delas para governar como rainha. Os grupos formados com fins específicos, como um bando de guerra ou uma assembléia de famílias dizimadas, escolherão um líder com habilidade comprovada.

Os nerubianos falam Comum e Nerubiano. Este é ao mesmo tempo um idioma falado e uma linguagem de sinais.

Armadura de Quitina

Os nerubianos utilizam um tipo especial de gibão formado por seus próprios exoesqueletos fundidos. A quitina eliminada é combinada com polpa de madeira, verniz e uma grande variedade de preparados alquímicos. Criar uma armadura de quitina exige um teste de Ofícios (alquimia) (CD 15) para preparar a matéria-prima, seguido do procedimento-padrão de fabricação.

As armaduras desse tipo podem ser cópias de quaisquer outras existentes. O custo é ×3, em vez de ×4, para a armadura não-padrão Grande. Uma armadura de quitina pesa o mesmo que uma armadura comum para uma criatura Média. O Bônus Máximo de Des e a Penalidade por Armadura aumentam em 1 e a Chance de Falha de Magia Arcana diminui em 5%.

Combate

Os nerubianos comuns evitam o combate sempre que possível. Porém, quando pressionados a agir ou quando se deparam com a destruição, tornam-se disciplinados, principalmente na presença de um líder habilidoso. Suas táticas mais comuns consistem em ataques rápidos e no uso de armas simples, como lanças e azagaias. Alguns nerubianos também utilizam espadas longas, machados e outras armas comuns. Eles também são capazes de usar sua mordida venenosa, mas preferem a distância oferecida pelas armas.

Veneno (Ext): O veneno dos nerubianos atinge os músculos da vítima e é inoculado pela mordida. Inoculação através do ferimento, teste de resistência de Fortitude (CD 14), dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Força. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição (nerubiano Enorme: Fort CD = 10 + 1/2 DVs do nerubiano + modificador de Con, dano inicial e secundário: 1d8 pontos de dano temporário de For; nerubiano Imenso: Fort CD = 10 + 1/2 DVs do nerubiano + modificador de Con, dano inicial e secundário: 2d6 pontos de dano temporário de For; nerubiano Colossal: Fort CD = 10 + 1/2 DVs do nerubiano + modificador de Con, dano inicial e secundário: 2d8 pontos de dano temporário de For).

Teia (Ext): Um nerubiano é capaz de emitir uma teia até 6 vezes por dia, que funciona como a magia *teia*. Porém, por ser nerubiana, possui Redução de Dano 5/–. Além de utilizarem esse material como um ataque, conseguem tecer um único fio a fim de se locomoverem com o seu deslocamento para escalar. O fio é capaz de suportar o peso de um nerubiano e uma criatura Média ou menor. São capazes de se mover pela própria teia com seu deslocamento para escalar.

Mente Congelada (Ext): A mente dos nerubianos difere da maioria das raças, fazendo com que fiquem imunes aos poderes que a afetam (por exemplo, qualquer magia com o descritor [Ação Mental]). Eles também são imunes aos efeitos de medo. Os indivíduos que tentaram manter comunicação telepática com os nerubianos descrevem a experiência como algo semelhante a perfurar muitos metros de gelo. Essa característica não permite que sejam atingidos pela praga de Ner'zhul.

Perícias: Os nerubianos recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Observar. Eles também recebem +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre podem escolher 10 nestes testes, mesmo se estiverem com pressa ou ameaçados.

Guerreiro Nerubiano

Os guerreiros são nerubianos com experiência em combate (guerreiros de 1º nível). Eles também são equipados com armaduras de quitina +2 (equivalentes a um gibão de peles) e duas espadas curtas (obra-prima). Os guerreiros normalmente aprendem Combater com Duas Armas e Acuidade com Arma (espada curta). Dotados de longo alcance, os guerreiros de elite são capazes de utilizar Trespassar Aprimorado com ótimos resultados. Os guerreiros nerubianos possuem ND 4 + seus níveis de personagem (se tiver). Aqueles com 10 DVs tornam-se Enormes (ND +1).

Tecelão Nerubiano

Os tecelões treinam desde cedo a criação e modelagem de teias, e adotam uma dieta especial para produzi-las rapidamente. Muitos treinam como arqueiros, aperfeiçoando a valiosa técnica de lançamento de teia à distância, principalmente em alvos aéreos.

Teia Aprimorada (Ext): Os tecelões são mais competentes com suas teias e conseguem sentir quando e onde uma criatura toca qualquer um dos fios obtendo

Palavra Impronunciada [Metamagia]

O personagem é capaz de substituir componentes verbais por gestuais para conjurar uma magia.

Benefício: Um componente verbal se torna gestual. Se a magia já possuir um componente gestual, ele ficará significativamente mais complexo. Isso dobra qualquer chance de falha de magia arcana devido à armadura. Além disso, todos os quadrados adjacentes devem consistir em espaço vazio, desocupado e sem obstáculos, ou a magia falhará automaticamente. De qualquer modo, não ocorre ajuste no nível de magia.

sucesso em um teste de Observar. São capazes de lançar teia 8 vezes por dia e a área de efeito equivale ao dobro da magia *teia*. Em outros aspectos, o material é idêntico à teia nerubiana comum.

Perícias: *Os tecelões recebem +8 de bônus de competência nos testes de Esconder-se e Furtividade enquanto se encontram em suas teias.

Vidente Nerubiano

Os videntes ocupam um lugar de destaque na sociedade nerubiana. Eles são os conselheiros e magos do povo aracnídeo. O Flagelo destruiu as bibliotecas de Azjol-Nerub e os nerubianos ficaram apenas com os poucos restos que os videntes conseguiram salvar. Eles desejam retornar às ruínas a fim de recuperar tudo o que for possível. Outrora peritos em arquitetura, contabilidade, direito e outras disciplinas esotéricas, as exigências da vida hoje obrigam a maioria dos videntes a se concentrar na magia para proteger suas comunidades.

Os videntes nerubianos podem adquirir o talento Palavra Impronunciada (consulte a caixa de texto). Um vidente com pelo menos 5 graduações em Ofícios (alquimia) também consegue utilizar materiais grudados em seu abdômen com pedaços de teia como componentes de magias. Quando elas são conjuradas, os materiais nesses pacotes são ativados e acrescentados às magias.

Aracnolorde Nerubiano

Os aracnolordes constituíam a maior parte do governo de Azjol-Nerub. Nas comunidades maiores, ainda trabalham como conselheiros da rainha local e, nas pequenas, lideram a população. Esses nerubianos parecem um tanto diferentes de seus irmãos, pois possuem uma carapaça e dois pares de asas, o que torna a parte inferior de seus corpos quase como a de um besouro. Eles também atingem um tamanho maior (Enorme depois de 2 classes de personagem, ND +2) e treinam para se tornarem uma combinação de aristocratas, guerreiros e conjuradores. Eles favorecem aristocrata, guerreiro ou mago e devem escolher uma dessas classes quando adquirem o primeiro nível em qualquer uma delas. A escolha não pode ser alterada posteriormente. Os aracnolordes são os defensores da lei e dominam a sociedade nerubiana, apesar dos anciões das outras castas exercerem uma influência considerável.

Rainha Nerubiana

As rainhas são as mães dos burgos. A maioria une a perícia tática ao poder arcano. As rainhas também podem se tornar muito grandes. Elas podem atingir o tamanho Enorme após adquirirem 2 níveis nas classes de personagem, Imenso após 6 níveis e Colossal após 11 níveis. O ND aumenta em +2 a cada transformação, que é opcional. As rainhas favorecem as classes aristocrata, guerreiro ou mago e devem escolher uma delas quando adquirem o primeiro nível em qualquer uma das três. A escolha não pode ser alterada posteriormente.

Memória Ancestral (Sob): As rainhas têm algo semelhante a uma memória genética, transmitida de mãe para filha através de memória arcana. Todas as perícias recebem +2 de bônus racial devido a essa habilidade, e é possível realizar um teste de Conhecimento (história) para relembrar assuntos de eras passadas (CD 20 para as memórias dramáticas ou de vidas passadas recentes, 25 para as menos dramáticas ou mais antigas e 30+ para eventos muito obscuros).



Ogro [Ogre]

	Gigante (Grande)
Dados de Vida:	4d8+8 (26 PV)
Iniciativa:	+3
Deslocamento:	9 m vestindo um gibão de peles (6 quadrados); deslocamento base 12 m
CA:	16 (-1 tamanho, -1 Des, +5 natural, +3 couro), toque 8, surpresa 16
Base de Ataque/ Agarrar:	+3/+13
Ataque:	Corpo a corpo: clava grande +9 (dano: 1d10+6)
Ataque Total:	Corpo a corpo: clava grande +9 (dano: 1d10+6), ou à distância: lança +1 (dano: 1d8+6, dec. ×3)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m
Ataques Especiais:	–
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, visão na penumbra
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +0, Von +2
Habilidades:	For 22, Des 9, Con 15, Int 8, Sab 12, Car 8
Perícias:	Escalar +5, Intimidar +4, Observar +5, Ouvir +5
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma (clava grande)
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário, bando (2–10 ogros mais um líder guerreiro de 1º–2º nível) ou tribo (10–60 ogros com 50% de jovens, um combatente de 2º nível para cada 10 indivíduos e um chefe de 3º–5º nível)
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Neutro e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+2

O imponente humanóide assemelha-se vagamente a um orc. Ele usa roupas simples sobre a pele de coloração rosada e empunha uma clava de guerra gigantesca.

Descrição

Os ogros são humanóides enormes. Assim como os orcs, vieram de Draenor junto com a Horda, embora tenham tomado seu próprio caminho depois da Segunda Guerra.

Muitos supõem que os ogros são brutos insensatos que apreciam apenas a destruição. Porém, essas criaturas mudaram desde os dias da Horda, possivelmente devido, também, à liberdade da influência demoníaca. Mais astutas do que a maioria imagina, as tribos de ogros mantêm uma certa distância das outras raças, já que estabeleceram sua própria civilização. As aldeias são estabelecidas nos sopés das montanhas, fornecendo acesso às planícies e áreas florestais.

Sociedade dos Ogros

A nova civilização dos ogros parece, de certa forma, uma colcha de retalhos. As tribos estão experimentando abordagens diferentes e observando as outras raças, enquanto buscam encontrar seu próprio caminho. Alguns grupos são nômades, enquanto outros iniciaram pequenas comunidades agrárias. Todos caçam, seja como uma fonte de alimentação principal ou suplementar. Apesar de ocorrerem rivalidades e conflitos, os ogros valorizam muito a opinião dos anciões e lhes permitem moderar as disputas. Existe lealdade entre esses seres e pelo menos algum respeito pelas outras raças, apesar de os seus interesses particulares sempre tomarem procedência.

Os ogros valorizam mais o vigor e a compreensão do que a simples força. Embora sejam muito fortes, sabem que sempre existirá algo ainda mais forte. Os rangers se tornaram comuns entre os ogros, pois combinam perícia com um conhecimento sobre a terra.

Combate

Os ogros testam os grupos de desconhecidos para determinar seu poder e possíveis intenções. Eles tentam evitar conflitos, geralmente através de demonstrações agressivas dos guerreiros, pisoteando o chão e gritando com os oponentes, fora do alcance de suas armas. Como último recurso, aplicam sua habilidade em formação de combate e utilizam uma combinação de investidas e retiradas para tentar cercar



os inimigos. Os ogros arremessam lanças em ondas e utilizam clavas, com o possível auxílio mágico dos magi. Quando empenhados em uma luta, esses gigantes são completamente dedicados, desistindo apenas se o líder ordenar.

Perícias: Os ogros recebem +4 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

Ogros Como Personagens

Apesar de seu tamanho e aparência feroz, os ogros são curiosos sobre o mundo e muitas vezes procuram disseminar uma visão mais positiva de sua cultura. Na pior das hipóteses, um herói dessa raça obterá recursos e aliados para a sua tribo. Os ogros favorecem a classe bárbaro. Esses personagens apresentam as seguintes características raciais:

- +12 de Força, +4 de Constituição, +2 de Sabedoria, –2 de Destreza, –2 de Inteligência, –2 de Carisma.
- Tamanho Grande. –1 de Penalidade na Classe de Armadura, –1 de penalidade nas jogadas de ataque, –4 de penalidade em testes de Esconder-se, +4 de bônus em testes de agarrar, dobro do limite para erguer e carregar dos personagens Médios.
- Espaço/Alcance: 3 m/3 m.
- O deslocamento base em terra de um ogro é de 12 m.
- Visão no escuro até 18 m; visão na penumbra.
- Dados de Vida Raciais: Um ogro principia com quatro níveis como gigante, que fornecem 4d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +3 e bônus base para os testes de resistência de Fort +4, Ref +1 e Von +1.
- Perícias Raciais: Os níveis como gigante de um ogro lhe concedem pontos de perícia equivalentes a 7 × (2 + modificado de Int). Suas perícias de classe são Escalar, Intimidar, Observar e Ouvir.
- Talentos Raciais: Os níveis como gigante de um ogro lhe concedem dois talentos.
- +5 de bônus de armadura natural.
- Idiomas Básicos: Comum, Baixo Comum, Orc.
- Classe Favorecida: Bárbaro.
- Ajuste de Nível: +2.



Ogro Magus

O mágico Gul'dan precisava de bons conjuradores durante a Segunda Guerra. Ele alterou certos ogros, criando seres de duas cabeças com uma afinidade natural pela magia. Desde então, esses magi se tornaram os líderes espirituais das tribos de ogros. Eles fornecem magias e itens mágicos para proteger as tribos de civilizações mais desenvolvidas. Os magi são os curandeiros, os conservadores de registros e os conselheiros dos chefes. Aqueles que seguem a trilha dos bruxos desenvolvem uma coloração azulada na pele, um efeito colateral da manipulação de energias necromânticas.

Combate

Uma determinada tribo terá ogros magi com um total equivalente a 1 nível de conjurador para cada 10 indivíduos. Isto é, uma tribo de 20 membros terá dois magi de 1º nível ou um magus de 2º nível. Às vezes, um chefe também será um magus, mas isso ocorre raramente.

Os ogros magi possuem +4 de Int e Car e +2 de Sab. Todos possuem níveis de conjurador. Eles favorecem a classe feiticeiro, embora curandeiros, xamãs e bruxos sejam comuns. Alguns magi se tornam magos, mas a necessidade de materiais para escrever pode limitar sua busca pela magia.

Fogo dos Ossos [Metamagia]

Os ogros magi podem adquirir poder de sua própria carne e ossos, concedendo-lhes uma habilidade maior para conjurar e modelar magias.

Pré-Requisito: Ogro magus.

Benefício: O personagem pode receber magias adicionais baseadas em Constituição, em vez do valor de habilidade comum para sua classe de conjuração. No caso de múltiplas classes com diferentes valores de habilidade, a Constituição substitui ambas.

Pira de Ossos [Metamagia]

O poder da carne é ligado a cada magia, concedendo maior controle.

Pré-Requisito: Fogo dos Ossos.

Benefício: A Constituição pode substituir o valor de habilidade de conjuração normal para testes de resistência e nível máximo da magia que pode ser conjurada pelo personagem. Qualquer característica da magia baseada na habilidade de conjuração pode utilizar Constituição. Se o personagem possuir múltiplas classes de conjuração que utilizam diferentes valores de habilidade, a Constituição substitui todas.

Tatuagens do Poder [Criação de Item]

O ogro magus é capaz de lançar encantamentos poderosos sobre os indivíduos.

Pré-Requisito: Ogro magus, 3º nível de conjurador.

Benefício: O ogro magus consegue partilhar os encantamentos de itens mágicos diretamente sobre si mesmo e sobre outros. Esse processo é tratado exatamente como qualquer outra criação de item em termos de custo, XP e exigências de conjuração. O ogro magus também deve possuir qualquer outro talento de criação de item apropriado, como por exemplo Criar Armaduras e Armas Mágicas, para transformar a pele de um combatente em uma armadura.

O indivíduo é considerado um item. Os bônus de melhoria de armas se aplicam apenas a armas naturais, embora possam ser concedidos bônus de melhoria para armas de ataque à distância relacionadas com armas de arremesso, como os projéteis. As tatuagens criadas após a primeira melhoria terão seu custo dobrado, mas aprimorar a primeira tatuagem terá um custo normal.

Outros encantamentos, como uma tatuagem que possui os efeitos de uma varinha, terão o custo-base dobrado. Ou seja, o custo é dobrado porque a tatuagem não está sendo considerada no limite de itens da criatura ou utiliza os métodos comuns de criação.

As tatuagens não são danificadas, mesmo se a pele que cobrem estiver ferida. Remover a pele com uma tatuagem exige um teste de Cura (CD 20) para evitar a destruição do encantamento. Um teste de Identificar Magia (CD 25 ou CD 20 se o personagem tiver o talento Tatuagens de Poder) permite que o conjurador utilize a tatuagem para obter parte do custo para encantar outro item. Um fracasso significa que a tatuagem será inútil para o personagem naquela situação.

Uma tatuagem com +2 de bônus de melhoria de arma poderia ser utilizada para fazer uma *espada* +2, com o custo normal de encantamento por +2 de bônus. Uma vez utilizado, esse componente da imagem estará esgotado. Qualquer valor excedente, como uma tatuagem de varinha utilizada para encantar uma varinha, é perdido com a transferência. O desenho de uma varinha utilizado para encantar outra varinha perderia o valor dobrado. Porém, utilizá-lo para encantar outra tatuagem desse tipo transferiria completamente o valor de mercado. Criar o novo item exige pelo menos um dia. É necessário apenas um teste de Identificar Magia, mesmo se houver múltiplos encantamentos acrescentados a itens diferentes.

Pandaren [Pandaren]

	Humanóide (Médio – Pandaren)
Dados de Vida:	3d8+3 (16 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), escalar 3 m
CA:	12 (+2 natural), toque 10, surpresa 12
Base de Ataque/ Agarrar:	+2/+4
Ataque:	Corpo a corpo: garra +4 (dano: 1d4+2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +4 (dano: 1d4+2) e mordida -1 (dano: 1d6+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	–
Qualidades Especiais:	Visão na penumbra, deslocamento quadrúpede
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +3, Von +1
Habilidades:	For 15, Des 11, Con 13, Int 7, Sab 11, Car 9
Perícias:	Cura +2, Escalar +10, Observar +3, Ouvir +3, Sobrevivência +2
Talentos:	Auto-Suficiente, EsquivaB, Reflexos Rápidos
Ambiente:	Planícies e colinas/Quente
Organização:	Solitário, grupo familiar (2-5), patrulha (6-11), clã (30-60)
Nível de Desafio:	2
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Neutro
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+1

O humanóide se parece vagamente com um urso, de constituição maciça e rosto ursino e rústico. Sua pelagem curta é branca, com manchas negras ao redor dos olhos. Ele utiliza um amplo manto de seda rebordado.

Descrição

O Império Pandaren foi fundado antes da Grande Fragmentação do mundo. Seus recursos e conhecimento místico eram compartilhados com os altivos elfos da noite da Kalimdor central. Conforme a obsessão dos Kaldorei pelas forças mágicas os levava à beira da loucura, os gentis pandaren romperam seus laços com esses seres e abandoram-nos para sempre. Os clãs pandaren, ou shao'dins, viajaram pelos oceanos e estabeleceram cidades improvisadas, porém belas, de pedra e bambus resistentes em uma ilha que chamaram de Pandária.

Eles viveram em paz por muitas gerações até a Fragmentação. Alguns, incluindo os dançarinos da guerra, partiram de Pandária, vagando por Kalimdor e outras terras em jornadas de exploração. Empunhando lâminas estreitas e delicadamente balanceadas, os dançarinos da guerra logo adquiriram fama entre os espadachins mais letais do mundo.

Sociedade dos Pandaren

A sociedade dos pandaren mudou desde sua origem. Outrora um império poderoso, erguendo-se orgulhosamente ao lado de seus aliados Kaldorei, agora são um povo simples que deseja apenas a paz e um lar seguro. Porém, o mundo é um lugar perigoso e os pandaren só continuarão a prosperar através da aceitação da violência que acompanha a vida.

Em muitos aspectos, essa sociedade é compartimentalizada. Em seu âmago, os pandaren valorizam a paz e a criatividade. Muitos são poetas e cantores e os artesãos são muito admirados. Entretanto, o perigo em suas vidas exigiu a evolução de uma classe de guerreiros para defender os ideais da raça – são essas criaturas, desde o mais simples lanceiro até os grandes shodo-pans, que garantem a sobrevivência da cultura pandaren.

Combate

Até mesmo o pandaren mais humilde é capaz de se defender, utilizando as presas e as garras curtas e afiadas naturais de seus corpos. Todos conseguem utilizar essas armas para lutar e caçar, já que cresceram participando de jogos de luta e agilidade destinados a aprimorar suas habilidades, enquanto ao mesmo tempo ouviam os anciões alertando que essas técnicas deveriam ser empregadas apenas como último recurso. Em geral, os pandaren preferem usar as armas que fabricam, pois acreditam que garras e presas remontam a uma era primitiva.

Movimento Quadrúpede (Ext): Os pandaren são criaturas bípedes, mas suas formas pseudo-ursinas permitem que se movam a uma grande velocidade com quatro patas. Quando assumem essa posição, seu deslocamento aumenta em +3 m. É necessário que não estejam segurando nada em suas mãos para que utilizem o Movimento Quadrúpede.

Familiaridade com Armas: Os pandaren consideram as lanças-pan e as espadas shaktani como armas comuns, em vez de armas exóticas.

Perícias: Os pandaren recebem +8 de bônus racial nos testes de Escalar.

Pandaren Como Personagens

A maioria dos pandaren pertence à classe guerreiro e/ou curandeiro. Esses personagens apresentam as seguintes características raciais:

- +2 de Destreza, +2 de Constituição.
- Tamanho Médio.
- O deslocamento base em terra de um pandaren é de 6 m (9 m quando quadrúpede) e para escalar é de 4,5 m.
- Visão na penumbra.
- Perícias Raciais: Um personagem pandaren recebe +8 de bônus racial nos testes de Escalar.
- Talentos Raciais: Um personagem pandaren recebe talentos de acordo com a sua classe de personagem.
- +2 de bônus de armadura natural.
- Qualidades Especiais (veja acima): Movimento quadrúpede, familiaridade com armas (lanças-pan e espadas shaktani).
- Idioma Básico: Comum.
- Classe Favorecida: Guerreiro ou curandeiro.
- Ajuste de Nível: +1.

Lanceiro e Dançarino da Guerra Pandaren

	Lanceiro Humanóide (Médio – Pandaren)	Dançarino da Guerra Humanóide (Médio – Pandaren)
Dados de Vida:	3d8+3 mais 1d10+1 (23 PV)	3d8+6 mais 5d10+10 (57 PV)
Iniciativa:	+1	+3
Deslocamento:	4,5 m (vestindo armadura) (3 quadrados), escalar 3 m	6 m (4 quadrados), escalar 3 m
CA:	17 (+1 Des, +5 armadura, +1 natural), toque 11, surpresa 17	18 (+3 Des, +4 armadura, +1 natural), toque 13, surpresa 15
Base de Ataque/Agarrar:	+3/+6	+7/+12
Ataque:	Corpo a corpo: lança-pan +7 (dano: 1d8+6, dec. ×3), ou à distância: lança-pan +4 (dano: 1d8+6, dec. ×3)	Corpo a corpo: lâmina de guerra shaktani +13 (dano: 1d10+9, dec. 19–20)
Ataque Total:	Corpo a corpo: lança-pan +7 (dano: 1d8+6, dec. ×3) e mordida +2 (dano: 1d6+2)	Corpo a corpo: lâmina de guerra shaktani +13/+8 (dano: 1d10+9, dec. 19–20) e mordida +7 (dano: 1d6+2)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	–	–
Qualidades Especiais:	Visão na penumbra, movimento quadrúpede	Visão na penumbra, movimento quadrúpede
Testes de Resistência:	Fort +7, Ref +3, Von +1	Fort +10, Ref +5, Von +3
Habilidades:	For 18, Des 13, Con 13, Int 5, Sab 11, Car 7	For 20, Des 16, Con 15, Int 7, Sab 13, Car 7
Perícias:	Cura +2, Escalar +5, Observar +3, Ouvir +3, Saltar +3, Sobrevivência +2	Cura +3, Escalar +7, Observar +4, Ouvir +4, Saltar +8, Sobrevivência +3
Talentos:	Auto-Suficiente[B], Esquiva, Reflexos Rápidos, Usar Arma Exótica (lança-pan)	Auto-Suficiente[B], Especialização em Arma (lâmina de guerra shaktani), Esquiva, Foco em Arma (lâmina de guerra shaktani), Reflexos Rápidos, Usar Arma Exótica (lâmina de guerra shaktani), Usar Arma Exótica (lança-pan)
Ambiente:	Planícies e colinas/Quente	Planícies e colinas/Quente
Organização:	Solitário, par, companhia (2–5), esquadrão (6–13 mais 1 dançarino da guerra), pelotão (20–40 mais 100% de não-combatentes, 2–5 dançarinos da guerra e 3–6 geomantes) ou tribo (40–400 mais 8–48 dançarinos da guerra, 8–48 geomantes e 1 shodo-pan)	Solitário, par ou companhia (2–5)
Nível de Desafio:	3	7
Tesouro:	Padrão	Padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Neutro	Geralmente Caótico e Neutro
Progressão:	Conforme a classe de personagem	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+1	+1

Lanceiro Pandaren

Os lanceiros dos clãs pandaren são os defensores dedicados de seu povo. Mestres no manuseio da lança-pan, muitos sonham em se tornar guerreiros de elite: os dançarinos da guerra. Na verdade, dizem que eles ainda estão "aprendendo a dançar". Tropas de lanceiros são treinadas por um superior dançarino, que observa seus aprendizes para determinar quem está preparado para se empenhar na Dança da Guerra.

Combate

Em combate, os lanceiros apóiam os letais dançarinos da guerra, atingindo os inimigos que se aproximam com uma chuva de lanças-pan e protegendo os flancos de seus campeões. Em termos de jogo, correspondem a guerreiros de 1º a 4º nível. O bloco de estatísticas acima descreve um guerreiro de 1º nível.

Dançarino da Guerra Pandaren

Resplandecentes em suas elaboradas armaduras de bambu e perigosos com suas lâminas de guerra shaktani, os dançarinos são a epítome da visão de mundo dos pandaren. Para eles, cada indivíduo possui uma arte e deve passar a vida inteira aperfeiçoando-a. Para os dançarinos da guerra, ela consiste na violência e na batalha.

Porém, eles não são belicosos, e talvez sejam os únicos artistas do mundo que se arrependem de cada oportunidade para praticar a sua arte. Mesmo assim, reservam esse sentimento para as purificações a que se submetem após o combate. No calor da batalha, a visão de um dançarino é inigualável, uma dança letal de aço e sangue ao ritmo da música sagrada que todos são ensinados a ouvir em meio à algazarra da violência.

Combate

Os dançarinos da guerra estão sempre na linha de frente de qualquer esforço de guerra pandaren, abrindo caminho em meio às forças inimigas. Apesar de serem treinados para utilizar táticas de grupo com eficiência durante seu estágio como lanceiros, eles não operam em conjunto. Em vez disso, lutam sozinhos no campo de batalha, apoiados pelos lanceiros, que o vêem como capitães e mentores. Eles executam a dança shaktani com uma determinação implacável. Em termos de jogo, correspondem a guerreiros de 5º nível ou superior. O bloco de estatísticas acima descreve um guerreiro de 5º nível.

Equipamento dos Pandaren

Os espertos artesãos pandaren aprenderam a aproveitar o máximo dos materiais de construção escassos encontrados em seu ambiente. O aço é um artigo raro; na verdade, grande parte desse material é a sobra de eras passadas da Kalimdor central e foi forjada e modelada novamente pelos artesãos. O restante é normalmente extraído das armas dos inimigos. Por isso, os pandaren desenvolveram armas e armaduras que utilizam pouquíssimo aço. Na verdade, apenas as lâminas de guerra shaktani são totalmente feitas com esse material.

Arma	Custo	Dano (S)	Dano (M)	Crítico	Incremento de Distância	Peso	Tipo
Lança-pan	10 PO	1d6	1d8	×3	4,5 m	2,5 kg	Perfurante
Lâmina de guerra shaktani	400 PO	1d8	1d10	19-20/×2	–	3,5 kg	Cortante

Apesar das estatísticas apresentarem versões Pequenas dessas armas, os pandaren não as fabricam.

Lança-pan: Essas lanças são construídas a partir de bambus leves, mas resistentes, e terminam em pontas terrivelmente afiadas em forma de folhas de bambu. São armas de haste, normalmente tratadas como lanças longas (incluindo a necessidade do talento Usar Arma Comum para utilizá-las dessa forma). Porém, se o guerreiro em questão possuir o talento Usar Arma Exótica para as lanças-pan, receberá dois benefícios. Primeiramente, poderá atirar a lança com o incremento de distância listado acima. Em seguida, aproveitará o peso singular do objeto para superar os limites comuns das armas de alcance – ele poderá, como uma ação de movimento, modificar a empunhadura da lança para combater oponentes a menos de 3 m de distância.

Lâmina de Guerra Shaktani: As shaktani são consideradas obras-primas – é simplesmente impossível criar as elegantes lâminas curvas e o equilíbrio preciso da arma sem um trabalho artesanal longo e cuidadoso. Assim como as espadas bastardas, podem ser utilizadas com uma das mãos como uma arma exótica ou com as duas como uma arma comum.

Armadura	Custo	Bônus de Armadura	Bônus Máx. de Destreza	Penalidade por Armadura	Falha de Magia Arcana	Deslocamento 9 m	Deslocamento 6 m	Peso
Armadura do lanceiro	350 PO	+5	+3	-3	25%	6 m	4,5 m	11 kg
Armadura do dançarino da guerra	200 PO	+4	+4	-2	20%	9 m	6 m	9 kg

Armadura do Lanceiro: Feita de bambus reforçados com couro e arames com contas de ferro, a armadura do lanceiro é destinada a batalhas na linha de frente. Ela tende a ser pesada, concedendo mais proteção ao guerreiro, e é tratada como uma armadura média.

Armadura do Dançarino da Guerra: Também feita de bambus, a armadura do dançarino da guerra é semelhante à do lanceiro, embora a rara seda-aço substitua o arame e minúsculas bolas de aço ocas sejam utilizadas no lugar das contas de ferro (as bolas emitem um som ecoante quando são golpeadas). A armadura é mais leve, mas concede uma grande liberdade de movimento, algo essencial para o dançarino da guerra. Ela é tratada como uma armadura leve.

Geomante e Shodo-Pan Pandaren

	Geomante Humanóide (Médio – Pandaren)	Shodo-pan Humanóide (Médio – Pandaren)
Dados de Vida:	8d8+16 (52 PV)	7d8+14 mais 5d10+10 (83 PV)
Iniciativa:	+0	+2
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), escalar 3 m	6 m (4 quadrados), escalar 3 m
CA:	14 (+3 corselete de couro batido, +1 natural), toque 10, surpresa 13	17 (+2 Des, +4 armadura, +1 natural), toque 11, surpresa 15
Base de Ataque/Agarrar:	+5/+6	+9/+11
Ataque:	Corpo a corpo: garra +6 (dano: 1d4+1)	Corpo a corpo: lâmina de guerra shaktani +12 (dano: 1d10+5, dec. 19-20)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +6 (dano: 1d4+1) e mordida +1 (dano: 1d6)	Corpo a corpo: lâmina de guerra shaktani +12/+7 (dano: 1d10+5, dec. 19-20) e mordida +6 (dano: 1d6+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Magias	Magias
Qualidades Especiais:	Visão na penumbra, movimento quadrúpede	Companheiro elemental, visão na penumbra, movimento quadrúpede, senso do clima +4
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +4, Von +7	Fort +14, Ref +7, Von +10
Habilidades:	For 13, Des 11, Con 15, Int 7, Sab 15, Car 7	For 14, Des 15, Con 15, Int 9, Sab 17, Car 9
Perícias:	Concentração +4, Conhecimento (religião) +2, Cura +4, Escalar +5, Identificar Magia +1, Observar +5, Ouvir +5, Sobrevivência +4	Concentração +4, Conhecimento (natureza) +0, Conhecimento (religião) +1, Cura +5, Escalar +6, Identificar Magia +2, Observar +6, Ouvir +6, Sobrevivência +5 (+9 nos testes de clima)
Talentos:	Auto-Suficiente[B], Criar Armaduras e Armas Mágicas, Esquiva, Magias em Combate, Preparar Poção, Reflexos Rápidos	Ataque em Movimento, Auto-Suficiente[B], Especialização em Arma (lâmina de guerra shaktani), Esquiva, Foco em Arma (lâmina de guerra shaktani), Mobilidade, Preparar Poção, Reflexos Rápidos, Usar Arma Exótica (lâmina de guerra shaktani), Usar Arma Exótica (lança-pan)
Ambiente:	Planícies e colinas/Quente	Planícies e colinas/Quente
Organização:	Solitário, par, companhia (2-5)	Solitário
Nível de Desafio:	7	11
Tesouro:	Padrão	Padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Neutro	Geralmente Caótico e Neutro
Progressão:	Conforme a classe de personagem	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+1	+1

Geomante Pandaren

Os espíritos da terra são reais e, às vezes, muito perigosos. O dever sagrado dos geomantes pandaren consiste em entender a configuração do solo e estudar o terreno para compreender a natureza e a disposição dos espíritos que o habitam. No entanto, fazem muito mais do que simplesmente examinar os espíritos da terra, pois também se empenham em apaziguá-los. Por meio de rituais, canções e sacrifícios, os geomantes tentam acalmá-los, aplacando-os com atenções e honrarias.

Se esse processo falhar, os geomantes não têm escrúpulos em manipular a própria natureza dos espíritos. Eles ensinam que a terra é um reflexo desses seres, mas eles também são um reflexo da terra. Quando a entidade se altera, o solo ao seu redor também muda; porém, e mais importante, quando o solo se altera, o espírito também pode mudar. Portanto, os geomantes orientam os clãs a modificar o território ao seu redor, tornando-o um lugar apropriado não somente para viver, mas também para ajudar a tornar seu espírito uma entidade mais amigável.

Combate

Os geomantes, normalmente pacíficos, podem se tornar ferozes em combate. Os espíritos da terra, gratos por usa felicidade, também estão dispostos a lutar em nome deles. Os indivíduos que se deparam com um geomante durante a batalha testemunham a própria terra se erguendo e assumindo a forma de elementais de pedras e rochas. As lendas ainda falam de geomantes capazes de evocar o solo para destruir os povoados de seus inimigos com terremotos devastadores.

Em termos de jogo, os geomantes são curandeiros que normalmente adquirem níveis na classe de prestigio xamã. O bloco de estatísticas acima descreve um curandeiro de 5º nível.

Magias de Curandeiro Preparadas (5/4/3/1, CD do teste de resistência 12 + nível da magia): 0 — *consertar*, *criar água*, *detectar magia*, *luz*, *purificar alimentos*; 1º — *bênção*, *causar medo*, *escudo da fé*, *maldição menor*; 2º — *augúrio*, *restauração menor*, *retardar envenenamento*; 3º — *dissipar magia*.

Shodo-Pan Pandaren

Antigamente, havia apenas um shodo-pan. Venerado como o representante mais poderoso do povo pandaren e seu imperador, era o escolhido pelos próprios espíritos. Com a queda do antigo império, o termo "shodo-pan" passou a representar não somente um governante, mas os líderes dos diversos clãs.

Um shodo-pan é diferente, pois existe entre os dois mundos — o físico e o espiritual. Embora sejam dançarinos da guerra habilidosos, também devem compreender e praticar a arte dos geomantes, pois há ocasiões em que ambas as práticas devem se sobrepor. Nos raros momentos em que os espíritos de um lugar não podem ser apaziguados, os shodo-pans devem dançar a guerra contra eles. Assim como os geomantes atendem às necessidades dos espíritos da terra, os shodo-pans fazem o mesmo em relação ao espírito do povo.

Os pandaren honram e reverenciam os shodo-pans como a personificação do espírito de seu povo. Na verdade, diz-se que os ancestrais sussurram nos ouvidos dos geomantes quem será o novo líder de um clã. Não existe nobreza entre os pandaren, pois qualquer dançarino da guerra ou geomante pode ser escolhido como o próximo shodo-pan.

Quando isso acontece, o futuro shodo-pan deve se afastar de sua primeira disciplina para aprender a outra. Os geomantes ficam proibidos de utilizar suas artes espirituais até que tenham dominado a dança da guerra; da mesma maneira, os jovens dançarinos devem deixar a armadura e as lâminas shaktani de lado para aprender as Canções dos Cem Espíritos entoadas pelos geomantes.

Combate

Em combate, os shodo-pans são capazes de demonstrar grande poder, pois dançam a guerra tão bem quanto qualquer dançarino. Porém, seu poder é acrescido do conhecimento geomântico — em vez de uma tropa de lanceiros, podem ser apoiados por um grupo de elementais de pedra e outros espíritos. Ele pode evocar entidades que possuirão sua lâmina, fazendo com que ataque com mais rapidez, seguran-



ça e precisão letal. Os khans centauros têm razão em temer a presença dos shodo-pans.

Em termos de jogo, os shodo-pans são guerreiros/curandeiros multiclasse que normalmente adquirem níveis na classe de prestígio xamã. As estatísticas acima descrevem um guerreiro de 5º nível/curandeiro de 5º nível/xamã de 3º nível.

Magias: Como um curandeiro de 8º nível com acesso às magias do xamã.

Magias de Curandeiro Preparadas (5/4/3/2, CD do teste de resistência 13 + nível da magia): 0 — *consertar, criar água, detectar magia, luz, purificar alimentos*; 1º — *causar medo, escudo da fé, mãos flamejantes, remover medo*; 2º — *amolecer terra e pedra, armadura glacial* *, *criar chamas*; 3º — *desejo de sangue* *, *moldar rochas*.

* Indica uma magia descrita no livro básico de **Warcraft**.

Companheiro Elemental (Sob): Os shodo-pans são capazes de evocar um companheiro elemental Pequeno (escolha entre os familiares elementais Pequenos descritos em "Familiares" no *LdM*, Capítulo 6: Personagens). A criatura evocada não pode ser expulsa, fascinada ou comandada por terceiros.

Senso do Clima (Sob): O shodo-pan recebe +4 de bônus de circunstância no teste de Sobrevivência (CD 15) para descobrir como estará o clima nas próximas 24 horas.

Mestres Cervejeiros

Alguns pandaren seguem caminhos alheios à norma de sua própria cultura. Os mestres cervejeiros são aqueles que apreciam as bebidas. No entanto, em vez de lhes relegaram à posição de párias da sociedade, os pandaren respeitam muito aqueles que demonstram essa propensão. Estes indivíduos, assim como todos de sua espécie, dominam uma arte: a fabricação de cervejas, vinhos e outros espíritos.

Porém, o termo "espíritos" não é utilizado jocosamente entre esse povo, pois os futuros mestres cervejeiros aprendem quais as plantas, frutos e fungos que contêm os espíritos mais poderosos. Eles colhem essas entidades e as despertam, permitindo que os afortunados que ingerem uma dessas Infusões Primorosas consigam realmente ver e comungar com os espíritos.

Os mestres aprendem sua estranha dança ébria da guerra com esses espíritos. Eles são os únicos pandaren isentos das censuras em relação à habilidade de criar e destruir — de qualquer forma, estão ocupados demais ouvindo as entidades que rodopiam em suas cabeças para se preocuparem com o que os seus semelhantes pensam.

Em termos de jogo, correspondem a guerreiros/curandeiros multiclasse com talentos do tipo Especialização em Combate e Ataque Desarmado Aprimorado.

Quimera [Chimaera]

	Dragão (Grande — Terra)
Dados de Vida:	12d12+48 (126 PV)
Iniciativa:	+4
Deslocamento:	9 m (6 quadrados), vôo 12 m (ruim)
CA:	19 (-1 tamanho, +10 natural), toque 9, surpresa 19
Base de Ataque/ Agarrar:	+12/+20
Ataque:	Corpo a corpo: 2 mordidas +15 (dano: 4d6+4)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 mordidas +15 (dano: 4d6+4) e golpe com a cauda +10 (dano: 1d8+2)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m (3 m com a mordida)
Ataques Especiais:	Sopro corrosivo, arrebatar
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, Redução de Dano 5/–, dragão
Testes de Resistência:	Fort +12, Ref +8, Von +11
Habilidades:	For 19, Des 10, Con 18, Int 12, Sab 16, Car 14
Perícias:	Esconder-se +11, Furtividade +15, Observar +20, Ouvir +20, Saltar +19, Sentir Motivação +17, Sobrevivência +18
Talentos:	Arrebatar, Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Trespassar
Ambiente:	Floresta/Temperado
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	8
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	13-18 DV (Grande); 19-24 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	–

A enorme criatura possui duas cabeças reptilianas que se movem de forma independente. Seus membros superiores desdobram-se em um par de asas gigantescas, e ela se prende a afloramentos rochosos e árvores grandes com suas poderosas patas traseiras. Suas escamas escuras e arroxeadas brilham à luz da lua.

Descrição

As quimeras são importantes aliadas dos elfos da noite, protegendo as florestas e a grande árvore Nordrassil. Elas são criaturas muito reclusas e inteligentes, mas não possuem a capacidade de falar. Empenham-se arduamente em manter o equilíbrio da natureza. Elas odeiam ver quaisquer raças ou seres naturais serem prejudicados ou oprimidos. Aqueles que atacam as criaturas sob a proteção das quimeras logo descobrirão que sua ira é formidável.

Combate

As quimeras são capazes de atacar com ambas as cabeças sem sofrerem penalidade, mesmo caso se desloquem ou invistam durante a rodada. Elas utilizam suas presas e seu sopro ao máximo, confiantes de que seu corpo bem protegido é capaz de ignorar a maioria dos ataques.

Sopro Corrosivo (Sob): As quimeras são capazes de liberar uma linha de ácido corrosivo uma vez a cada 1d4 rodadas. Esse sopro inflige 8d6 pontos de dano por ácido, permitindo um teste de resistência de Reflexos (CD 20) para reduzir o dano à metade.

Perícias: As duas cabeças da quimera lhe concedem +2 de bônus racial nos testes de Observar e Ouvir.

Capacidade de Carga: A carga leve para uma quimera é 155 kg; a carga média varia entre 160–310 kg; a carga pesada entre 315–470 kg.



Salamandra [Salamander]

Besta Mágica (Imenso — Fogo)

Dados de Vida: 14d10+70 (147 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
CA: 17 (-4 tamanho, +1 Des, +10 natural), toque 7, surpresa 16
Base de Ataque/ Agarrar: +14/+36
Ataque: Corpo a corpo: mordida +20 (dano: 2d8+10) ou garra +20 (dano: 2d6+10)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +20 (dano: 2d8+10) e 2 garras +18 (dano: 2d6+5)
Espaço/Alcance: 6 m/4,5 m
Ataques Especiais: Sopro
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, imunidade a fogo, faro
Testes de Resistência: Fort +14, Ref +10, Von +3
Habilidades: For 30, Des 13, Con 21, Int 5, Sab 9, Car 8
Perícias: Observar +8, Ouvir +11
Talentos: Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Prontidão, Trespassar, Trespassar Aprimorado
Ambiente: Subterrâneo/Qualquer
Organização: Solitário ou casal
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Padrão
Tendência: Geralmente Neutro
Progressão: 15–24 DV (Imenso); 25–30 DV (Colossal)
Ajuste de Nível: –

Esse réptil monstruoso tem pelo menos 6 m de comprimento, com pele vermelha e opaca e escamas duras, que lembram uma brunea.

Descrição

As salamandras são quadrúpedes reptilianos com um sopro incandescente. Atingem cerca de 12 m de comprimento e pesam quase 2 ton. Elas são encontradas quase exclusivamente no subterrâneo, onde estabelecem seus covis em imensas cavernas repletas dos restos carbonizados de suas vítimas. Elas são onívoras e, embora se alimentem dos musgos que nascem nas cavernas, também devorarão de bom grado qualquer coisa que conseguirem capturar. As salamandras são vistas aos casais apenas durante o período de acasalamento, quando se tornam caçadoras ainda mais vorazes.

Essas criaturas subterrâneas possuem um ancestral em comum com as poderosas feras kodo, porém adaptaram-se à vida subterrânea adquirindo várias defesas e habilidades naturais. Elas não são pacíficas como os kodos; em vez disso, tornaram-se predadores ferozes, caçando qualquer coisa que adentrar

seu reino. Os troggs e os *mites* veneram esses enormes répteis. Os acarinos realizam caçadas anuais às salamandras como um rito de passagem. O objetivo desse evento não é matar as bestas, mas sobreviver ao encontro. Os troggs tentam capturar e treinar as salamandras jovens como montarias. Se esses humanóides primitivos matam ou encontram uma salamandra morta, se alimentam dos restos e fabricam armaduras e armas primitivas a partir das garras, dos dentes e do couro.

A ligação aparente que as salamandras possuem com o elemento fogo comprova as histórias sobre a existência de lagartos kodos com poderes sobrenaturais relacionados a tempestades elementais. Por sua vez, alguns estudiosos alegam que o sopro incandescente dessas criaturas indica um elo profano com a Legião Flamejante. No entanto, outras histórias alegam que as salamandras são as crias de uma fera kodo e do legendário dragão vermelho Alextrasza.

Combate

As salamandras costumam morder ou atacar suas presas com as garras. Se enfrentarem um adversário superior, tentarão mantê-lo afastado com seu sopro. Já que não são suficientemente rápidas para perseguir a vítima, também utilizarão seu sopro para cozinhar os fugitivos. As presas torradas duram mais do que as carcaças frescas e parece que as salamandras sabem instintivamente que precisam guardar essas refeições pré-cozidas para quando estiverem famintas.

Quando não estão envolvidas em um combate, tendem a passar o tempo imóveis, à espera da presa.

Sopro (Sob): Linha de chamas com 1,5 m de largura, 1,5 m de altura e 6 m de comprimento, 1/minuto; dano: 7d6, Reflexos (CD 19) para reduzir o dano à metade.



Sátiro [Satyr]

Os sátiros eram elfos da noite que praticavam as artes arcanas antes da Guerra dos Ancestrais. Eles sucumbiram à sedução da Legião e foram terrivelmente amaldiçoados. Eles mantiveram parte de seu poder arcano, e seus corpos foram distorcidos em formas animais. Hoje, os sátiros atormentam seus odiados parentes elfos da noite e obedecem à vontade da Legião.

Essas paródias distorcidas de elfos da noite matam por prazer e não se importam em torturar as vítimas e deixar seus cadáveres para trás como evidências macabras de seu poder. Os sátiros que não tiverem mortes violentas sobrevivem por mais tempo que seus primos. Os Kaldorei perderam a imortalidade na Batalha do Monte Hyjal, mas os sátiros obtiveram longevidade graças aos poderes caóticos da Legião Flamejante.

Os sátiros são inerentemente hostis e desprezam os intrusos. Em vez de assassinarem de imediato aqueles que invadem seu território, brincam de gato e rato, divertindo-se com os intrometidos por diversão até finalmente aplicarem o golpe de misericórdia.

Os sátiros nutrem um ódio especial pelos druidas selvagens, pois vêem os defensores da natureza como um reflexo deformado de si mesmos, zombarias dos sátiros bestiais. Por isso, atacam primeiro os druidas sempre que os encontram, desviando sua atenção para outros apenas quando precisam se defender.

Alguns sátiros cuidam de poços da lua maculados por energia demoníaca. Diz-se que esses tanques são a fonte de novos sátiros, pois transformam os elfos da noite nos lacaios corrompidos da Legião. Ninguém sabe se essa energia desencadeia a mesma transformação em outras espécies.

Embora sejam raros, existem sátiros altos-elfos. As outras raças talvez não consigam distinguir entre aqueles que se originaram dos Kaldorei ou do Quel'dorei; mas os elfos e os sátiros alegam que as diferenças são tão claras quanto o dia.

Os sátiros utilizam roupas de cores escuras, demonstrando uma preferência particular por tons escuros de vermelho e preto.

Exemplo de Sátiro

Este exemplo utiliza como criatura-base um batedor elfo da noite de 2º nível.

Sátiro elfo da noite, batedor de 2º nível
Humanóide Monstruoso
(Médio — Humanóide Aprimorado)

Dados de Vida:	2d8 (10 PV)
Iniciativa:	+3
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
CA:	13 (+3 Des), toque 13, surpresa 10
Base de Ataque/ Agarrar:	+1/+1
Ataque:	Corpo a corpo: gládio da lua +1 (dano: 1d6, dec. ×3)
Ataque Total:	Corpo a corpo: gládio da lua +1 (dano: 1d6, dec. ×3), ou à distância: arco curto +4 (dano: 1d6, dec. ×3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	–
Qualidades Especiais:	Característica bestial (cauda), sentido natural, cura selvagem, Resistência à Magia 7, características de elfo da noite
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +6, Von +1
Habilidades:	For 11, Des 17, Con 10, Int 10, Sab 12, Car 13
Perícias:	Conhecimento (natureza) +9, Cura +5, Equilíbrio +5, Esconder-se +8*, Observar +6, Ouvir +6, Sobrevivência +10
Talentos:	Esquiva, Rastrear[B]
Ambiente:	Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Neutro e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+2

Combate

Os sátiros batedores representam a antítese de tudo aquilo que os batedores elfos da noite representam. Enquanto seus odiados primos Kaldorei lutam com arcos e utilizam suas habilidades para cuidar das florestas, os sátiros preferem o combate corpo a corpo, os ataques de surpresa e submeter a natureza em nome de seus mestres demoníacos. Essas criaturas utilizam a cura selvagem apenas para si mesmas e não se importam em ajudar os outros, a não ser que consigam algo com isso.

Característica Bestial (Ext): A cauda bestial do sátiro lhe concede +2 de bônus racial nos testes de Equilíbrio.

Sentido Natural (Ext): Um batedor recebe +2 de bônus nos testes de Conhecimento (natureza) e Sobrevivência.

Cura Selvagem (Ext): O batedor pode utilizar materiais naturais encontrados no mato para curar ferimentos. Ele realiza um teste de Sobrevivência (CD 15) representando 1 hora despendida na busca e no preparo de raízes, folhas raras, bagas e outros materiais utilizados para se confeccionar uma infusão ou um cataplasma. Depois que o indivíduo ingerir ou aplicar o preparado, o batedor realiza um teste de Cura (CD 10). O indivíduo recupera um número de Pontos de Vida equivalente ao resultado do teste -10. Cura Selvagem afeta um único indivíduo por tentativa e o mesmo se beneficia do preparado apenas uma vez por dia.

Características de Elfo da Noite (Ext): Visão na penumbra superior; resistência a frio 1 e a fogo 1; mesclar-se às sombras; Resistência à Magia 5 + nível de personagem; familiaridade com armas (gládio da lua); +2 de bônus racial nos testes de Conhecimento (natureza) e Sobrevivência.

Perícias: *Os elfos da noite recebem +10 de bônus de circunstância nos testes de Esconder-se quando permanecem imóveis durante a noite ou encontram-se em ambientes com pouca luminosidade.

Como Criar um Sátiro

"Sátiro" é um modelo adquirido que pode ser acrescentado a qualquer elfo (daqui por diante denominado criatura-base). O sátiro conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações abaixo.

Tipo e Tamanho: O tipo da criatura muda para humanóide monstruoso. Não recalcule o bônus base de ataque, os testes de resistência ou os pontos de perícia. O tamanho não se altera.

Dados de Vida: Todos os Dados de Vida, atuais e futuros, tornam-se d8s.

Deslocamento: O mesmo da criatura-base. Isso pode mudar dependendo das características bestiais do sátiro (consulte qualidades especiais).

Classe de Armadura: A mesma da criatura-base. Isso pode mudar dependendo das características bestiais do sátiro (consulte qualidades especiais).

Ataque: Os mesmos da criatura-base. Isso pode mudar dependendo das características bestiais do sátiro (consulte qualidades especiais).

Ataque Total: Os mesmos da criatura-base. Isso pode mudar dependendo das características bestiais do sátiro (consulte qualidades especiais).

Dano: O mesmo da criatura-base. Isso pode mudar dependendo das características bestiais do sátiro (consulte qualidades especiais).

Ataques Especiais: Os mesmos da criatura-base. Isso pode mudar dependendo das características bestiais do sátiro (consulte qualidades especiais).

Qualidades Especiais: Um sátiro conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir a qualidade indicada a seguir:

Característica Bestial (Ext): No processo de transformação em sátiro, a criatura-base recebe uma ou mais características bestiais da lista a seguir (jogue 1d8). Outras características são possíveis, conforme o Mestre considere apropriado.

1d8	Característica Bestial
1	**Couro de Animal** – O sátiro adquire pelagem espessa, plumagem ou uma pele coriácea. Apesar de seu formato, esse exterior fortalecido concede +1 de bônus de armadura natural.
2	**Chifres** – O sátiro desenvolve chifres grandiosos e retorcidos que lembram os de um carneiro ou outro animal. Essas armas naturais infligem 1d6 + modificador de Força de dano por concussão.
3	**Crescimento** – O sátiro cresce, passando de Médio para Grande. Além das alterações-padrão para o tamanho Grande, recebe +6 de Força, +2 de Constituição e -2 de Destreza.
4	**Pernas** – As pernas do sátiro tornam-se de cabra ou outro animal saltitante, proporcionando +3 m de deslocamento e +2 de bônus racial nos testes de Saltar.
5	**Focinho** – O nariz do sátiro torna-se o focinho de um javali, cão ou outro animal conhecido por seu olfato. O sátiro recebe a habilidade Faro.
6	**Garras ou presas** – As mãos ou os pés do sátiro desenvolvem garras de animais ou de aves, ou ele adquire presas afiadas. Essas armas naturais causam 1d4 + modificador de Força de dano cortante ou perfurante.
7	**Cauda** – O sátiro adquire uma cauda simiana, reptiliana ou de outro animal. Esse apêndice auxilia na manutenção da estabilidade, fornecendo +2 de bônus racial nos testes de Equilíbrio.
8	Jogue novamente duas vezes. Se o mesmo resultado for obtido em ambas, ignore o segundo e jogue mais uma vez.



Testes de Resistência: Os mesmos da criatura-base.

Habilidades: As mesmas da criatura-base. Isso pode mudar dependendo das características bestiais do sátiro (consulte qualidades especiais).

Perícias: As mesmas da criatura-base. Isso pode mudar dependendo das características bestiais do sátiro (consulte qualidades especiais).

Talentos: Os mesmos da criatura-base.

Ambiente: Qualquer.

Organização: Solitário ou companhia (2–4).

Nível de Desafio: O mesmo da criatura-base +1.

Tesouro: Padrão.

Tendência: Sempre Mau.

Progressão: Conforme a classe de personagem.

Ajuste de Nível: O mesmo da criatura-base +1.

Sátiros Como Personagens

Os sátiros têm as mesmas opções de classe de personagem que os elfos da noite (consulte o livro básico de **Warcraft**). Porém, foram corrompidos pela Legião Flamejante e não servirão às forças do Bem sem um motivo oculto. Esses personagens podem adquirir classes de prestígio que parecem variações distorcidas e malignas das classes de prestígio dos Kaldorei. Além disso, os sátiros se tornam conjuradores arcanos sem sofrer a alteração para as habilidades raciais dos altos-elfos.

Selvagem [Wildkin]

	Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida:	6d8+24 (51 PV)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
CA:	15 (-1 tamanho, +1 Des, +6 natural), toque 9, surpreendido 14
Base de Ataque/ Agarrar:	+6/+15
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +10 (dano: 1d8+5)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +10 (dano: 1d8+5) e 2 garras +8 (dano: 1d8+2)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Furioso
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +6, Von +3
Habilidades:	For 21, Des 13, Con 19, Int 5, Sab 12, Car 10
Perícias:	Observar +7, Ouvir +8
Talentos:	Ataques Múltiplos, Esquiva, Prontidão
Ambiente:	Floresta/Temperado
Organização:	Solitário, par ou matilha (5-8)
Nível de Desafio:	5
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Bom
Progressão:	7-9 DV (Grande); 10-12 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	–

A criatura possui um corpo poderoso, semelhante ao de um urso, mas é dotada de uma grande cabeça de pássaro. Sua pelagem escura se mescla com tufos de penas cinza e prateadas que se estendem a partir de seus membros anteriores e formam uma crista em sua cabeça. Suas garras espessas e o bico encurvado sugerem violência, mas os olhos grandes e dourados demonstram uma natureza pacífica.

Descrição

Alguns estudiosos elfos da noite alegam que os pesados e disformes selvagens são criações e os animais de estimação favoritos de Elune, a deusa da lua. Desejosa de campeões poderosos e decepcionada com a violência dos lobos, Elune uniu as características de seus amados pássaros noturnos com a força bruta dos benevolentes ursos. Outros eruditos afirmam que os selvagens foram criados equivocadamente por um feiticeiro. Independente de suas origens, essas criaturas tornaram-se aliados bem-quistos dos druidas selvagens Kaldorei e dos ancientes desde a época da Guerra dos Ancestrais.

Os selvagens maduros ultrapassam 3 m de altura e pesam mais de 1,5 ton. Eles preferem a serenidade da natureza e mantêm distância das áreas povoadas, freqüentando as Terras Áridas ou as clareiras do Monte Hyjal. Sabe-se que essas criaturas auxiliam os elfos da noite e os ancientes na proteção de locais considerados importantes por essas raças. Os heróis que encontraram os selvagens falam de sua incrível docilidade ou de sua tremenda ferocidade.

Combate

Os selvagens raramente se enfurecem, mas lutam até a morte quando provocados. Eles nutrem um ódio especial por todos os mortos-vivos e lacaios da Legião Flamejante. Em combate, essas grandes feras cortam com suas garras e perfuram com seus bicos.

Furioso (Ext): Um selvagem é capaz de ativar Fúria durante o combate como se fossem bárbaros de nível equivalente aos Dados de Vida que possuem (consulte o Capitulo 3: Classes do *LdJ* para obter mais detalhes).



Surto de Mana [Mana Surge]



	Limo (Pequeno)
Dados de Vida:	4d10+8 (30 PV)
Iniciativa:	-5
Deslocamento:	0 (consulte o texto)
CA:	6 (+1 tamanho, -5 Des), toque 6, surpresa 6
Base de Ataque/ Agarrar:	+3/-6
Ataque:	Corpo a corpo: pancada -1 (dano: 1d3-5)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada -1 (dano: 1d3-5)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	*Explosão mágica*
Qualidades Especiais:	Redução de Dano 15/mágica, nuvem mágica, resistência à magia 15, limo
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref -4, Von -4
Habilidades:	For 1, Des 1, Con 15, Int –, Sab 1, Car 1
Perícias:	–
Talentos:	–
Ambiente:	Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	14
Tesouro:	Variável (consulte o texto)
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	5-7 DV (Pequeno); 8-9 DV (Médio); 10-11 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	–

A forma cintilante e opalina flutua a alguns centímetros do solo. Sua superfície viscosa e brilhante encontra-se em movimento constante e pequenos tentáculos e formas angulosas se projetam em intervalos irregulares.

Descrição

Os surtos de mana são uma aberração no fluxo natural da magia. Se as linhas de ley e os poços da lua representam as artérias e os órgãos do mundo mágico, os surtos são seu câncer. Alguns acreditam que essas criaturas são os efeitos colaterais de poderosas magias de evocação ou de uma perturbação violenta nas linhas de ley. Certos magos pesquisam esses seres, esperando alguma revelação dramática sobre a natureza da magia. Os eruditos mais experientes avisam a todos para permanecerem distantes.

Um surto de mana se parece com um limo em muitos aspectos, embora seja composto por magia incrivelmente concentrada, em vez de protoplasma.

Essas criaturas são capazes de se deslocar 90 cm por minuto, mas como esse movimento é aleatório, sua localização é considerada fixa, exceto quando ocorre o efeito de uma magia de transporte (veja adiante). Caso se encontre muito abaixo ou acima do solo, um surto de mana move-se em velocidade constante até assumir seu estado preferido de "descanso".

Os surtos de mana às vezes são encontrados com tesouros. Forças mágicas aleatórias conseguem transformar os arredores em metais valiosos ou até mesmo encantar objetos. Depende do acaso se a criatura se afastará antes de destruir esses itens. Um surto de mana possui 1d3-1 × tesouro normal (o Mestre pode estabelecer um valor diferente para o tesouro, conforme achar apropriado). Não há tesouros perto de uma criatura que se moveu recentemente, enquanto que outra aprisionada em um local por um certo tempo provavelmente terá o dobro do padrão.

Combate

Um surto de mana não caça ou ataca como outras criaturas. Em teoria, seria possível caminhar até ela e tocá-la. Embora pareça com um líquido ou uma aglutinação gasosa de energia, sua consistência é semelhante à da borracha.

O perigo consiste nas magias que emanam da criatura, sendo que aquelas que necessitam de um alvo são direcionadas ao indivíduo mais próximo. Mesmo assim, é teoricamente possível capturar e arrastar um surto, desde que a pessoa consiga suportar os efeitos de tal proximidade.

O maior risco enfrentado por um surto de mana consiste em suas próprias magias. As *bolas de fogo* e outros encantos semelhantes que cercam a criatura podem prejudicá-la, caso ela não disponha de uma defesa ativada. A resistência à magia se aplica aos efeitos hostis que o surto conjura sobre si mesmo, mas é ignorada para as magias inofensivas ou de proteção.

***Explosão Mágica* (SM):** Um surto de mana cria 1d4 efeitos mágicos por rodada, como se conjurados por um mago de 20º nível, mas essas magias não necessitam de componentes e utilizam ações livres para serem lançadas. Qualquer foco necessário para uma determinada magia

é moldado dos materiais do ambiente. As magias são aleatórias, conforme indicado no quadro a seguir.

Nuvem Mágica (Sob): A área ao redor de um surto de mana é imbuída com energias místicas que interferem no funcionamento normal da magia. Todas as magias – até mesmo divinas – num raio de 360 m apresentam um percentual de chance de falha equivalente aos Dados de Vida do surto de mana. Portanto, as magias oferecem 4% de chance de falha quando se encontram ao alcance de uma criatura com 4 DVs. Essa probabilidade porcentual é cumulativa com qualquer outra chance de falha de magia que o personagem possua. O surto de mana não é afetado pela nuvem.

Efeitos da Explosão Mágica do Surto de Mana

1d10	Resultado (lance 1d4 para um resultado específico)
1	*Globos de luz, luz, abrir/fechar, raio de gelo*
2	*Mãos flamejantes, hipnotismo, arma mágica, escudo arcano*
3	*Tranca arcana, proteção contra flechas, resistência a elementos (fogo), mão espectral*
4	*Runas explosivas *, descanso tranqüilo, relâmpago, círculo mágico contra o caos*
5	*Enfeitiçar monstro, âncora dimensional, porta dimensional **, localizar criatura*
6	*Enfraquecer o intelecto, olhos observadores, invocar criaturas V, muralha de energia*
7	*Tarefa* (fazer nada), *globo de invulnerabilidade, lendas e histórias, sugestão em massa* (fazer nada)
8	*Bola de fogo controlável, dedo da morte, insanidade, invisibilidade em massa*
9	*Discernir localização, limpar a mente, palavra de poder, cegar, aprisionar a alma*
10	*Prisão, palavra de poder, matar* (efeito de área), *alterar forma* (transforma-se nas criaturas mais próximas), *prender a alma*

* *Efeitos permanentes/a longo prazo:* O surto de mana conjurou essas magias várias vezes. As runas explosivas estão espalhadas pela área imediatamente próxima.

** *Porta dimensional:* O surto de mana vaga a uma velocidade quase imperceptível. Porém, as magias de transporte o deslocam de vez em quando. A *porta dimensional* transporta a criatura e 450 kg de material próximo até um local a 1d12 × 30 m de distância. Este ponto encontra-se a alguns centímetros do solo.

O Mestre é encorajado a inventar outras tabelas aleatórias para surtos de mana específicos. Uma criatura com poucas magias prejudiciais poderá ter seu ND diminuído em 1. Por sua vez, um surto com um número elevado de magias de combate poderá ter +1 de ND. Talvez, dependendo das circunstâncias, o Mestre queira determinar 2 rodadas de magias que se manifestaram antes do encontro para verificar os efeitos já ativos quando os heróis chegarem.

Sussurro [Wisp]

	Fada (Pequeno)
Dados de Vida:	1d6 (3 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	Vôo 9 m (bem) (6 quadrados)
CA:	13 (+1 tamanho, +2 Des), toque 13, surpresa 11
Base de Ataque/ Agarrar:	+0/-6
Ataque:	Corpo a corpo: pancada -1 (dano: 1d3-2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada -1 (dano: 1d3-2)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Detonar
Qualidades Especiais:	Visão na penumbra, renovar, semear anciente
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +4, Von +1
Habilidades:	For 6, Des 14, Con 10, Int 8, Sab 8, Car 8
Perícias:	Esconder-se +10, Furtividade +6, Observar +5, Ouvir +5, Procurar +3
Talentos:	Prontidão
Ambiente:	Floresta/Qualquer
Organização:	Solitário ou companhia (2-4)
Nível de Desafio:	1
Tesouro:	–
Tendência:	Sempre Neutro e Bom
Progressão:	2-3 DV (Pequeno); 4-5 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	–



A bola de luz paira a alguns metros do solo. No interior do brilho arcano, é possível visualizar os traços translúcidos de um rosto élfico.

Descrição

Os sussurros são espíritos da floresta que curam os ancientes e mantêm a natureza limpa e pura. Eles se dedicam à preservação dos *habitats* dos elfos da noite. Além de curar árvores vivas com um simples toque, são capazes de explodir para banir ou destruir monstros invocados (como qualquer extra-planar, elemental ou diversos tipos de mortos-vivos).

Os sussurros demonstram pouco livre arbítrio ou interesse próprio, e parecem existir apenas para servir aos desejos dos Kaldorei. Por enquanto, não se sabe se isso é a verdade ou se obedecem à liderança dos elfos da noite devido a algum objetivo pessoal ou senso de dever.

Alguns estudiosos humanos acham que os sussurros representam as almas dos Kaldorei mortos, mas essas alegações são quase alvo de zombaria por parte dos elfos da noite.

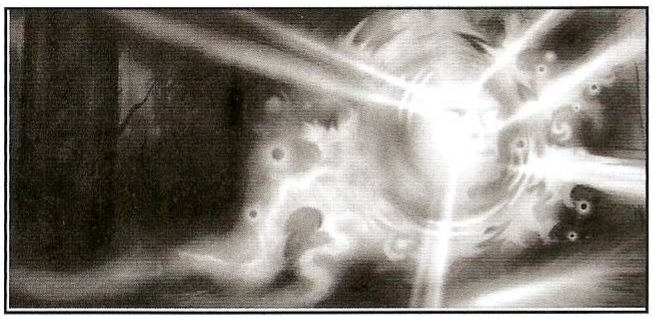
Combate

Os sussurros evitam o combate e fugirão quando atacados, se conseguirem. Por outro lado, agem como tropas de apoio, curando ancientes e consertando as estruturas dos elfos da noite. Se pressionados, atacam os inimigos mortais ou se detonam para destruir ou banir extra-planares ou mortos-vivos.

Detonar (Sob): Os sussurros são capazes de se sacrificar para gerar simultaneamente os efeitos das magias *banimento*, *dissipar magia* (numa explosão de 9 m de raio) e *destruição sagrada*. Esses efeitos são tratados como se criados por um conjurador de nível equivalente aos Dados de Vida do sussurro.

Renovar (Sob): Uma vez por rodada, os sussurros podem curar ancientes, plantas ou estruturas de madeira. A cura de cada rodada é equivalente a 1d8 por DV do sussurro.

Semear Anciente (Sob): Um sussurro pode se sacrificar para semear um anciente. A árvore demora décadas para atingir a maturidade e séculos até adquirir todo o seu potencial.



Trogg [Trogg]

	Humanóide (Médio – Trogg)
Dados de Vida:	2d8+2 (11 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)
CA:	15 (+5 natural), toque 10, surpresa 15
Base de Ataque/ Agarrar:	+1/+1
Ataque:	Corpo a corpo: clava +1 (dano: 1d6)
Ataque Total:	Corpo a corpo: clava +2 (dano: 1d6)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Características de Trogg
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 36 m
Testes de Resistência:	Fort +5*, Ref +0*, Von +0*
Habilidades:	For 11, Des 10, Con 13, Int 8, Sab 10, Car 6
Perícias:	Esconder-se +1, Ouvir +4, Observar +4
Talentos:	Prontidão
Ambiente:	Qualquer
Organização:	Gangue (2–4), bando (11–20 mais 2 sargentos de 3º nível e 1 líder de 3º–6º nível) ou tribo (30–100 mais 30% de não-combatentes, 1 sargento de 3º nível para cada 10 adultos, 5 tenentes de 5º nível e 3 capitães de 7º nível)
Nível de Desafio:	1
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+1

A criatura tem tórax atarracado e constituição poderosa, com testa larga e mandíbula inferior protuberante. Uma astúcia maligna é evidente em seus olhos profundos.

Descrição

Os troggs compõem uma raça bárbara, praticamente de "homens das cavernas" com inteligência muito inferior, mas uma grande capacidade para praticar todos os tipos de violência. Eles representam a primeira tentativa dos titãs de criar vida a partir das pedras, mas a experiência fracassou. Os estudiosos anões postulam que o experimento fracassou devido à interferência dos Deuses Antigos (a segunda tentativa, bem-sucedida, originou a raça dos anões). Quando os titãs notaram a brutalidade e a deformidade dos troggs, enterraram-nos em câmaras por todo a terra que depois se tornaria Khaz Modan. A câmara principal dessas criaturas era a antiga cidade titânica de Uldaman, em Khaz Modan. Eles permaneceram ali por inúmeras eras, até que os anões começaram a escavar as ruínas. Eles cavaram muito profundamente e libertaram os troggs de seu longo sono. Agora, essas criaturas passaram a sair de vários buracos profundos no solo para espalhar o terror pelo reino dos anões.

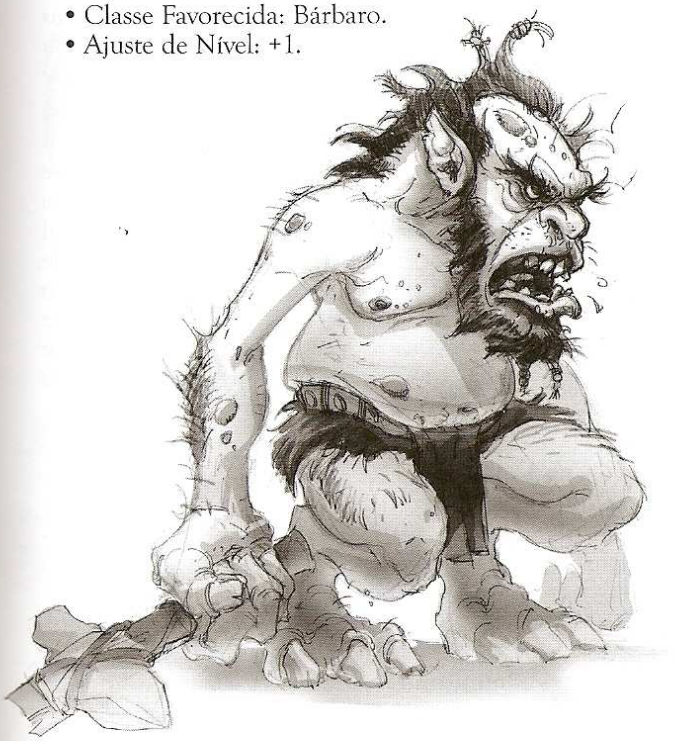
Os troggs sentem um ódio antinatural pelos seus primos "bonitinhos". Eles podem ser estúpidos, mas estão inabaláveis quanto a continuar agredindo os anões.

Combate

Os troggs são brutais e astuciosos em combate (na verdade, mantêm essa atitude em relação à maioria das coisas da vida). Sua pele é composta de pedra viva, fornecendo um bônus de armadura natural bastante útil.

Características de Trogg (Ext): Os troggs possuem os seguintes traços raciais:

- +2 de Constituição, –2 de Inteligência, –2 de Sabedoria, –4 de Carisma.
- Tamanho Médio.
- O deslocamento base em terra de um trogg é de 6 m.
- Visão no escuro até 36 m.
- Ligação com Pedras: Essa habilidade concede +2 de bônus racial aos troggs nos testes de Procurar para identificar trabalhos incomuns de alvenaria. Qualquer material que não seja rochoso, mas esteja disfarçado como uma rocha, também é considerado um trabalho incomum de alvenaria. Um trogg que passar a 3 metros de um trabalho incomum de alvenaria pode realizar um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente; ele também é capaz de utilizar essa perícia para localizar armadilhas construídas com pedras como um ladino. Os troggs conseguem intuir a profundidade subterrânea com a mesma naturalidade que um ser humano é capaz de distinguir acima e abaixo.
- +2 de bônus racial nos testes de resistência contra venenos. *Não incluído nas estatísticas indicadas acima.
- +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra anões e gigantes.
- +4 de bônus de esquiva na Classe de Armadura contra criaturas do tipo gigante (como gigantes da montanha e do mar).
- +5 de bônus de armadura natural.
- Classe Favorecida: Bárbaro.
- Ajuste de Nível: +1.



Troll [Troll]
Troll da Floresta

	Humanóide Monstruoso (Grande)
Dados de Vida:	2d8+6 (15 PV)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	6 m vestindo um gibão de peles (4 quadrados); deslocamento base 9 m
CA:	15 (–1 tamanho, +1 Des, +2 natural, +3 couro), toque 10, surpresa 14
Base de Ataque/ Agarrar:	+2/+9
Ataque:	Corpo a corpo: machado de batalha +4 (dano: 1d8+3, dec. ×3) ou garra +4 (dano: 1d6+3)
Ataque Total:	Corpo a corpo: machado de batalha +4 (dano: 1d8+3, dec. ×3) ou 2 garras +4 (dano: 1d6+3), ou à distância: lança +2 (dano: 1d8+3, dec. ×3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	–
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, cura acelerada 2
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +4, Von +2
Habilidades:	For 17, Des 12, Con 16, Int 8, Sab 9, Car 7
Perícias:	Esconder-se –1*
Talentos:	Rastrear
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário, gangue (3–4), tropa (4–9 mais 1 líder de 2º–5º nível) ou tribo (10–100 mais 5 sargentos de 3º nível, 3 tenentes de 5º nível e 1 líder de 5º–9º nível)
Nível de Desafio:	2
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+1

O humanóide atinge mais de 2,10 m de altura, com uma constituição impressionante e pele verde-escura malhada e coberta com musgos. Dentes amarelados são visíveis sob um nariz grande e encurvado enquanto a criatura sorri empunhando seu machado de batalha.

Descrição

Como seu nome sugere, esses seres são encontrados nas florestas – pelo menos nas que não são dominadas pelos elfos ou outras raças humanóides. Eles invejam seus irmãos da selva e do gelo, já que nunca conheceram as glórias de um reino próprio.

Os trolls da floresta desprezam todas as outras raças – principalmente os altos-elfos, que consideram os usurpadores de sua antiga terra natal (a civilização dos trolls da floresta de Lordaeron antecede a dos altos-elfos por milhares de anos). Eles só agirão em conjunto com outras raças se isso significar a eliminação de um inimigo ainda mais odiado. Eles se aliaram à Horda durante a Segunda Guerra por esse motivo, abandonando os orcs após a derrota.

A cultura desses seres é tribal e tão primitiva quanto a dos trolls negros. Embora não sejam tão violentos quanto seus primos, as criaturas das florestas também possuem uma reputação temível em batalha.

Combate

Os trolls da floresta são semelhantes às demais espécies quanto à escolha de armas e táticas de combate.

Cura Acelerada (Ext): Os trolls da floresta recuperam 2 Pontos de Vida a cada rodada.

Perícias: *Os trolls da floresta recebem +4 de bônus racial em Esconder-se quando se encontram em áreas de floresta.

Trolls da Floresta Como Personagens

A classe favorecida de um troll da floresta é bárbaro. Esses personagens apresentam as mesmas características raciais dos trolls da selva (consulte o verbete adiante), com as seguintes exceções.

- +6 de Força, +2 de Destreza, +6 de Constituição, –2 de Sabedoria, –4 de Carisma.
- Tamanho Grande. –1 de Penalidade na Classe de Armadura, –1 de penalidade nas jogadas de ataque, –4 de penalidade em testes de Esconder-se, +4 de bônus em testes de agarrar, dobro do limite para erguer e carregar dos personagens Médios.
- Espaço/Alcance: 3 m/3 m
- Dados de Vida Raciais: Um troll da floresta principia com dois níveis como humanóide monstruoso, que fornecem 2d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +2 e bônus base para os testes de resistência de Fort +0, Ref +3 e Von +3.
- Perícias Raciais: Os níveis como humanóide monstruoso de um troll da floresta lhe concedem pontos de perícia iguais a 5 × (2 + modificador de Int). Sua perícia de classe é Esconder-se. Eles recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando se encontram em áreas de floresta.
- Talentos Raciais: Os níveis como humanóide monstruoso de um troll da floresta lhe concedem um talento.
- Qualidades Especiais (veja acima): Cura Acelerada 4.
- Idioma Básico: Baixo Comum.
- Ajuste de Nível: +4.



Troll da Selva

	Humanóide Monstruoso (Médio)
Dados de Vida:	1d8+2 (6 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
CA:	14 (+2 natural, +2 couro), toque 12, surpresa 12
Base de Ataque/ Agarrar:	+1/+3
Ataque:	Corpo a corpo: machado de batalha +3 (dano: 1d8+2, dec. ×3) ou garra +3 (dano: 1d4+2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: machado de batalha +3 (dano: 1d8+2, dec. ×3) ou 2 garras +3 (dano: 1d4+2), ou à distância: lança +1 (dano: 1d8+2, dec. ×3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	–
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, cura acelerada 1
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +2, Von +2
Habilidades:	For 15, Des 11, Con 15, Int 9, Sab 10, Car 9
Perícias:	Esconder-se +4*
Talentos:	Grande Fortitude
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário, gangue (3–4), tropa (4–9 mais 1 líder de 2º–5º nível) ou tribo (10–100 mais 5 sargentos de 3º nível, 3 tenentes de 5º nível e 1 líder de 5º–9º nível)
Nível de Desafio:	1
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+1

O humanóide é alto, vigoroso e musculoso. Olhos amarelos brilham em um rosto de traços acentuados, com orelhas pontudas e um nariz afilado. É difícil distinguir a criatura em meio à folhagem tropical, pois sua pele verde mescla-se aos arredores.

Descrição

Os trolls da selva são criaturas supersticiosas que se deliciam com caçadas e com os rigores do combate pessoal. Em eras passadas, governavam as terras ao sul das Montanhas Crista Vermelha em Tempestade de Vento. Apesar de seu reino glorioso ter há muito sucumbido, eles ainda tentam recuperar a majestade perdida. Equipados com magias de vodu e perícias de combate incomparáveis, realizam inúmeros esforços para reaver sua terra natal nas selvas.

Sociedade dos Trolls da Selva

Os trolls da selva são os mais civilizados de sua espécie. Eles estão organizados em tribos, com linhagens lideradas pelos guerreiros mais poderosos. Casas familiares se erguem e caem de acordo com as honrarias em combate de seus membros. Pajés e bruxos espirituais agem como líderes espirituais e legislativos, julgando os assuntos relacionados às leis e distribuindo encargos administrativos. Grande parte das normas se

concentra na manutenção da honra individual, da família, da tribo e da espécie troll em geral. A punição por quebrar as leis ou trazer desonra a um semelhante pode variar de cicatrizes rituais a desmembramento, expulsão ou até mesmo a morte. Geralmente, o castigo em si é secundário em relação à perda da honra, que os trolls da selva valorizam acima de tudo.

Os líderes dos trolls da selva são pajés ou os guerreiros honrados. Respeita-se o membro mais velho de uma família, mas ele deve se afastar quando sua habilidade em combate começa a declinar. Atualmente, os trolls da selva não possuem um monarca; os pajés alegam que ninguém merece esse título, a não ser que consiga unir todas as tribos e recuperar as terras que lhe pertencem por direito. Enquanto isso, os pretendentes são considerados desonrados.

Os trolls da selva crêem que os espíritos de seus ancestrais guiam o universo de um local além do véu da morte. Os pajés ensinam que os merecedores adquirem o domínio de vários aspectos da natureza ao morrerem — as plantas, o clima, os animais ou até mesmo doenças. Quando eles exibem seus poderes sobrenaturais para curar os enfermos, controlar a natureza ou auxiliar os guerreiros, dizem estar sendo cavalgados pelos espíritos ancestrais.

Os rituais dos trolls da selva podem ser muito complexos, incluindo várias horas de danças e cantos. Os pajés desenham símbolos em si e em outros participantes e utilizam vestes ricamente bordadas. Há rituais para todos os tipos de eventos: a mudança de estações, o nascimento de uma criança ou a iminência de um combate.

Os jovens não recebem nomes públicos até que tenham adquirido outro em batalha. Até então, são tratados por diminutivos genéricos.



Combate

Os trolls da selva atacam com machados de batalha e lanças, mas não estão de forma alguma limitados a utilizar armas. Mesmo desarmados, suas garras podem ser letais. Eles lutam sem medo, contando com a habilidade de cura natural para se manterem firmes.

Cura Acelerada (Ext): Os trolls da selva recuperam 1 Ponto de Vida a cada rodada.

Perícias: *Os trolls da selva recebem +4 de bônus racial em Esconder-se quando se encontram na selva.

Personagens Trolls da Floresta

A classe favorecida de um troll da selva é bárbaro. A maioria consiste em bárbaros, curandeiros ou batedores. Esses personagens apresentam as seguintes características raciais:

- +4 de Força, +4 de Constituição, -2 de Inteligência, -2 de Carisma.
- Tamanho Médio.
- O deslocamento base em terra de um troll da selva é de 9 m.
- Visão no escuro até 18 m.
- Perícias Raciais: Os trolls da selva recebem +4 de bônus racial em Esconder-se quando se encontram na selva.
- +2 de bônus de armadura natural.
- Qualidades Especiais (veja acima): Cura acelerada 1.
- Idioma Básico: Baixo Comum.
- Classe Favorecida: Bárbaro.
- Ajuste de Nível: +1.

Troll do Gelo

	Humanóide Monstruoso (Grande – Frio)
Dados de Vida:	3d8+12 (25 PV)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	6 m vestindo um gibão de peles (4 quadrados); deslocamento base 9 m
CA:	17 (–1 tamanho, +2 Des, +3 natural, +3 couro), toque 11, surpresa 15
Base de Ataque/ Agarrar:	+3/+11
Ataque:	Corpo a corpo: machado de batalha +7 (dano: 1d8+4, dec. ×3) ou garra +6 (dano: 1d6+4)
Ataque Total:	Corpo a corpo: machado de batalha +7 (dano: 1d8+4, dec. ×3) ou 2 garras +6 (dano: 1d6+4), ou à distância: lança +3 (dano: 1d8+4, dec. ×3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	–
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, cura acelerada 3, imunidade ao frio, vulnerabilidade ao fogo
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +4, Von +3
Habilidades:	For 19, Des 13, Con 19, Int 9, Sab 10, Car 9
Perícias:	Esconder-se +0*
Talentos:	Esquiva, Foco em Arma (machado de batalha)
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário, gangue (3–4), tropa (4–9 mais 1 líder de 2º–5º nível) ou tribo (10–100 mais 5 sargentos de 3º nível, 3 tenentes de 5º nível e 1 líder de 5º–9º nível)
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+2

O humanóide possui uma constituição poderosa, atingindo cerca de 2,40 m de altura. Sua pele é malhada de verde e cinza e coberta com peles de animais. Seus traços acentuados e olhos azuis e brilhantes são marcados pela crueldade.

Descrição

Os trolls de Crista de Gelo outrora governaram as terras frias de Dun Morogh, mas seu império sucumbiu aos exércitos dos anões. Eles se retiraram para as colinas, um golpe vergonhoso em sua natureza belicosa. Agora que as forças dos anões encontram-se dispersas em explorações e empenhadas em sufocar a invasão dos troggs, os trolls de Crista de Gelo perceberam a oportunidade de recuperar Dun Morogh e restaurar seu reino perdido há tanto tempo.

Como seus primos das florestas, os trolls do gelo deleitam-se com carnificinas e maldade. Eles são canibais por natureza e conhecidos por sua preferência em se alimentar da carne crua dos inimigos assassinados. Sua estrutura social assemelha-se muito à dos trolls da floresta.

Combate

Os trolls do gelo são semelhantes às outras espécies em relação à escolha de armas e táticas de combate.

Cura Acelerada (Ext): Os trolls do gelo recuperam 3 Pontos de Vida a cada rodada.

Perícias: *Os trolls do gelo recebem +4 de bônus racial em Esconder-se quando se encontram em áreas com neve.

Trolls do Gelo Como Personagens

A classe favorecida de um troll do gelo é bárbaro. Esses personagens possuem as mesmas características raciais dos trolls da selva (consulte o verbete acima), com as seguintes exceções.

- +8 de Força, +2 de Destreza, +8 de Constituição.
- Tamanho Grande. –1 de Penalidade na Classe de Armadura, –1 de penalidade nas jogadas de ataque, –4 de penalidade em testes de Esconder-se, +4 de bônus em testes de agarrar, dobro do limite para erguer e carregar dos personagens Médios.
- Espaço/Alcance: 3 m/3 m
- Dados de Vida Raciais: Um troll do gelo principia com três níveis como humanóide monstruoso, que fornecem 3d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +3 e bônus base para os testes de resistência de Fort +1, Ref +3 e Von +3.
- Perícias Raciais: Os níveis como humanóide monstruoso de um troll do gelo lhe concedem pontos de perícia iguais a 6 × (2 + modificado de Int). Sua perícia de classe é Esconder-se. Eles recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando se encontram em áreas com neve.
- Talentos Raciais: Os níveis como humanóide monstruoso de um troll do gelo lhe concedem dois talentos.
- Qualidades Especiais (veja acima): Subtipo (frio), cura acelerada 3.
- Idioma Básico: Baixo Comum.
- Ajuste de Nível: +2.



Troll Negro

	Humanóide Monstruoso (Grande)
Dados de Vida:	4d8+20 (38 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	6 m vestindo um gibão de peles (4 quadrados); deslocamento base 9 m
CA:	18 (-1 tamanho, +2 Des, +4 natural, +3 couro), toque 11, surpresa 16
Base de Ataque/ Agarrar:	+4/+13
Ataque:	Corpo a corpo: machado de batalha +8 (dano: 1d8+5, dec. ×3) ou garra +8 (dano: 1d6+5)
Ataque Total:	Corpo a corpo: machado de batalha +8 (dano: 1d8+5, dec. ×3) ou 2 garras +8 (dano: 1d6+5), ou à distância: lança +5 (dano: 1d8+5, dec. ×3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	–
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, cura acelerada 4
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +6, Von +4
Habilidades:	For 21, Des 14, Con 21, Int 9, Sab 10, Car 9
Perícias:	Esconder-se +1*, Furtividade +4
Talentos:	Esquiva, Sorrateiro
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário, gangue (3-4), tropa (4-9 mais 1 líder de 2º-5º nível) ou tribo (10-100 mais 5 sargentos de 3º nível, 3 tenentes de 5º nível e 1 líder de 5º-9º nível)
Nível de Desafio:	4
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+4

O humanóide musculoso e viril tem quase 3 m de altura. Sua pele tem uma coloração negra intensa e seus traços são acentuados. Seus olhos amarelo-claros brilham quando a criatura se esgueira além das sombras.

Descrição

Os trolls negros são a maior e mais rara espécie da raça troll. Embora possam ser encontrados praticamente em qualquer lugar, preferem a escuridão à luz. A maioria das tribos habita no subterrâneo, emergindo à noite para caçar.

Os trolls negros se organizam em uma estrutura tribal e valorizam muito o poder físico e a astúcia. Os xamãs oferecem orientação espiritual e magia divina quando necessário. O mesmo ocorre – embora de forma bem menos primitiva – na estrutura social dos trolls da selva, a raça mais civilizada (consulte o verbete adiante). Eles praticam o vodu, sacrifícios rituais e às vezes até mesmo canibalismo. Possivelmente, são os membros mais violentos entre todas as espécies de trolls, temidos até por seus semelhantes.

Combate

Os trolls negros atacam com machados de batalha e lanças, mas não estão de forma alguma limitados a utilizar armas. Mesmo desarmados, suas garras podem ser letais. Eles lutam sem medo, contando com a habilidade de cura natural para se manterem firmes.

Cura Acelerada (Ext): Os trolls negros recuperam 4 Pontos de Vida a cada rodada.

Perícias: *Os trolls negros recebem +4 de bônus racial em Esconder-se quando se encontram em áreas escuras ou sombrias.

Trolls Negros Como Personagens

A classe favorecida de um troll negro é bárbaro. Esses personagens apresentam as mesmos características raciais dos trolls da selva (consulte o verbete acima), com as seguintes exceções.

- +10 de Força, +4 de Destreza, +10 de Constituição.
- Tamanho Grande. -1 de Penalidade na Classe de Armadura, -1 de penalidade nas jogadas de ataque, -4 de penalidade em testes de Esconder-se, +4 de bônus em testes de agarrar, dobro do limite para erguer e carregar dos personagens Médios.
- Espaço/Alcance: 3 m/3 m
- Dados de Vida Raciais: Um troll negro principia com quatro níveis como humanóide monstruoso, que fornecem 4d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +4 e bônus base para os testes de resistência de Fort +1, Ref +4 e Von +4.
- Perícias Raciais: Os níveis como humanóide monstruoso de um troll negro lhe concedem pontos de perícia iguais a 7 × (2 + modificado de Int). Suas perícias de classe são Esconder-se e Furtividade. Eles recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando se encontram em áreas escuras ou sombrias.
- Talentos Raciais: Os níveis como humanóide monstruoso de um troll negro lhe concedem dois talentos.
- +4 de bônus de armadura natural.
- Qualidades Especiais (veja acima): Cura acelerada 4.
- Idioma Básico: Baixo Comum.
- Classe Favorecida: Bárbaro.
- Ajuste de Nível: +4.

Tuskarr [Tuskarr]

	Humanóide Monstruoso (Médio)
Dados de Vida:	1d8+1 (5 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	6 m vestindo um gibão de peles (4 quadrados); deslocamento base 9 m
CA:	14 (+1 natural, +3 couro), toque 10, surpresa 14
Base de Ataque/ Agarrar:	+1/+2
Ataque:	Corpo a corpo: lança +2 (dano: 1d8+1, dec. ×3), ou à distância: rede +1 (dano: especial) ou lança +1 (dano: 1d8+1, dec. ×3)
Ataque Total:	Corpo a corpo: lança +2 (dano: 1d8+1, dec. ×3), ou à distância: rede +1 (dano: especial) ou lança +1 (dano: 1d8+1, dec. ×3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	–
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +2, Von +3
Habilidades:	For 13, Des 10, Con 13, Int 10, Sab 13, Car 10
Perícias:	Natação +3, Observar +3, Ouvir +3, Profissão (baleeiro) +5, Profissão (pescador) +5
Talentos:	Prontidão
Ambiente:	Terrestre/Frio
Organização:	Companhia (2-4), esquadrão (11-20 mais 2 sargentos de 3º nível e 1 líder de 3º-6º nível) ou bando (30-100 mais 20% de não-combatentes, 1 sargento de 3º nível para cada 10 adultos, 5 tenentes de 5º nível e 3 capitães de 7º nível)
Nível de Desafio:	1/2
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Neutro e Bom
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+0

O humanóide tem constituição sólida, com torso grande e ombros largos. Veste peles quentes sob um casaco impermeável. Sua cabeça é rústica e praticamente desprovida de pelos, com um par de grandes presas projetando-se de sua mandíbula superior. Os olhos castanhos são amigáveis e expressivos.



Descrição

Os tuskarr são pescadores e baleeiros incomparáveis. Sua economia auto-suficiente baseia-se na generosidade do oceano. Essas criaturas intrépidas fazem parte de uma sociedade amigável e habitam as costas gélidas de Fenda do Norte. Entretanto, os tuskarr ainda não desenvolveram uma sociedade organizada e suas aldeias fervilhantes de atividade e comércio estão espalhadas pelas praias frias.

As comunidades são estabelecidas para ajudar na pesca, criação de animais e defesa, e não por interesses políticos. A família representa a principal estrutura social e os tuskarr não possuem figuras de autoridade exceto pelos papéis tradicionais de liderança familiar. Os parentescos envolvem, de modo geral, três gerações tanto do lado materno quanto paterno. Funcionalmente, essas famílias amplas são tratadas como uma só, portanto, a ação de um membro torna-se responsabilidade de todo o grupo. O casamento ocorre assim que o macho passa a ser capaz de sustentar uma esposa, e, para as fêmeas, assim que atingem a puberdade.

As leis dos tuskarr são simples. Nenhum deles pode se negar a contribuir com os interesses do povoado – coleta de alimentos, confecção de vestimentas e habitações, patrulhamento defensivo e assim por diante. O mar é considerado uma propriedade comum destinada à pesca e a caça às baleias. Os produtos dessa atividade são divididos entre a comunidade da melhor forma possível, e aqueles que ficam privados dos frutos de um dia de coleta terão precedência na distribuição do dia seguinte. Os tuskarr mantêm propriedades privadas, mas a posse é condicionada ao uso.

As leis dos tuskarr não se preocupam tanto com a punição dos criminosos, mas sim em manter a paz e a prosperidade da comunidade. Os castigos são amenos, geralmente destinados a prejudicar a posição social de

um indivíduo (através de fofocas, zombaria ou ostracismo). Porém, alguns assuntos são levados a sério. Sempre se exigem vinganças de sangue quando se tira uma vida, o que pode resultar em rixas prolongadas.

Os xamãs tuskarr têm o poder de influenciar eventos como o clima, os alimentos e as doenças. A magia desses indivíduos costuma ser muito trabalhosa, mesmo para algo tão simples quanto curar um enfermo: o xamã pode se comunicar com os fantasmas dos antepassados do paciente e até mesmo forçar outros espíritos à submissão antes de obrigá-los a ajudar a curar o paciente.

A pesca e a caça às baleias são a base de tudo, desde a orientação moral às gírias coloquiais. Os rapazes se esforçam para se tornarem bons pescadores e as moças sonham em se casar com baleeiros competentes. O sucesso na pesca é um sinal de probidade, e o fracasso significa desordem moral. O pós-vida tuskarr é concebido como um paraíso com peixes de ótima qualidade e baleias que podem ser pescadas sem trabalho árduo.

Os tuskarr executam rituais simples relacionados a acontecimentos sociais, em vez de religiosos — principalmente nascimentos, casamentos, enfermidades e falecimentos. Outros se relacionam à celebração de uma boa pesca e à veneração daqueles que se perderam no mar ou que sucumbiram em batalha.

Os tuskarr costumam guerrear contra os trolls do gelo e o povo-aranha nerubiano nativos de Fenda Norte. Apesar de terem sido bem-sucedidos em expulsar o Flagelo de mortos-vivos, sabem que o reaparecimento das legiões de mortos é apenas uma questão de tempo.

Combate

Os tuskarr preferem lanças e redes como principais instrumentos de guerra. Os combatentes realizam ataques coordenados, cada um se empenhando em garantir o bem-estar dos companheiros. Um dos membros do esquadrão tentará aprisionar o inimigo com uma rede e os outros atacarão o adversário capturado com suas lanças.

Perícias: Os tuskarr recebem +8 de bônus racial nos testes de Natação.

Tuskarr Como Personagens

Os personagens tuskarr podem ser curandeiros, guerreiros ou batedores. A classe favorecida é batedor. Esses personagens apresentam as seguintes características raciais:

- +2 de Força, +2 de Constituição, +2 de Sabedoria.
- O deslocamento base em terra de um tuskarr é de 9 m.
- Visão no escuro até 18 m.
- Perícias Raciais: Os tuskarr recebem +8 de bônus racial nos testes de Natação.
- +1 de bônus de armadura natural.
- Idiomas Básicos: Comuns, Tuskarr.
- Classe Favorecida: Batedor.
- Ajuste de Nível: +0.

Wendigo [Wendigo]

Humanóide Monstruoso (Grande)

Dados de Vida:	5d8+10 (32 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
CA:	15 (-1 tamanho, +6 natural), toque 9, surpresa 15
Base de Ataque/ Agarrar:	+5/+13
Ataque:	Corpo a corpo: garra +8 (dano: 1d6+6)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +8 (dano: 1d6+6)
Espaço/Alcance:	1,5 m/3 m
Ataques Especiais:	–
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, imunidade ao frio
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +4, Von +4
Habilidades:	For 19, Des 11, Con 15, Int 6, Sab 10, Car 5
Perícias:	Esconder-se +4*, Observar +6, Ouvir +6
Talentos:	Ataque Poderoso, Prontidão
Ambiente:	Qualquer/Frio
Organização:	Solitário ou matilha (3-6)
Nível de Desafio:	4
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Neutro
Progressão:	6-8 DV (Grande); 9-13 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	–

O enorme humanóide tem 3 m de altura. Ele se parece vagamente com um ogro, mas é coberto por uma pelagem branca. Garras afiadas projetam-se de suas grandes mãos e sua boca se abre em um sorriso voraz enquanto caminha desajeitadamente.

Descrição

Os wendigos nativos de Fenda do Norte são criaturas vorazes. Canibais e selvagens, esses humanóides peludos são bastante territoriais e não apreciam que intrusos invadam seus territórios de caça. Eles se tornam ainda mais agressivos com aqueles que invadem suas terras intencionalmente.

Essas criaturas são predadores ferozes que apreciam a carne dos humanos e dos orcs. Solitários por natureza, raramente vivem em meio a outros membros de sua espécie. A única exceção é durante a criação da prole, algo que os pais fazem em conjunto. Os wendigos costumam gerar duas crias por ninhada. Os pais expulsam os jovens quando estes atingem a maturidade e em seguida seguem seu próprio caminho (considera-se um wendigo totalmente maduro quando atinge 9 DV). Sob outras circunstâncias, um encontro entre dois membros da espécie sempre termina na morte de um deles, mesmo nos períodos de acasalamento.

Cada wendigo controla vários quilômetros de território. Não é incomum que passem semanas caçando uma única refeição.

Combate

Os wendigos atacam com suas garras. Eles são tão ágeis com suas armas naturais que conseguem abater várias

criaturas menores em uma única rodada. Até mesmo as crianças podem ser letais em uma batalha. Porém, não são suicidas e evitarão lutar contra um inimigo superior. Nesse caso, o wendigo perseguirá a vítima, aguardando até que surja um momento oportuno para atacá-la.

Perícias: Os wendigos recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se em terrenos com neve e/ou gelo.

Sasquatch

	Humanóide Monstruoso (Grande)
Dados de Vida:	4d8+12 (30 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
CA:	14 (-1 tamanho, +5 natural), toque 9, surpresa 14
Base de Ataque/ Agarrar:	+4/+12
Ataque:	Corpo a corpo: garra +7 (dano: 1d6+6)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +7 (dano: 1d6+6)
Espaço/Alcance:	1,5 m/3 m
Ataques Especiais:	–
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +4, Von +4
Habilidades:	For 18, Des 10, Con 16, Int 5, Sab 10, Car 4
Perícias:	Escalar +6, Observar +2, Ouvir +3
Talentos:	Ataque Poderoso, Trespassar
Ambiente:	Temperado/Qualquer
Organização:	Solitário, par ou bando (3-5)
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Neutro
Progressão:	5-7 DV (Grande); 8-12 (Enorme)
Ajuste de Nível:	–

O enorme humanóide tem 2,70 m de altura. Ele se parece vagamente com um ogro, mas é coberto por uma pelagem cor de areia. A criatura possui garras longas e afiadas e um brilho faminto no olhar.

Descrição

A espécie de humanóides monstruosos conhecida como sasquatch é aparentada aos wendigo de Fenda do Norte. Eles são seres enormes com inteligência limitada e desprovidos de personalidade. Vagam sozinhos e preferem caçar individualmente. Eles são incrivelmente fortes e extremamente territoriais. Possuem garras afiadas e apreciam muito a carne dos humanos e dos orcs. Apesar de matarem de imediato os elfos que invadirem seus territórios, sabe-se que não se alimentam desses seres. Em vez disso, abandonam os cadáveres dos Kaldorei intactos (os sasquatch parecem capazes de distinguir entre os elfos da noite e os altos-elfos, talvez pelo cheiro, e não se importam em se alimentar da carne dos Quel'dorei).

Assim como os ogros, os sasquatch tendem a resolver seus problemas esmagando-os. Mas ao contrário deles, costumam evitar outras criaturas, a não ser que seja para destruí-las ou devorá-las. Eles preferem as florestas, mas ocuparão qualquer local conveniente que lhes forneça alimentos, tesouros e coisas para esmagar.

Felizmente, os sasquatch só se acasalam raramente. Quando reunidos em grupos, a agressividade dessas criaturas pode se tornar devastadora para os heróis despreparados. Eles são matriarcais e, como resultado, os bandos de sasquatch consistem na mãe com seus filhotes, geralmente uma única ninhada.

Combate

Os sasquatch não são nada perspicazes durante o combate. Eles tendem a usar suas garras e sua grande força para dilacerar os inimigos em lutas corpo a corpo.



Wyvern

	Besta Mágica (Grande)
Dados de Vida:	5d10+10 (37 PV)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	9 m (6 quadrados), vôo 21 m (ruim)
CA:	16 (-1 tamanho, +1 Des, +6 natural), toque 10, surpresa 15
Base de Ataque/ Agarrar:	+5/+13
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +8 (dano: 2d6+4) ou garra +8 (dano: 1d6+4)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +8 (dano: 2d6+4) ou 2 garras +6 (dano: 1d6+2) e golpe com a cauda +6 (dano: 1d8+2)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m (3 m com a mordida)
Ataques Especiais:	Veneno
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, visão na penumbra
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +5, Von +2
Habilidades:	For 18, Des 13, Con 15, Int 8, Sab 13, Car 9
Perícias:	Ouvir +5, Furtividade +3, Observar +7*
Talentos:	Ataques Múltiplos[B], Investida Aérea, Prontidão
Ambiente:	Florestas, colinas, montanhas e planícies/Qualquer
Organização:	Solitário, casal ou revoada (5-9)
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	–
Tendência:	Geralmente Caótico e Neutro
Progressão:	6-8 DV (Grande); 9-11 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	–

A criatura se parece muito com um leão com grandes asas coriáceas que se estendem a partir de seus membros dianteiros. Ela possui patas traseiras poderosas e uma cauda semelhante à de um escorpião.

Descrição

Uma revoada de wyverns é uma visão assombrosa. Vários aventureiros contam estórias emocionantes sobre essas feras poderosas voando pelo céu colorido em vermelho e violeta do ocaso.

Os wyverns vivem nos terraços montanhosos e desertos das Terras Áridas em Kalimdor. São inimigos das harpias, já que essas criaturas vis gostam de capturar wyverns jovens para utilizá-los como alimento ou para subjugá-los e treiná-los como guardiões.

Os wyverns são aliados recentes, porém voluntários, da Horda. Os orcs de pele verde provaram sua capacidade combatendo as harpias. Desde então, as duas espécies mantêm um respeito mútuo crescente. Os wyverns compartilham com os taurinos a mesma consideração que devotam aos orcs, apesar dos primeiros serem grandes demais para cavalgar esses seres alados. Um wyvern pode escolher um orc disposto a voar para formar uma formidável equipe aérea de vigilância e combate. Esses orcs são conhecidos como cavaleiros eólicos (veja o **Compêndio da Aliança e da Horda**).

Depara-se com wyverns solitários com a mesma freqüência com que se encontram as criaturas na companhia de cavaleiros orcs. Eles falam Orc e Taur-Ahe, mas são capazes de aprender o Comum e outros idiomas.

Combate

Os wyverns possuem uma compreensão aguçada das táticas aéreas. Sem cavaleiros, realizam mergulhos rápidos, atacando com os dentes ou a cauda e, em seguida, golpeando com suas garras. Se estiverem aprisionados no chão, morderão e atacarão o inimigo com suas garras a fim de abrir espaço suficiente para decolar novamente. Quando transportam orcs, os wyverns preferem longos mergulhos, que permitem aos cavaleiros atirarem a uma distância curta, antes de recuarem para posições seguras. Os animais cavalgados agem por iniciativa própria.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferimento; teste de resistência de Fortitude (CD 14); dano inicial: 1d4 pontos de dano temporário de Constituição; dano secundário: 1d4 pontos de dano temporário de Constituição.

Perícias: Os wyverns recebem +4 de bônus racial nos testes de Observar durante o dia.





CAPÍTULO DOIS: A LEGIÃO FLAMEJANTE



É possível imaginar o plano da realidade conhecido como Caos Inferior como uma espessa teia de magia ao redor e acima do Plano Material. Ele representa uma dimensão astral de pura magia que abriga todos os mundos conhecidos em densos casulos de poder arcano. Os seres dotados da energia para romper as barreiras da realidade utilizam o Caos Inferior como um meio de transporte, aventurando-se pelo espaço inconstante para viajar de um mundo a outro. Os demônios estão entre os seres mais notáveis nesse aspecto. Por muitos séculos eles buscaram um lugar como Azeroth, e há algum tempo desejam conquistar o mundo e seus habitantes.

Durante várias eras, o titã Sargeras lutou contra essas criaturas, repelindo-as com seu poder incomensurável. Porém, com o tempo, ele já não conseguia encarar sua causa como algo concretizável; a virtude perdeu o encanto e a existência não parecia merecedora de seus esforços. Mergulhado no niilismo e na loucura, o herói voltou-se contra sua própria espécie e tudo o que eles haviam construído. Ele criou a Legião Flamejante: um exército de demônios, sua arma contra os mundos de luz.

A Estrutura da Legião Flamejante

Os eredar são os demônios mais importantes da Legião Flamejante. No Caos Inferior, apenas os titãs já os desafiaram. Dois eredar, exaltados por seus próprios poderes e pelos de Sargeras, tornaram-se os lordes de sua raça: Arquimonde, o Profanador e Kil'jaeden, o Impostor. Cada um constituiu uma hierarquia de seres abissais, protegida zelosamente dos desejos do outro. Esses grupos lutam pelo domínio de Azeroth e até mesmo de outros mundos.

Mas agora, finalmente, Arquimonde está morto, assassinado pelos heróis de Azeroth. Alguns eredar e certos heróis esperançosos das raças inferiores decidiram que são os melhores candidatos para substituí-lo. Esses indivíduos orgulhosos deram os primeiros passos cuidadosos para localizar e eliminar a concorrência presunçosa que pode tentar afastá-los.

Os primeiros e mais importantes servos de Kil'jaeden foram os vampiros nathrezim, também chamados de senhores do horror. Eles conquistaram esse título macabro de diversas maneiras: seus planos fizeram nações se voltarem umas contra as outras; seus poderes terríveis auxiliaram o Flagelo de mortos-vivos; e, como indivíduos, espalharam tormentos físicos e espirituais até os limites de seu alcance.

Um dos poderes dos eredar consiste em criar raças inteiras de demônios. Eles corrompem as espécies mortais para transformá-las em lacaios. Os maiores representantes dessas raças, assim como os próprios eredar, conseguem influenciar outros a adotarem sua causa oferecendo o dom de seu sangue. Os laços místicos criados por esse processo unem as várias raças da Legião Flamejante. Ao se beber do sangue poderoso de um demônio, arrisca-se não só a própria escravização, mas a da espécie inteira. As raças corrompidas pela Legião Flamejante — ou aqueles que se voluntariam, aceitando o preço da servidão — encontram-se em eterna desvantagem se comparados a seu patrono, independente de seu poder. O único consolo é que, depois que uma raça se uniu à Legião, seus maiores heróis podem oferecer seu sangue a outros, corrompendo novas espécies para servi-los.

As raças demoníacas dominantes na Legião Flamejante — após os eredar, naturalmente — são os senhores das profundezas, os guardiões da perdição, as criaturas que serviam a Arquimonde e aos nathrezim e os terrores ressuscitados e sacerdotes das sombras que seguem Kil'jaeden. Uma hoste interminável de monstros obedece ao comando da organização, e esse grupo continua crescendo. Em todos os cantos do universo, os seguidores de Kil'jaeden subvertem os justos com a escuridão e dão as boas-vindas a males ancestrais em suas fileiras.

Subtipo (Demoníaco)

Os planares malignos de **Warcraft** que constituem as forças da Legião Flamejante são geralmente chamados de "demônios". Essa raça no livro básico de **Warcraft** difere daquela presente no *LMo* e utiliza o subtipo "demoníaco". Portanto, as menções feitas aos "demônios" ao longo deste livro referem-se àqueles que são próprios do universo de **Warcraft**.

Os demônios já foram mortais, mas, ao se converterem, transformaram-se em seres demoníacos. Essa mudança inclui um domínio poderoso da energia arcana. Eles delimitam e controlam esse poder arcano com sua força de vontade, assim como fazem os feiticeiros e magos.

No livro básico de **Warcraft**, os demônios podem seguir qualquer tendência maligna. A Legião Flamejante favorece Leal e Mau, mas não se trata de uma norma inflexível.

Características Demoníacas

O subtipo (demoníaco) apresenta as seguintes características (a menos que haja uma indicação contrária no verbete da criatura):

- Imunidade a efeitos de morte, a fogo, a efeitos necromânticos e a envenenamento.
- Resistência a ácido 10, frio 10 e eletricidade 10.
- *Presença Aterradora (Ext)*: Os demônios perturbam os inimigos com sua mera presença. Essa habilidade surte efeito automaticamente sempre que a criatura atacar, investir ou gastar uma ação de movimento com algo deliberadamente intimidador. As criaturas num raio de 9 m ficam sujeitas ao efeito se possuírem menos DVs do que o demônio.

Uma criatura potencialmente afetada que obtiver sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 dos DVs do demônio + modificador de Carisma) permanece imune à Presença Aterradora do abissal por um dia inteiro. Caso fracassem, os indivíduos com 4 DVs ou menos ficam em pânico por 3d6 rodadas e aqueles com 5 DVs ou mais permanecem abalados por 2d6 rodadas. Os demônios ignoram a Presença Aterradora de seus semelhantes.

- *Magia Inata (Ext)*: Os demônios com níveis em uma classe de conjurador adicionam seus DVs como

planar ao seu nível de conjurador. Isso não lhes fornece magias conhecidas ou magias por dia adicionais. Se um abissal possuir mais de uma classe de conjurador, deverá escolher a qual delas aplicará o bônus.

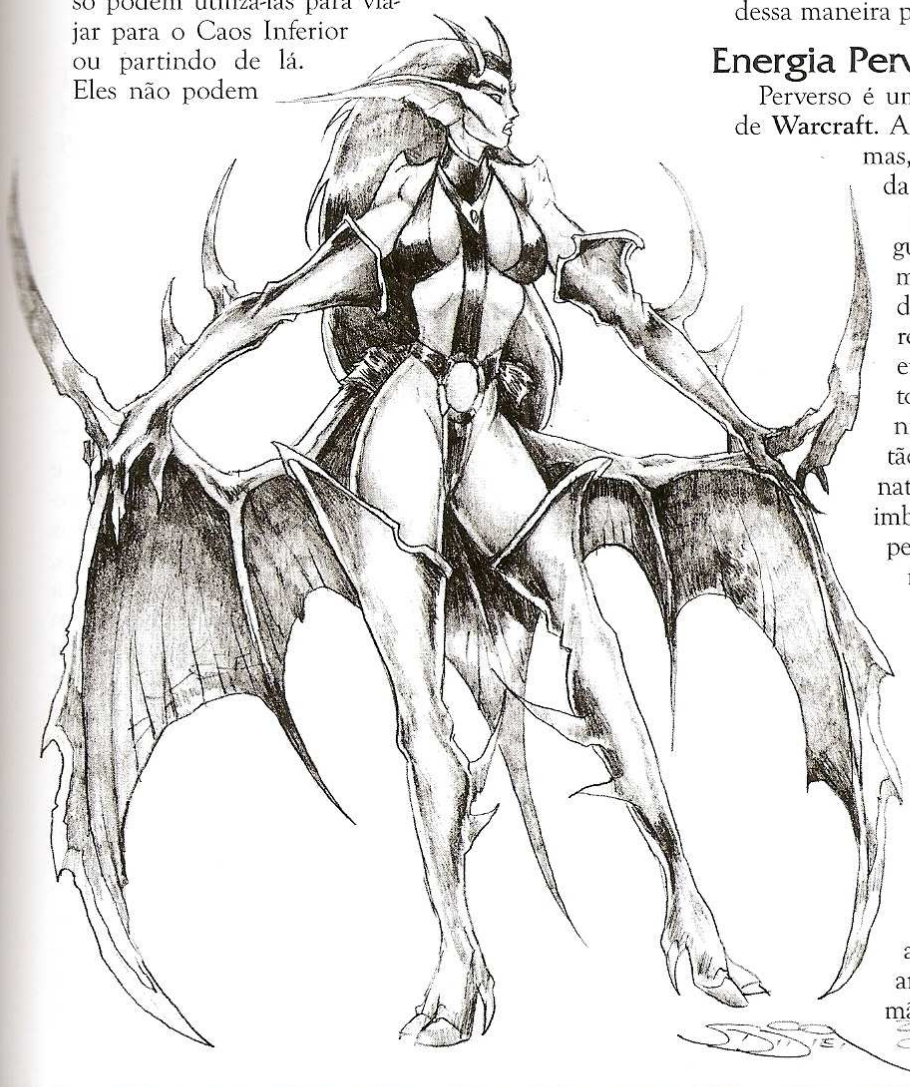
• *Vulnerabilidade ao Nome (Ext)*: Um demônio sofre dano dobrado de uma inscrita com o seu nome durante a fabricação.

• *Percepção às Cegas (Sob)*: Os demônios possuem uma percepção arcana do mundo físico que lhes permite notar objetos e criaturas a menos de 18 m.

• *Idiomas Mortais (Sob)*: Os demônios inteligentes são capazes de se comunicar com qualquer criatura que possua um idioma, como se estivessem utilizando a magia *idiomas* conjurada por um feiticeiro de 14º nível. Essa habilidade está sempre ativada.

• *Ver na Escuridão (Sob)*: Os demônios conseguem enxergar perfeitamente em qualquer tipo de escuridão, mesmo quando gerada por *escuridão profunda*.

• *Habilidades Similares a Magia (SM)*: A menos que seja indicado o contrário, as habilidades similares a magia dos demônios são como aquelas conjuradas por um feiticeiro de nível equivalente aos Dados de Vida da criatura. Os demônios com *viagem planar* ou *portal* só podem utilizá-las para viajar para o Caos Inferior ou partindo de lá. Eles não podem adentrar outros planos, invocar criaturas por meio de um *portal* ou utilizar *viagem planar* para transportar outros indivíduos contra sua vontade.



Habilidades Comuns da Legião Flamejante

Todas as criaturas demoníacas possuem as habilidades abaixo, a não ser que seja indicado o contrário em suas descrições. Veja adiante mais detalhes sobre energia perversa e dano por perversidade.

Regeneração (Ext): Os demônios com Regeneração sofrem dano sagrado e perverso normalmente. Eles também sofrem dano normal (em dobro) de uma arma inscrita com seu nome durante a fabricação.

Ataque Perverso (Sob): Alguns demônios tratam qualquer arma ou uma natural que empunhem como uma arma perversa. Todos os seus ataques causam +1d6 pontos de dano por perversidade. As armas perversas infligem +1d6 pontos adicionais de dano por perversidade contra todas as criaturas de tendência boa e ignoram a redução de dano de todos os planares.

Invocar Infernais (Sob): Uma vez por dia, certos demônios podem invocar um infernal. Sua chance de sucesso equivale a seus Dados de Vida vezes 5%, até o máximo de 90% com 18 DV. Um infernal invocado dessa maneira permanece por 10 rodadas.

Energia Perversa

Perverso é uma propriedade exclusiva do universo de **Warcraft**. A energia perversa tem muitas formas, mas, em seu âmago, representa a essência da crueldade demoníaca.

Quando uma arma é forjada com o sangue de um demônio, pode ser transformada em uma arma perversa que causa dano extra aos seres bondosos e ignora a redução de dano de criaturas planares. A energia perversa corre pelas veias de todas as criaturas com o subtipo (demoníaco). Em alguns desses indivíduos, ela é tão poderosa que todos os seus ataques naturais são tratados como se fossem imbuídos das propriedades de uma arma perversa. Alguns demônios possuem até mesmo a habilidade de aplicar a energia perversa nas armas que empunham.

É mais difícil resistir às magias com o descritor [Perversa]. O conjurador recebe +10 de bônus de perversidade nos testes de nível de conjurador realizados para ignorar a Resistência à Magia e a CD dos testes de resistência aumenta em +2.

Descrição da Nova Habilidade Especial de Arma Mágica

Perversa: Após um comando, uma arma perversa reveste-se de chamas amarelo-esverdeadas. O fogo não fere as mãos que empunham o objeto. Uma arma

desse tipo causa +1d6 pontos de dano adicional por perversidade e ignora a redução de dano de todos os planares, independente do tipo de material normalmente necessário para isso. Além disso, causa +1d6 pontos de dano adicional profano (mau) contra todos os oponentes de tendência boa. Uma arma perversa impõe um nível negativo a qualquer personagem bom que tente utilizá-la. O nível negativo permanece enquanto a arma estiver sendo empunhada e desaparece quando ela não estiver mais sendo usada. Esse nível negativo nunca reduz efetivamente o nível do personagem, mas não pode ser suprimido de forma alguma (nem sequer por magias de *restauração*) enquanto a arma estiver sendo empunhada. Arcos, bestas e fundas com essa habilidade infundem a energia perversa em sua munição.

Evocação [leal e mau] (moderada); NC 8º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *nuvem profana*, o criador deve ser mau, a arma deve ser forjada com o sangue de uma criatura com o subtipo (demoníaco); Preço +2 de bônus.

Novas Magias

As duas novas magias aqui incluídas são utilizadas por alguns demônios como habilidades similares a magia. Como observado anteriormente, é mais difícil resistir a magias com o descritor [Perversa]. O conjurador recebe +10 de bônus de perversidade nos testes de nível de conjurador realizados para ignorar a Resistência à Magia e a CD dos testes de resistência aumenta em +2.

Perdição Demoníaca

Necromancia [Perversa]
Nível: Fet/Mag 9
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvo: Criatura viva tocada
Duração: Veja texto
Teste de Resistência: Vontade anula; veja texto
Resistência à Magia: Sim

Descrição

O conjurador enfraquece a determinação de um ser vivo, deixando o alvo suscetível à invasão por parte das forças demoníacas. Em seguida, invoca o espírito de um guardião da perdição, que tenta dominar o indivíduo e possuir o seu corpo — erguendo-se como um guardião da perdição!

Efeito da Magia

Como parte do processo, o conjurador evoca o espírito de um guardião da perdição que ainda não habita uma forma física. Em seguida, ele toca um humanóide vivo, ligando o espírito do indivíduo ao guardião e desencadeando uma batalha de vontades entre os dois. O ser vivo é considerado atordoado durante essa disputa mental e deve fazer um teste de resistência de Vontade a cada rodada para expulsar a criatura maligna.

O indivíduo que obtiver um resultado 27 ou superior no teste vence a batalha de vontades. A magia é anulada e o alvo não fica mais atordoado. Se o resultado do teste for inferior a 23, o indivíduo perde a batalha. Com qualquer resultado intermediário, a luta continuará por outra rodada.

Ao perder a batalha de vontades, o corpo do alvo fica sob o controle do guardião da perdição. Ele se torna um desses demônios (veja a descrição adiante), mas sua Força, Destreza, Constituição e Pontos de Vida permanecem os mesmos. O indivíduo fica preso em seu próprio corpo. Ele tem consciência de seus arredores e das ações realizadas pelo guardião, mas não pode tomar nenhuma atitude.

O conjurador da magia não está envolvido com a batalha de vontades e não assume um controle especial sobre a criatura possuída dessa maneira por um guardião. Este pode renunciar ao domínio de um alvo a qualquer momento, mas isso faz com que retorne a seu plano de origem. Por sua vez, apenas *desejo* ou *milagre* podem expulsar o guardião e devolver o controle ao indivíduo.

Praga do Envelhecimento

Transmutação [Mal, Perversa]
Nível: Ncr 5
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Área: Raio de 9 m a partir do local tocado
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum (veja texto)
Resistência à Magia: Não (veja texto)

Descrição

As plantas normais na área assumem colorações pútridas de verde e cinza. Elas murcham e escurecem enquanto uma doença torna o solo crestado e infeccioso.

Efeito da Magia

A vegetação normal num raio de 9 m fica doentia e contaminada. As criaturas vivas que passarem pelo terreno infectado são sujeitas ao efeito da praga. As plantas afetadas interrompem a produção de sementes e frutos, se aplicável. As criaturas vivas em contato com a área infectada em qualquer momento de um turno devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou contrairão a praga. A Resistência à Magia aplica-se a esse efeito. Todos os testes de expulsão contra mortos-vivos no terreno infectado sofrem -2 de penalidade profana e os testes de expulsão para fascinar mortos-vivos recebem +2 de bônus profano; a Resistência à Magia não se aplica a esse efeito. A praga é uma doença sobrenatural (dano: 1d4 pontos de dano temporário de Inteligência). Os humanóides com Inteligência reduzida a 0 transformam-se imediatamente em zumbis do tamanho apropriado (consulte o modelo no Capítulo Três). Ao contrário das doenças comuns, a praga permanece até que a vítima atinja 0 de Inteligência ou receba a magia *remover doença* ou similar.

Bruxo Eredar [Eredar Warlock]

Extra-Planar (Enorme — Demoníaco, Planar)

Dados de Vida:	24d8+72 (180 PV)
Iniciativa:	+4
Deslocamento:	15 m (10 quadrados), vôo 27 m (bom)
CA:	26 (-2 tamanho, +5 natural, +4 deflexão, +1 sorte, +4 profano, +4 *armadura arcana*), toque 21, surpresa 26
Base de Ataque/ Agarrar:	+24/+37
Ataque:	Corpo a corpo: garra +27 (dano: 1d8+7/+1d6 de perversidade e +1d6 de fogo)
Ataque Total:	Corpo a corpo: garra +27 (dano: 1d8+7/+1d6 de perversidade e +1d6 de fogo)
Espaço/Alcance:	4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Magias, ataque perverso, invocar infernais, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, maestria arcana, conjuração caótica, magias inferiores, habilidades de bruxo, Resistência à Antimagia, regeneração 10, Redução de Dano 15/bem, Resistência à Magia 30, características demoníacas (Presença Aterradora CD 26), planar
Testes de Resistência:	Fort +17, Ref +16, Von +16
Habilidades:	For 21, Des 10, Con 17, Int 22, Sab 14, Car 19
Perícias:	Avaliação +33, Blefar +31, Concentração +30, Conhecimento (arcano) +33 (+6 Int, 27 graduações), Conhecimento (os planos) +33, Decifrar Escrita +33, Diplomacia +35, Identificar Magias +35 (+37 para decifrar pergaminhos), Intimidar +33, Observar +29, Ouvir +29, Sentir Motivação +29, Sobrevivência +29 (+31 seguindo rastros), Usar Instrumento Mágico +31 (+33 para pergaminhos)
Talentos:	Acelerar Magia, Especialização em Combate, Foco em Magia (qualquer um), Iniciativa Aprimorada, Magia Sem Gestos, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Reflexos Rápidos, Talento de Criação de Item (qualquer um)
Ambiente:	Caos Inferior
Organização:	Solitário ou tropa (1 eredar com progressão, 2-5 eredar)
Nível de Desafio:	23
Tesouro:	Dobro do padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	25-48 DV (Enorme); 49-72 (Imenso)
Ajuste de Nível:	–

A criatura tem um tamanho impressionante, muito maior do que qualquer humano ou orc, com um corpo pesado e musculoso e uma longa cauda. Orelhas compridas e pontudas projetam-se da face bestial e chifres se projetam da testa larga.

Descrição

Os eredar eram, e continuam sendo, os feiticeiros supremos na aurora do universo. Alguns acreditam que eles devoraram seu próprio mundo utilizando as magias mais extremas dos bruxos. Eles consumiram todas as formas de vida ao seu redor e partiram em busca de outros lugares com poder místico. Eles foram os primeiros recrutas de Sargeras na Legião Flamejante, servindo como conselheiros táticos e oficiais da inteligência.

A primazia na sociedade dos bruxos eredar depende quase inteiramente do poder mágico. Aqueles que dominam a melhor seleção de magias superiores (veja adiante) — portanto, em teoria, dispõem do melhor arsenal mágico — assumem cargos mais elevados. Aqueles cujas habilidades arcanas não ultrapassam truques tão básicos quanto *desejo* e *alterar forma* tornam-se os recrutas e lacaios, e sequer merecem atenção.

Combate

Os bruxos eredar são, antes de tudo, conjuradores. São conhecidos por estalarem os dedos na direção de um inimigo e fazerem carne, ossos e até mesmo aço arderem com o fogo da entropia. Eles evitam o combate até mesmo contra oponentes inofensivos até que consigam conjurar diversas magias de defesa e autoaprimoramento. A maioria mantém continuamente um efeito de *armadura arcana* ou *armadura de gelo*.

Se o inimigo parecer fraco e indigno do desperdício de magias, os bruxos eredar se engajarão no combate com suas garras. Se o adversário for forte, obterão uma vantagem numérica invocando criaturas, enfeitiçando os oponentes e utilizando magias para dividir os inimigos.

Magias (SM): Os bruxos eredar conhecem e conjuram magias arcanas como feiticeiros de 20º nível (CD do teste de resistência 14 + nível da magia). Eles são capazes de aprender magias de bruxo e dos domínios da Morte, da Destruição e do Mal como magias de feiticeiro.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite diário — *armadura arcana*, *arrombar*, *contingência*, *controlar mortos-vivos*, *criar itens temporários*, *detectar magia*, *detectar vidência*, *dificultar detecção*, *transformação momentânea*, *dissipar magia maior*, *escuridão*, *identificação*, *imobilizar monstro*, *ler magias*, *marca arcana*, *observação*, *olho arcano*, *porta dimensional*, *refugiar itens*, *respirar na água*, *reverter magia*, *servo invisível*, *simulacro*, *sugestão*, *tarefa/missão*, *tranca arcana*, *visão da verdade*; 1/dia — *símbolo da dor*, *portal*. Nível de conjurador: 24º; CD do teste de resistência 14 + nível da magia.

Conjuração Caótica (Ext): Os bruxos eredar conseguem substituir o dano por perversidade por qualquer tipo de dano elemental ao conjurar uma magia prejudicial. Considere essa habilidade como um efeito de metamagia que não altera o nível da magia. Conseqüentemente, aumenta o tempo de execução para as magias que já não foram alteradas por talentos metamágicos.

Magias Inferiores (Ext): Todas as magias dos bruxos eredar recebem os benefícios de Estender Magia sem custo adicional. A criatura também consegue aplicar

Acelerar Magia, Magia Silenciosa e Magia Sem Gestos a qualquer magia da escola Ilusão sem qualquer custo – isso não aumenta o tempo de execução ou exige um lugar de magia superior. Os mágicos eredar não precisam de componentes mágicos.

Habilidades de Bruxo Eredar: Os bruxos eredar com progressão podem escolher qualquer uma das habilidades a seguir no lugar de um talento:

Criar Recipiente (Ext): O bruxo eredar consegue imbuir uma criatura inteligente com magia. Essa habilidade funciona como um talento de Criação de Item capaz de gerar itens ativados pelo uso ou por gatilho de magia. Os recipientes com gatilho de magia podem armazenar magias de até 6º nível. Todos os recipientes são itens mágicos inteligentes e seguem as mesmas normas, incluindo o desenvolvimento de habilidades e poderes extraordinários de um item inteligente. Normalmente, o bruxo eredar remove as memórias da criatura impregnada a respeito de sua condição, enfeitiça-a para que use as novas habilidades a seu serviço ou a mantém prisioneira como um instrumento e estandarte vivo da Legião Flamejante.



Magia Superior (Ext): O bruxo eredar dominou uma única magia que ultrapassa os limites normais das realizações arcanas. Essas magias são tratadas como de 12º nível e o bruxo possui um lugar desse nível para cada magia superior que conheça. Como exemplo, *morte tiritante*, cuja marcha lenta é capaz de devastar continentes, e *consumir o sol*, que teria concedido a supremacia ao demônio Arquimonde (exigindo apenas uma fonte de poder adequada). Não há magia suprema sem pelo menos uma medida defensiva viável. Em alguns casos, trata-se de algo tão simples quanto *dissipar magia maior*; em outros, exige ações ou componentes complexos. Um bruxo eredar pode adquirir essa habilidade várias vezes.

Absorver Poder (Sob): Sempre que a Resistência à Magia de um bruxo eredar bloquear um efeito, ele recuperará uma magia do mesmo nível daquela que já tenha sido preparada e conjurada. Por exemplo, se sua resistência o proteger de um *relâmpago*, ele recobrará uma das magias de 3º nível que já tenha conjurado.

Guardião da Perdição [Doomguard]

Extra-Planar (Grande – Demoníaco, Mal, Planar, Leal)

Dados de Vida:	16d8+96 (168 PV)
Iniciativa:	+5
Deslocamento:	12 m (8 quadrados), vôo 21 m (ruim)
CA:	35 (-1 tamanho, +1 Des, +5 peitoral de aço Grande, +20 natural), toque 10, surpresa 34
Base de Ataque/ Agarrar:	+16/+29
Ataque:	Corpo a corpo: *cimitarra perversa Grande +1* +26 (dano: 1d8+10, dec. 15-20/+1d6 de perversidade) ou pancada +24 (dano: 1d6+9)
Ataque Total:	Corpo a corpo: *cimitarra perversa Grande +1* +26/+21/+16/+11 (dano: 1d8+10, dec. 15-20/ +1d6 de perversidade) ou 2 pancadas +24 (dano: 1d6+9)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Habilidades similares a magia, pisada maldita
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, visão aprimorada, Redução de Dano 15/bem, Resistência à Magia 30, características demoníacas (Presença Aterradora CD 22), planar
Testes de Resistência:	Fort +16, Ref +11, Von +15
Habilidades:	For 29, Des 13, Con 22, Int 18, Sab 20, Car 19
Perícias:	Blefar +23, Concentração +25, Escalar +28, Furtividade +20, Identificar Magias +23, Intimidar +23, Observar +24, Ouvir +24, Procurar +23, Saltar +29, Sentir Motivação +24, Sobrevivência +24
Talentos:	Ataque Poderoso, Foco em Arma (cimitarra), Iniciativa Aprimorada, Sucesso Decisivo Aprimorado (cimitarra), Trespassar, Trespassar Aprimorado
Ambiente:	Caos Inferior
Organização:	Solitário ou gangue (2-4)
Nível de Desafio:	15
Tesouro:	Padrão de bens e de itens, incluindo *cimitarra perversa Grande +1* e peitoral de aço Grande; dobro de moedas
Tendência:	Sempre Leal e Mau
Progressão:	17-24 DV (Grande); 25-48 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	–

O ser imponente e musculoso tem cerca de 3,60 m de altura, pele escamosa e avermelhada e pequenas asas negras. Veste um peitoral ornado com um símbolo bizarro e empunha uma cimitarra poderosa com uma das mãos.

Descrição

Os temíveis guardiões da perdição outrora formavam a escolta pessoal de Arquimonde. Embora sempre fossem convocados para cumprir diversos deveres em nome da Legião, dedicavam sua lealdade apenas a seu comandante. Eles foram abandonados após a derrota de Arquimonde na Árvore do Mundo, no Monte Hyjal. Agora, vagam pelo universo trabalhando como mercenários para qualquer um que aceitá-los. Eles apreciam usar grandes peitorais ornados com o símbolo de Arquimonde, apesar de sua derrota. Eles acreditam que um dia seu mestre retornará para governar novamente.

Apesar de sua aparência e disposição, há quem os contrate. Esses combatentes monstruosos e coléricos são praticamente imunes à magia e capazes de derrotar exércitos inteiros apenas com sua força bruta.

Combate

Os guardiões da perdição iniciam a batalha avaliando o inimigo. Eles conjuram *escuridão profunda* caso acreditem que seu oponente não será capaz de enxergar nessas condições, encobrindo seus movimentos enquanto lançam outras magias. *Tempestade de fogo* é a primeira escolha contra inimigos aparentemente poderosos que podem não estar equipados com abjurações contra o fogo. Os guardiões chegam a conjurar essa magia até mesmo enquanto estiverem na área afetada, aproveitando-se de sua imunidade. *Detectar magia* determina se *dissipar magias aprimoradas* será útil contra certos oponentes. A criatura lança *imolação* o mais rápido possível quando enfrenta diversos inimigos que podem não ser imunes às chamas ou caso eles tentem usar ataques de frio contra ela. Quando há tempo suficiente para preparar mais magias, conjuram *aura profana* e *dissipar o bem* em si mesmos.

Em seguida, eles partem para o combate corpo a corpo. Quando agem em conjunto, um deles iniciará a combate enquanto os outros conjurarão *aleijar* nos inimigos potencialmente perigosos. Depois disso, preferem se separar e atacar alvos diferentes. Eles aplicam a habilidade Pisada Maldita quando se deparam com dois ou mais oponentes à distância que podem ficar pasmos ou serem derrubados pelo efeito do ataque. Os guardiões quase sempre utilizam essa tática quando se deparam com quatro ou mais alvos em potencial à distância (essa tática causa mais dano do que um ataque total, mas às vezes é melhor usar o ataque total contra um inimigo particularmente poderoso do que causar menos dano a todos os oponentes à distância).

Se a batalha estiver indo mal, os guardiões conjuram *perdição demoníaca* em algum inimigo que ainda esteja lutando. Normalmente tentam utilizar *teletransporte exato* para recuar caso sejam reduzidos a menos de 50 Pontos de Vida. Em seguida, conjuram magias à distância enquanto seus aliados continuam a lutar. Quando todos estiverem com menos de 50 Pontos de Vida, utilizam *teletransporte exato* para escapar.

Se a batalha estiver indo a seu favor, os guardiões não terão pressa para exterminar os adversários. Eles conjurarão *nuvem profana* para observar e se divertir enquanto os inimigos adoecem devido ao efeito da magia.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite diário – *aleijar* *, *aura profana*, *blasfêmia*, *chuva de fogo* *, *conspurcar*, *detectar magia*, *detectar o bem*, *detectar o caos*, *dissipar magia maior*, *escuridão profunda*, *idiomas* (apenas em si mesmo), *imolação*, *ler magias*, *medo*, *muralha de fogo*, *nuvem profana*,

profanar, *telecinésia*, *teletransporte exato* (apenas em si mesmo mais sua carga máxima de objetos); 3/dia — *praga do envelhecimento*; 1/dia — *dissipar o bem*, *perdição demoníaca*, *tempestade de fogo*. Nível de conjurador: 16º; CD do teste de resistência 14 + nível da magia.

*Indica uma magia descrita no livro básico de **Warcraft**.



Pisada Maldita (Sob): Como uma ação de ataque, um guardião da perdição é capaz de pisotear o solo com um de seus cascos, produzindo uma onda de choque que empurra e pasma criaturas. Todos os indivíduos Médios e menores num raio de 3 m sofrem 1d6+9 pontos de dano e devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 27) ou serão derrubados a 1,5 m de distância do guardião. Se esse espaço estiver ocupado, a criatura cairá automaticamente onde estiver. Os indivíduos empurrados ficam pasmos por 1 rodada e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 27) ou cairão onde estiverem. Uma criatura pasma não pode realizar ações (mas se defenderá normalmente).

Visão Aprimorada (Sob): Os guardiões da perdição utilizam *ver o invisível* continuamente como a magia conjurada por um feiticeiro de 20º nível.

Guardiões da Perdição e d20

Se você estiver utilizando os guardiões em uma campanha de d20 que não transcorre no mundo de Azeroth, trate-os como demônios. Eles recebem características de baatezu, e os demais baatezu tornam-se imunes à Presença Aterradora do guardião. Também recebem o ataque especial a seguir:

Invocar Baatezu **(SM):** Uma vez por dia, o guardião da perdição pode invocar dois barbazu, lêmures ou osyluths ou um cornugon, erinyes ou gelugon.

Guardião Cruel [Felguard]

Extra-Planar (Médio — Demoníaco, Mal, Planar, Leal)

Dados de Vida:	3d8+9 (22 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
CA:	18 (+2 Des, +6 natural), toque 12, surpresa 16
Base de Ataque/ Agarrar:	+3/+6
Ataque:	Corpo a corpo: espada larga +7 (dano: 2d6+4, dec. 19-20 +1d6 de perversidade) ou pancada +6 (dano: 1d4+4)
Ataque Total:	Corpo a corpo: espada larga +7 (dano: 2d6+4, dec. 19-20 +1d6 de perversidade) ou pancada +6 (dano: 1d4+4)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Ataque perverso, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais:	Redução de Dano 5/bem ou prata, visão no escuro 18 m, características demoníacas (Presença Aterradora CD 11), planar
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +5, Von +3
Habilidades:	For 16, Des 14, Con 17, Int 8, Sab 10, Car 11
Perícias:	Conhecimento (natureza) +1, Diplomacia +2, Escalar +9, Intimidar +6, Observar +6, Ouvir +6, Saltar +9, Sentir Motivação +6, Sobrevivência +6
Talentos:	Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada larga)
Ambiente:	Caos Inferior
Organização:	Solitário, equipe (2-5), tropa (6-11) ou esquadrão (12-21)
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Leal e Mau
Progressão:	4-6 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	—

O ser demoníaco tem cerca de 2,40 m de altura, músculos bem-definidos sob a pele vermelha e escamosa e suas pernas terminam em cascos fendidos. Três chifres pequenos projetam-se de sua cabeça e dois maiores saem de seu dorso. Ele empunha uma espada larga de formato estranho com ambas as mãos; a lâmina possui estranhos recortes angulares, curvas, pontas afiadas e serrilhados.

Descrição

Os guardiões cruéis são os soldados de infantaria da Legião. Eles seguem as ordens dos guardiões da perdição, dos senhores das profundezas e de outros comandantes e generais. São tratados como bucha de canhão, expandindo o domínio da Legião sobre o universo como uma força incansável da natureza.

Combate

Os guardiões cruéis são treinados apenas para lutar, portanto, isso é praticamente tudo o que fazem. Durante o combate, separam-se para atacar o maior número possível de inimigos. À primeira vista, essa tática pode parecer um erro, já que divide o poder das criaturas, mas é empregada apenas durante uma ou duas rodadas. Os guardiões utilizam esse método para detectar fraquezas nas linhas inimigas. Uma vez que um oponente mas fraco tenha sido localizado, todos os guardiões nas proximidades se dirigirão ao novo alvo. Os guardiões cruéis são peritos em coordenar ataques e flanquear oponentes.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite diário — *detectar magia*, *detectar o bem*, *detectar o caos*. Nível de conjurador: 5º; CD do teste de resistência 10 + nível da magia.



Infernal [Infernal]

	Construto (Grande — Planar)
Dados de Vida:	16d10+30 (118 PV)
Iniciativa:	-1
Deslocamento:	6 m (4 quadrados) (não consegue correr)
CA:	28 (-1 tamanho, -1 Des, +20 natural), toque 8, surpresa 28
Base de Ataque/ Agarrar:	+12/+25
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +20 (dano: 2d10+9/+2d6 de fogo)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancadas +20 (dano: 2d10+9/+2d6 de fogo)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Aura de fogo, calor, incendiar, impacto meteórico
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, imunidade a magia, Redução de Dano 15/adamante, construto
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +4, Von +5
Habilidades:	For 28, Des 9, Con -, Int -, Sab 11, Car 1
Perícias:	–
Talentos:	–
Ambiente:	Terrestre ou subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário ou matilha (2-8)
Nível de Desafio:	12
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	17-32 DV (Grande); 33-48 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	–

A criatura possui uma estatura tremenda, e sua forma vagamente humanóide e abrutalhada é engolfada por chamas sulfurosas.

Descrição

Os infernais são monstros gigantescos engolfados por fogo arcano, manifestações entrópicas que os bruxos invocam do Caos Inferior. Eles rompem o véu planar e atacam como meteoritos de entropia, devastando tudo que se encontra no raio de impacto. Em seguida, levantam-se para esmagar todos os alvos ao seu redor. Arrancada do vácuo e privada das energias fortificantes do Caos Inferior, a criatura subsiste por algumas horas, ou talvez, no máximo, dias. Mesmo assim, conseguem causar enormes prejuízos durante esse período, agindo como máquinas de pura destruição.



Combate

Um infernal sempre aparece no ar quando é invocado e atinge o solo com Impacto Meteórico (veja adiante). Em seguida, levanta-se e ataca de acordo com as ordens do invocador. Porém, a criatura não é muito inteligente, e consegue obedecer apenas aos comandos táticos mais simples, e mesmo assim, geralmente recorre ao método irracional de atacar o inimigo mais próximo (de acordo com as ordens recebidas) a cada rodada.

Um infernal sobrevive no Plano Material enquanto durar o efeito da magia de *invocação* que o despertou, por uma quantidade de horas equivalente a seus Dados de Vida ou até que seja destruído (o que for mais curto).

Impacto Meteórico (Ext): Quando invocado, o infernal aparece no ar e atinge o solo com força devastadora. Isso é tratado como a magia *chuva de fogo* (consulte o Capítulo Quatro: Magias no livro básico de **Warcraft**). A criatura não sofre nenhum dano de impacto pela queda.

Aura de Fogo (Ext): Os infernais ardem com um calor intenso. Todas as criaturas num raio de 3 m sofrem 1d6 pontos de dano por fogo a cada rodada.

Calor (Ext): Apenas tocar um infernal ou ser tocado por ele inflige automaticamente 2d6 pontos de dano por fogo.

Incendiar (Ext): Quando o infernal utiliza sua pancada, o oponente deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 18) ou pegará fogo. As labaredas queimam durante 1d4 rodadas, a menos que sejam apagadas antes. Um criatura que esteja queimando pode usar uma ação de movimento para extinguir as chamas. As criaturas que atingirem um infernal com armas naturais ou ataques desarmados sofrem dano por fogo, como se tivessem sido tocadas pelo infernal e também pegarão fogo caso não obtenham sucesso no teste de resistência de Reflexos.

Imunidade à Magia (Ext): O infernal é imune a todas as magias, habilidades similares a magia e efeitos sobrenaturais, com as seguintes exceções. As magias e efeitos com o descritor [Frio] retardam o infernal (como a magia *lentidão*) durante 1 rodada por nível da magia conjurada, sem teste de resistência. Os infernais invocados não desaparecem ao penetrar em um campo antimagia criado misticamente.

Maculado [Tainted]

Os demônios mais poderosos – os heróis de sua espécie – são capazes de corromper indivíduos, tribos ou até mesmo raças inteiras. Para isso, as vítimas devem beber o sangue da criatura. Esse ato inicia uma transformação, que pode levar anos, gerações ou até mesmo milênios, que converte o indivíduo e seus descendentes em demônios. Aqueles que começaram esse processo, mas ainda não o completaram, são criaturas maculadas.

Modelo de Criatura Maculada

Este exemplo utiliza um orc como criatura-base, acrescentando uma forma monstruosa.

	Orc Maculado Humanóide Monstruoso (Grande – Orc Aprimorado)
Dados de Vida:	6d8+24 (51 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
CA:	13 (-1 tamanho, -1 Des, +2 natural, +3 corselete de couro batido), toque 8, surpresa 13
Base de Ataque/ Agarrar:	+4/+14
Ataque:	Corpo a corpo: falcione +11 (dano: 2d4+9, dec. 18-20) ou mordida +6 (dano: 1d8+9), ou à distância: azagaia +0 (dano: 1d6+9)
Ataque Total:	Corpo a corpo: falcione +11 (dano: 2d4+9, dec. 18-20) ou mordida +6 (dano: 1d8+9), ou à distância: azagaia +0 (dano: 1d6+9)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Forma monstruosa, fúria em batalha, inimigo humano
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, resistência a ácido 10, frio 10 e eletricidade 10, fúria antinatural, familiaridade com armas (garras de ataque orc)
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +1, Von +1
Habilidades:	For 24, Des 9, Con 18, Int 8, Sab 9, Car 8
Perícias:	Adestrar Animais (lobo) +1, Esconder-se -4, Furtividade +0, Intimidar +3, Natação +6, Observar +2, Ouvir +1, Saltar +7,
Talentos:	Ataque Poderoso, Foco em Arma (falcione), Prontidão, Usar Arma Comum (machado de batalha)
Ambiente:	Colinas/Temperado
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	7
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	7-12 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	+9

A criatura se parece muito com um orc, mas tem uma estatura descomunal, com cerca de 2,40 m de altura. Sua pele verde é malhada de cinza e seu cabelo negro distribui-se em madeixas espessas e emaranhadas. Seus olhos emitem um brilho selvagem e ensandecido.

Descrição

Os orcs mantinham uma sociedade xamanista no mundo moribundo de Draenor. Então, foram corrompidos pelas magias negras da Legião Flamejante. Atraídos para Azeroth através de um portal dimensional, foram manipulados a guerrear contra as nações humanas. Recentemente, a maioria dos orcs se libertou dos grilhões da influência demoníaca e luta para recuperar sua herança perdida. Porém, alguns permanecem de tal forma sob o domínio da Legião Flamejante que foram transformados em caricaturas dos seres de outrora.

Combate

As demais raças consideram os orcs um povo bárbaro e brutal, mas eles são altivos e nobres à sua própria maneira. No entanto, os indivíduos sujeitos à mácula demoníaca dão vazão às suas características mais brutais.

Fúria em Batalha (Ext): Um orc consegue canalizar sua fúria guerreira para se tornar realmente terrível em combate. Isso é considerado uma habilidade racial e funciona de forma quase idêntica à fúria do bárbaro (Capítulo 3: Classes do *LdJ*). A única diferença é que o orc pode se enfurecer uma vez por dia. Se ele pertencer a uma classe que apresenta uma habilidade similar (como a classe bárbaro), sua característica racial lhe permite se enfurecer novamente mais uma vez por dia. Independente disso, um orc maculado pode utilizar essa habilidade apenas uma vez por combate.

Inimigo Humano (Ext): Um orc maculado recebe +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra humanos.

Forma Monstruosa (Ext): O orc maculado aumenta de tamanho devido à corrupção da Legião Flamejante, passando a ser tratado como uma criatura Grande.

Fúria Antinatural (Ext): A ira governa o coração do orc maculado. As tentativas de utilizar Diplomacia ou Intimidação para influenciar sua atitude sofrem -5 de penalidade de circunstância e a criatura recebe +1 de bônus moral nos testes de resistência contra os efeitos de medo e feitiços.

Perícias: Os orcs maculados recebem +2 de bônus racial nos testes de Adestrar Animais (lobo) e Intimidar.

Como Criar uma Criatura Maculada

"Maculado" é um modelo adquirido que pode ser acrescentado a qualquer humanóide, humanóide monstruoso, fada ou gigante (daqui por diante denominado criaturas-base). A criatura conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações abaixo.

Tipo e Tamanho: O tipo da criatura muda para humanóide monstruoso. Não recalcule os Dados de Vida, o bônus base de ataque ou os testes de resistência. O tamanho não se altera.

Deslocamento: O mesmo da criatura-base.

Ataques Especiais: Uma criatura maculada conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de adquirir uma das habilidades descritas abaixo. Todos os indivíduos originados do mesmo pacto obtêm a mesma habilidade. Os Mestres podem criar outras habilidades, ajustando o ND de forma apropriada.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — uma magia arcana específica de 1º nível como se fosse conjurada por um feiticeiro com os DVs da criatura maculada.

Forma Monstruosa (Ext): O tamanho da criatura aumenta uma categoria, utilizando as regras do Capítulo 4: Monstros com Progressão do *LMo*. Essa modificação altera as habilidades e a armadura natural do indivíduo e acrescenta um ataque (garra, mordida ou perfuração) à sua seqüência de armas naturais.

Além disso, as criaturas maculadas que consumiram recentemente o sangue de um demônio muito poderoso recebem o seguinte ataque especial.

Dano por Perversidade (Sob): Todos os ataques de uma criatura maculada causam dano por perversidade, incluindo os ataques desferidos com armas. O dano por perversidade ignora a resistência a dano.

Qualidades Especiais: Uma criatura maculada conserva todas as qualidades especiais da criatura-base. Além disso, adquire visão no escuro até 18 m e resistência a ácido 10, frio 10 e eletricidade 10. Por fim, poderá receber uma das qualidades a seguir. Todos os indivíduos originados do mesmo pacto obtêm a mesma qualidade. Os Mestres podem criar outras qualidades, ajustando o ND de forma apropriada.

Defesa Arcana (Ext): A criatura maculada possui Resistência à Magia equivalente a 6 + seus Dados de Vida.

Fúria Antinatural (Ext): A ira governa o coração da criatura maculada. As tentativas de utilizar Diplomacia ou Intimidação para influenciar sua atitude sofrem –5 de penalidade de circunstância e a criatura recebe +1 de bônus moral nos testes de resistência contra os efeitos de medo e feitiços.

Redução de Dano (Ext): A criatura maculada possui Redução de Dano 5/mágica. Se a criatura-base já possuir essa habilidade, escolha o valor maior.

Percepção às Cegas (Ext): A criatura maculada possui uma consciência demoníaca do mundo físico que lhe concede percepção às cegas até 18 m.

Imunidades (Ext): A criatura maculada é imune a fogo e veneno.

Deslocamento Adicional (Ext): A criatura maculada recebe um deslocamento de vôo equivalente a seu valor normal (capacidade de manobra média), de natação ou terrestre igual a seu valor normal ou de escavar com 3 m.

Testes de Resistência: Os mesmos da criatura-base.

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

Perícias: As mesmas da criatura-base.

Talentos: Os mesmos da criatura-base.

Ambiente: O mesmo da criatura-base.

Organização: A mesma da criatura-base ou uma tropa servindo a um demônio apropriado.

Nível de Desafio: O mesmo da criatura-base +1. Caso possua dano por perversidade, o mesmo da criatura-base +2.

Tesouro: O mesmo da criatura-base.

Tendência: Sempre Mau (qualquer).

Progressão: A mesma da criatura-base.

Ajuste de Nível: O mesmo da criatura-base +3.



Criaturas Maculadas Como Personagens

As criaturas maculadas servem à Legião Flamejante de várias formas. As tribos, nações e espécies que firmam o pacto demoníaco tornam-se meros instrumentos. Os indivíduos dignos de recrutamento pessoal geralmente se tornam os braços-direitos de demônios poderosos, e seus níveis de classe compensam sua inferioridade inata.

Perseguidor Cruel [Fel Stalker]

	Perseguidor Cruel Extra-Planar (Médio – Caótico, Demoníaco, Mal, Planar)	Caçador Cruel Extra-Planar (Médio – Caótico, Demoníaco, Mal, Planar)
Dados de Vida:	6d8+18 (45 PV)	9d8+18 (62 PV)
Iniciativa:	+6	+6
Deslocamento:	15 m (10 quadrados)	15 m (10 quadrados)
CA:	19 (+2 Des, +7 natural), toque 17, surpresa 17	19 (+2 Des, +7 natural), toque 17, surpresa 17
Base de Ataque/Agarrar:	+6/+13	+9/+16
Ataque:	Corpo a corpo: garra +13 (dano: 1d6+7/+1d6 de perversidade), ou toque à distância: queimar mana +8	Corpo a corpo: garra +16 (dano: 1d6+7/+1d6 de perversidade), ou toque à distância: queimar mana +11
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +13 (dano: 1d6+7/+1d6 de perversidade) e mordida +11 (dano: 1d8+3/+1d6 de perversidade)	Corpo a corpo: 2 garras +16 (dano: 1d6+7/+1d6 de perversidade) e mordida +14 (dano: 1d8+3/+1d6 de perversidade)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Bote, ataque perverso, queimar mana	Bote, ataque perverso, queimar mana
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, sentir magia, faro, faro aprimorado, Redução de Dano 5/bem, resistência a magia 11, características demoníacas (Presença Aterradora CD 12), planar	Visão no escuro 18 m, sentir magia, faro, faro aprimorado, Redução de Dano 5/bem, resistência à magia 13, características demoníacas (Presença Aterradora CD 14), planar
Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +7, Von +7	Fort +9, Ref +8, Von +8
Habilidades:	For 24, Des 15, Con 17, Int 4, Sab 14, Car 8	For 24, Des 15, Con 17, Int 8, Sab 14, Car 10
Perícias:	Escalar +10, Esconder-se +11, Furtividade +11, Natação +10, Observar +11, Ouvir +11, Saltar +10, Sentir Motivação +5, Sobrevivência +19	Concentração +11, Escalar +11, Esconder-se +14, Furtividade +14, Natação +11, Observar +20, Ouvir +20, Saltar +11, Sentir Motivação +6, Sobrevivência +22,
Talentos:	Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Prontidão	Ataques Múltiplos, Foco em Magia (transmutação), Iniciativa Aprimorada, Prontidão
Ambiente:	Terrestre ou subterrâneo/Qualquer	Terrestre ou subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário ou matilha (2–8)	Solitário ou matilha (2–8)
Nível de Desafio:	6	8
Tesouro:	Nenhum	Apenas um diadema de ouro no valor de 100 PO
Tendência:	Sempre Caótico e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	7–12 DV (Médio); 13–18 DV (Grande)	10–12 DV (Médio); 13–18 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	–	–

A criatura lembra vagamente um cão de caça – embora tenha uma cabeça enorme repleta de dentes afiados que representa quase um terço do seu tamanho. Grandes chifres projetam-se acima de um único olho, que brilha com fúria bem no centro de sua testa.

Descrição

Os perseguidores cruéis são os cães de caça dos senhores das profundezas, famintos de sangue e energia arcana. A região do Caos Inferior onde se originaram é um vácuo, desprovido de magia e matéria e repleto de cadáveres à deriva. As larvas dessas criaturas, embebidas na substância dos planos vizinhos, amadurecem, caçam e muitas vezes procriam antes que os rangers senhores das profundezas as encontrem e treinem.

Já foram vistos perseguidores cruéis com 2, 4 ou 6 patas, o que indica sua raça, e não seu poder.

Combate

Os perseguidores cruéis tratam os conjuradores, principalmente arcanos, como sobremesas em camadas com cobertura de carne e recheio de magia. Os personagens menos poderosos só são dignos de atenção se tiverem ferido a criatura na rodada anterior. Os perseguidores utilizam sua habilidade Vórtice Arcano sempre que estão em combate, a não ser que recebam outras instruções de seu senhor das profundezas.

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

Queimar Mana (Sob): Uma vez a cada 1d4 rodadas, o olho do perseguidor cruel emite um efeito de *queimar mana*, como a magia homônima conjurada por um feiticeiro de nível equivalente a seus DVs (*queimar*

mana é descrita no Capítulo Quatro: Magia do livro básico de **Warcraft**).

Sentir Magia (Sob): Os perseguidores cruéis sentem magia como se estivessem constantemente sob o efeito de *detectar magia*, mas recebem de imediato todas as informações que normalmente demorariam 3 rodadas para serem adquiridas, e obtêm sucesso automaticamente em todos os testes de Identificar Magia para determinar a escola de magia presente em cada aura. O perseguidor também é capaz de rastrear o "aroma" da magia com a mesma facilidade com que identifica qualquer outro odor.

Faro Aprimorado (Ext): O perseguidor cruel realiza um teste de Sobrevivência, em vez de Sabedoria, quando estiver seguindo rastros através do faro.

Perícias: Os perseguidores cruéis recebem +4 de bônus racial em todos os testes de Ouvir e Observar e +8 em todos os testes de Sobrevivência.

Caçador Cruel

Os perseguidores cruéis mais inteligentes são selecionados e treinados especialmente para acossar conjuradores. Eles se parecem muito com os membros comuns de sua espécie, exceto por um diadema de ouro envolvendo um de seus chifres, indicando que são caçadores.

Combate

Os perseguidores comuns preferem os conjuradores, mas os caçadores são tão bem treinados que ignoram outros oponentes completamente e atacam os manipuladores de magia, principalmente arcana.

Um caçador cruel possui as mesmas habilidades do perseguidor, conforme observado anteriormente. Ele também manifesta habilidades similares a magia demoníacas – ressaltadas por sua inteligência superior e pelo treinamento intenso realizado para transformá-lo em uma máquina assassina de conjuradores perfeita.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite diário – *detectar a ordem*, *detectar o bem*, *dissipar magia* e *ler magias*; 1/dia – *causar medo* e *escuridão*. Nível de conjurador: 12º; CD do teste de resistência 12 + nível da magia.



Senhor das Profundezas [Pit Lord]

Extra-Planar (Enorme – Caótico, Demoníaco, Mal, Planar)

Dados de Vida:	20d8+160 (250 PV)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	15 m (10 quadrados), vôo 12 m (ruim)
CA:	36 (-2 tamanho, +1 Des, +5 peitoral Enorme, +22 natural), toque 10, surpresa 35
Base de Ataque/ Agarrar:	+20/+41
Ataque:	Corpo a corpo: *espada de duas lâminas Imensa de ácido e gelo profana +1* +33 (dano: 3d6+20, dec. 17-20 +1d6 de perversidade e +1d6 de frio ou +1d6 de ácido) ou mordida +32 (dano: 2d8+19/+1d6 de perversidade)
Ataque Total:	Corpo a corpo: *espada de duas lâminas Imensa de ácido e gelo profana +1* +31/+26/+21/+16 e +31 (dano: 3d6+14/3d6+7, dec. 17-20 +1d6 de perversidade e +1d6 de frio ou +1d6 de ácido) ou mordida +32 (dano: 2d8+19/+1d6 de perversidade)
Espaço/Alcance:	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Habilidades similares a magia, ataque maligno, trespassar em área, rasteira com a cauda, pisada maldita, invocar demônios, espasmos de morte
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, ver o invisível, detectar magia, renascimento, sensibilidade à adivinhação, regeneração 10, Redução de Dano 15/bem, resistência a magia 33, características Demoníacas (Presença Aterradora CD 23), planar
Testes de Resistência:	Fort +20, Ref +13, Von +16
Habilidades:	For 37, Des 13, Con 26, Int 14, Sab 18, Car 16
Perícias:	Blefar +12, Concentração +32, Conhecimento (arcano) +26, Conhecimento (os planos) +26, Diplomacia +12, Identificar Magias +26, Intimidar +31, Observar +32, Obter Informação +12, Ouvir +32, Sentir Motivação +28, Sobrevivência +16
Talentos:	Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (espada de duas lâminas), Lutar às Cegas, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada de duas lâminas), Trespassar, Usar Arma Exótica (espada de duas lâminas)
Ambiente:	Terrestre ou subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário ou matilha (2-8)
Nível de Desafio:	21
Tesouro:	Padrão de bens e de itens, incluindo uma *espada de duas lâminas Imensa de ácido e gelo profana +1* e um peitoral Enorme; dobro de moedas
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	21-30 DV (Enorme); 31-60 (Imenso)
Ajuste de Nível:	–

A enorme criatura possui um imponente torso humanóide que se une a um grande corpo eqüino com uma carapaça flexível. Presas monstruosas se projetam de sua boca cheia de dentes e uma cauda longa e espessa lança-se por trás de sua imensa silhueta. Uma crina de fogo ardente percorre sua espi-

nha entre um par de asas resistentes e coriáceas. Ele empunha uma lâmina de guerra descomunal e veste armadura leve sobre o tórax escamoso.

Descrição

Os senhores das profundezas não passam de carniceiros: assassinos brutais, torturadores ocasionais e caçadores que preferem presas inteligentes. Eles são máquinas de ódio e chamas, criadas com um único propósito: destruir tudo em seu caminho. Às vezes, um deles se destaca em meio aos outros e torna-se um líder dos exércitos da Legião. Quando são censurados pelos paladinos mortais ou golpeados pelos heróis defendendo suas cidades, eles se deliciam ainda mais. A carnificina, os gritos e o sofrimento comprovam sua vitória, e o horror e o ódio dos mortais capazes de combatê-los servem como ovação.

Os senhores das profundezas possuem cabeça, braços e torso humanóides, embora ostentem dentes em demasia (que crescem continuamente, formando uma floresta de agulhas de marfim na boca da criatura). Sua cintura une-se impecavelmente a um corpo eqüino protegido por uma carapaça flexível dividida em várias partes.

Combate

Os senhores das profundezas apreciam o combate corpo a corpo. Desde que sobrevivam e consigam revidar todo o prejuízo que sofrerem, consideram estimulante ver suas entranhas espalhadas no chão e ter seus olhos arrancados. É claro que é mais divertido fazer isso nos outros.

O senhor das profundezas logo parte para o combate corpo a corpo; quanto mais oponentes, melhor. Se tiver uma chance de se preparar, ou se estiver enfrentando muito inimigos, conjurará *velocidade* sobre si mesmo. Contra uma grande quantidade de adversários espalhados por todos os lados, utilizará as habilidades Pisada Maldita, Trespassar em Área e Rasteira com a Cauda para enfraquecê-los. Depois que conseguir reduzir a batalha a apenas alguns indivíduos, adotará ações de ataque total.

Apenas após ser assassinado e ressuscitar com sua habilidade Renascimento é que o senhor das profundezas passa a invocar outros demônios e a utilizar suas habilidades similares a magia. Geralmente invocam um infernal, mas, quando se deparam com muitos inimigos mais fracos, convocarão vários perseguidores cruéis. Eles preferem usar as habilidades *enxame carniceiro*, *onda de choque*, *perdição demoníaca* e *terremoto*.

Acima de tudo, os senhores das profundezas não são tolos. Quando se deparam com a derrota, utilizam *teletransporte exato* para fugir da luta. Se a retirada não for possível, iniciarão ações de ataque total e se posicionarão da melhor forma possível para que seus espasmos de morte atinjam o maior número de inimigos.

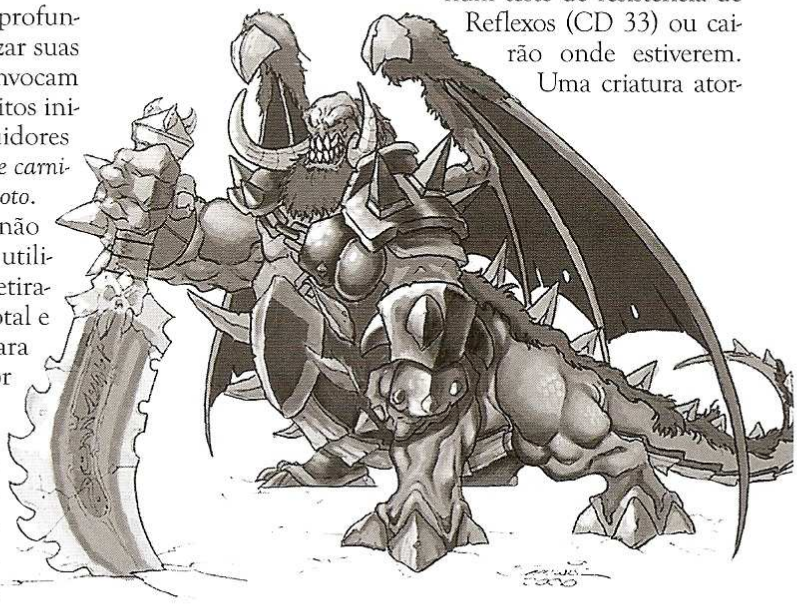
Habilidades Similares a Magia: Sem limite diário — *aleijar* *, *âncora dimensional*, *aura profana*, *blasfêmia*, *chuva de fogo* *, *círculo mágico contra o bem* (apenas em si mesmo), *clarividência/clariaudiência*, *criar chamas*, *conspurcar*, *detectar a ordem*, *detectar o bem*, *dissipar magia maior*, *dissipar o bem*, *enfeitiçar monstro*, *enxame carniceiro* *, *escuridão profunda*, *idiomas* (apenas em si mesmo), *imolação* *, *ler magias*, *martelo do caos*, *medo*, *muralha de fogo*, *nuvem profana*, *onda de choque* *, *praga do envelhecimento*, *pirotecnia*, *profanar*, *rogar maldição*, *telecinésia*, *teletransporte exato* (apenas em si mesmo mais sua carga máxima de objetos), *velocidade*; 3/dia — *perdição demoníaca*, *portal*, *terremoto*. Nível de conjurador: 20º; CD do teste de resistência 13 + nível da magia.

*Indica uma magia descrita no Capítulo Quatro: Magias do livro básico de **Warcraft**.

Trespassar em Área (Sob): Como uma ação de ataque, o senhor das profundezas é capaz de brandir sua espada de duas lâminas Imensa, formando um enorme arco de 180º à sua frente. Todas as criaturas a menos de 4,5 m nessa metade do campo de batalha sofrem 3d6+14 pontos de dano (Reflexos CD 33 para reduzir o dano à metade).

Rasteira com a Cauda (Sob): Um senhor das profundezas pode usar sua cauda para desferir uma rasteira em seus adversários, usando uma ação de ataque. Esse golpe afeta um semicírculo de 4,5 m de diâmetro, centralizado no dorso da criatura, e atinge todos os indivíduos Médios e menores nessa área. O golpe inflige automaticamente 2d8+6 pontos de dano. As criaturas afetadas devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 33) para reduzir o dano à metade.

Pisada Maldita (Sob): Como uma ação de ataque, um senhor das profundezas é capaz de pisotear o solo, produzindo uma onda de choque que empurra, atordoa e pasma criaturas. Todos os indivíduos Grandes e menores num raio de 3 m sofrem 1d6+9 pontos de dano e devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 33) ou serão derrubados a 1,5 m de distância do lorde. Se esse espaço estiver ocupado, a criatura cairá automaticamente onde estiver. Os indivíduos empurrados ficam atordoados por 1 rodada e em seguida pasmos por mais 1 rodada, e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 33) ou cairão onde estiverem. Uma criatura ator-



doada perde seu bônus de Destreza na CA (se possuir) e não pode realizar ações. Os oponentes recebem +2 de bônus para atingi-los. Os personagens pasmos não conseguem realizar ações (mas se defenderão normalmente).

Invocar Demônios (Sob): Uma vez por dia, um senhor das profundezas é capaz de invocar automaticamente 1 infernal ou 2d4 perseguidores cruéis. Os demônios invocados permanecem por 20 rodadas.

Espasmos de Morte (Sob): Quando é morto definitivamente (ou seja, antes de esgotado o limite de tempo da habilidade Renascimento), um senhor das profundezas explode em um clarão de luz ofuscante que inflige 50 pontos de dano a todas as criaturas a menos de 30 m (Reflexos CD 23 para reduzir o dano à metade).

Ver o Invisível (Sob): Os senhores das profundezas enxergam continuamente como se estivessem sob o efeito da magia *ver o invisível*.

Detectar Magia (Sob): Os senhores das profundezas enxergam auras mágicas continuamente como se estivessem sob o efeito de *detectar magia*.

Renascimento (Sob): Quando um senhor das profundezas é morto, ressuscita de imediato, como se fosse o alvo da magia *toque da vida* (consulte o Capítulo Quatro: Magias no livro básico de **Warcraft**), mas com efeito permanente. Essa habilidade não pode ser utilizada novamente durante 20 rodadas, portanto, se for abatida mais uma vez nesse período, a criatura permanecerá morta.

Sensibilidade à Adivinhação (Sob): Os senhores das profundezas percebem automaticamente qualquer um que estiver observando-os por meio de um sensor mágico. Por sua vez, são capazes de enxergar e ouvir o conjurador. Se desejarem, poderão atravessar o sensor e surgir na presença do conjurador, acompanhados por qualquer aliado a menos de 9 m.

Perícias: Os senhores das profundezas recebem +4 de bônus racial nos testes de Intimidar, Ouvir e Observar.

Senhores das Profundezas Como personagens

Os senhores das profundezas favorecem a classe bárbaro. Os personagens pertencentes a essa classe possuem os equipamentos apropriados para um bárbaro PdM com o mesmo NEP.

Senhores das profundezas e d20

Se você estiver utilizando os senhores das profundezas em uma campanha de d20 que não transcorre no mundo de Azeroth, trate-os como demônios. Eles recebem características de tanar'ri, e os demais tanar'ri tornam-se imunes à Presença Aterradora do lorde. Também recebem o ataque especial a seguir:

***Invocar Tanar'ri* (SM):** Uma vez por dia, o senhor das profundezas é capaz de invocar 4d10 dretch, 1d4 hezrou ou um nalfshnee, glabrezu, marilith ou balor.

Senhor do horror (Nathrezim)

[Dreadlord]

Extra-Planar (Médio — Demoníaco, Mal, Planar, Leal)

Dados de Vida:	8d8+12 (52 PV)
Iniciativa:	+7
Deslocamento:	9 m (6 quadrados), vôo 15 m (bom)
CA:	27 (+3 Des, +8 natural, +6 intuição), toque 19, surpresa 24
Base de Ataque/ Agarrar:	+8/+11
Ataque:	Corpo a corpo: garra +11 (dano: 1d4+6), ou toque corpo a corpo: magia +11, ou toque à distância: magia +11
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +11 (dano: 1d4+6), ou toque corpo a corpo: magia +11, ou toque à distância: magia +11
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Dominar, drenar energia, invocar infernais, habilidades similares a magia, magias, aura vampírica
Qualidades Especiais:	Redução de Dano 5/bem ou prata, visão no escuro 18 m, cura acelerada 5, defesa abissal, Resistência à Magia 14, características demoníacas (Presença Aterradora CD 22), planar
Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +9, Von +14
Habilidades:	For 17, Des 16, Con 14, Int 24, Sab 22, Car 26
Perícias:	Blefar +19, Concentração +13, Conhecimento (arcano) +18, Conhecimento (os planos) +18, Diplomacia +23, Disfarces +19, Esconder-se +14 Furtividade +14, Identificar Magias +18, Intimidar +23, Observar +17, Obter Informação +19, Ouvir +17, Procurar +18, Sentir Motivação +17
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Persuasivo, Vontade de Ferro
Ambiente:	Caos Inferior
Organização:	Solitário ou tropa (1 senhor do horror e 6-15 carniçais)
Nível de Desafio:	11
Tesouro:	Dobro do padrão
Tendência:	Sempre Leal e Mau
Progressão:	9-16 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	–

A pele do humanóide é pálida como a de um cadáver e suas garras e chifres ostentam curvas ameaçadoras. Asas coriáceas de morcego se projetam de seu dorso.

Descrição

Aos olhos de um nathrezim, a malevolência é a maior oferenda. Atormentar outra criatura com agonia moral e física oferece algo superior à felicidade ou à satisfação. Os senhores do horror preferem voltar seus talentos a ataques e manipulações psíquicas, tentando romper os laços que unem indivíduos, grupos e nações e deixar suas vítimas mortais debatendo-se em meio ao caos e à decadência. Um mundo ocupado pelos nathrezim acaba abandonando conceitos superiores de moralidade, que passam a ser irrelevantes para o contexto no

qual se encontram seus habitantes, unidos aos senhores do horror na veneração desumana da maldade.

Combate

Embora sejam guerreiros destemidos, os nathrezim preferem assumir um papel de liderança, permanecendo atrás de uma muralha de carniçais ou outros aliados e retirando-se quando pressionados pelos adversários. Isso se aplica especialmente aos nathrezim mais fracos, cujas habilidades mágicas nem sempre são suficientes para evitar uma execução rápida e sangrenta por parte de um guerreiro, mago ou ladino resoluto.

Drenar Energia (Sob): As garras de um nathrezim impõem um nível negativo a qualquer ser vivo que atinjam. A CD do teste de resistência de Fortitude para removê-lo é 13 +1 para cada 2 níveis de personagem possuídos pelo senhor do horror. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma. A cada nível negativo imposto dessa forma, o senhor do horror receberá 5 Pontos de Vida temporários.

Uma vez por dia, o nathrezim é capaz de estender essa aura sobre todos os mortos-vivos e demônios num raio de 4,5 m por 1 rodada/nível de personagem.



Dominação (Sob): Um senhor do horror consegue obliterar a vontade de um inimigo simplesmente olhando em seus olhos. Isso é semelhante a um ataque visual, mas o nathrezim deve usar uma ação padrão, e aqueles que estão apenas olhando para a criatura não são afetados. Qualquer indivíduo visado pelo senhor do horror deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 22) ou ficará sob a influência da criatura como se tivesse sido afetada pela magia *dominar monstro* (nível de conjurador: 16º). A habilidade tem alcance equivalente a 9 m.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite diário — *detectar magia*, *detectar o bem*, *detectar o caos*, *enxame carniceiro** (CD 23), *escuridão profunda*, *imobilizar monstro* (CD 23), *ler magias*, *sono* (CD 19), *teletransporte maior* (apenas em si mesmo mais 25 kg de objetos); 3/dia — *enviar mensagem*, *invocar enxames* (apenas morcegos), *viagem planar*; 1/dia — *pesadelo* (CD 23), *sonho*. Nível de conjurador: 12º. A CD para o teste de resistência é baseada em Carisma.

Magias: Um senhor do horror conhece e conjura magias arcanas como um feiticeiro de 8º nível, recebendo magias adicionais caso possua um valor elevado de Carisma.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/87/5; CD do teste de resistência 18 + nível da magia): 0 — *abrir/fechar*, *globos de luz*, *mãos mágicas*, *pasmar*, *prestidigitação*, *raio de ácido*, *som fantasma*, *toque da fadiga*; 1º — *armadura arcana*, *causar medo*, *transformação momentânea*, *escudo arcano*, *toque macabro*; 2º — *aleijar* *, *detectar pensamentos*, *invisibilidade*; 3º — *clarividência/clariaudiência*, *dissipar magia*; 4º — *assassino fantasmagórico*.

* Indica uma magia descrita no Capítulo Quatro: Magias do livro básico de **Warcraft**.

Aura Vampírica (Sob): Um nathrezim possui uma aura vampírica que pode ser concentrada em si mesmo ou estendida a um raio de até 9 m (ajustar o tamanho da área de efeito é uma ação livre). Um senhor do horror utilizando suas garras ou os aliados nessa área recebem Pontos de Vida cada vez que conseguirem infligir dano a uma criatura. Esse bônus equivale ao dano causado, o total de Dados de Vida do nathrezim ou do aliado (o que for menor). Portanto, um aliado com 10 DVs dentro da aura de um senhor com 8 DVs receberá apenas 8 Pontos de Vida por golpe (ou menos se o dano for inferior a esse valor). Uma criatura não pode receber mais Pontos de Vida do que o seu máximo normal.

Defesa Demoníaca (Ext): Os nathrezim recebem um bônus de intuição na classe de armadura equivalente a seu modificador de Sabedoria. Essa habilidade não funciona para armaduras médias ou pesadas.

Senhores do horror Como Personagens

A classe favorecida de um nathrezim é ladino.





CAPÍTULO TRÊS: O FLAGELO DOS MORTOS-VIVOS

Os mortos-vivos de Azeroth são muito diferentes daqueles encontrados em outros mundos. Eles são inteligentes, capazes de se comunicar, preparam-se para a batalha com táticas e não são criados pela magia, mas graças à invasão de uma praga metamágica que afeta o corpo e a mente. Na verdade, essa enfermidade é tanto mágica quanto natural, afetando os vivos e os mortos com igual malevolência. Não se trata de um componente necessário ao surgimento de todos os mortos-vivos, já que qualquer necromante competente ainda consegue criá-los através da magia. Além disso, a enfermidade representa algo particular ao Flagelo e não pode ser encontrada entre as magias comuns de outros necromantes. Os mortos-vivos que não pertencem ao Flagelo não são necessariamente gerados por ela, pois podem surgir sem nenhum auxílio da praga.

No entanto, essa doença age tanto sobre cadáveres quanto sobre seres vivos, restaurando as funções biológicas e devolvendo uma "vida" precária aos corpos abandonados. Esses seres reanimados e formas de vida pestilentas podem ser controlados e dominados por mortos-vivos mais poderosos e formam estruturas sociais rudimentares por conta própria.

Ostracizados pelas raças em meio às quais viviam anteriormente, os mortos-vivos se agrupam por solidariedade e pelo sentimento de unidade gerados por seu estado infeliz. Enquanto mais ninguém os aceita ou lhes oferece auxílio, os demais mortos-vivos estarão dispostos a agir em conjunto e a criar uma nova sociedade apenas para os desmortos. Porém, assim como a praga consome o corpo, também deteriora a mente, instilando a imoralidade e a oposição aos costumes sociais. Em suma, quanto mais tempo permanecer como morto-vivo, o indivíduo se torna cada vez mais maligno, até que não reste nenhum resquício de sua personalidade original.

Embora a praga inicialmente transforme os seres vivos em paródias de si mesmos, os necromantes são capazes de utilizar efeitos similares a magia para controlar e manipular a doença, fazendo com que os afetados atinjam um estado muito mais poderoso. Essa alteração resulta em carniçais, abissais da cripta e outras bestas semelhantes. Por meio da manipulação, os necromantes criam lacaios mortos-vivos mais fortes e novas formas de desmortos mutantes podem surgir a qualquer momento.

Um efeito colateral da praga é que além de contaminar a matéria animal, também destrói as plantas, a vida selvagem local e outros vegetais; com apenas uma leve exposição, pastagens verdejantes são transformadas em restos enegrecidos. A praga se espalha pela matéria vegetal, invadindo o sistema sangüíneo dos animais quando estes ingerem o alimento contaminado. Dessa maneira, a praga dominou Lordaeron através do trigo infectado, devastando vários centros populacionais importantes e enegrecendo toda a paisagem.

A doença se espalha com facilidade e tem resultados devastadores. O Rei Lich depositou uma grande quantidade de energia nos artefatos conhecidos como caldeirões da peste, projetados para conter as energias da peste e distribuir a contaminação entre os vivos. Os membros do Culto dos Amaldiçoados protegiam os caldeirões, e a trama foi muito bem-sucedida. Dentro de alguns meses, a praga atingiu toda Lordaeron e contaminou a terra. Esse efeito ficou conhecido como o Flagelo: a submissão dos mortos ao comando do Rei Lich. Em breve, isso se espalhará por todas as regiões de Azeroth e o Flagelo significará apenas o começo.

Os Tipos de Mortos-Vivos

O mundo em geral tem pouco conhecimento das distinções entre os mortos-vivos, mas as diferenças existem. A seguir, encontram-se as categorias diversas de desmortos encontrados em Azeroth: Amaldiçoados, Independentes, Monstruosidades do Flagelo e Flagelo. Cada um representa uma categoria de referência e um tipo de criatura. Os modelos para Amaldiçoados, Independentes e Flagelo são fornecidos em seguida na seção Modelos deste capítulo.

Amaldiçoados

Devido à forma como a praga se espalha, alguns indivíduos começaram a formar cultos da morte, utilizando a enfermidade como arma e como um ritual sagrado. Eles veneram e idolatram o estado morto-vivo, concedendo-o apenas aos membros mais confiáveis e valiosos, após uma longa iniciação. Eles encaram a pós-vida como uma forma de imortalidade e se autodenominam o Culto dos Amaldiçoados. Liderado por um arquimago poderoso chamado Kel'Thuzad, da nação mágica de Dalaran, o grupo obteve uma grande proeminência e poder.

Os acólitos do Culto dos Amaldiçoados – que também são chamados simplesmente de "os Amaldiçoados" – recebem promessas de vida eterna e igualdade completa sob a mão de ferro de Kel'Thuzad e do Rei Lich. Em troca, freqüentam o templo e oferecem sua magia e suas almas ao poder do Culto. A fé na Luz é corrompida e transformada em uma crença incondicional na Escuridão e os membros mantêm uma lealdade fanática aos líderes e ao templo.

Mortos-Vivos Independentes

Nem todos os mortos-vivos de Azeroth sucumbem aos auspícios do Flagelo. Alguns resistem ao comando do Rei Lich ou de seus lacaios, enquanto outros surgiram devido a circunstâncias individuais. Embora não mantenham uma ligação direta com o Flagelo, esses monstros são igualmente perigosos.

Monstruosidade do Flagelo

Algumas criaturas do Flagelo não são tecnicamente mortos-vivos, mas construções monstruosas criadas pela ciência e pelos experimentos mágicos dos acólitos e necromantes que obedecem a Ner'zhul. Tratam-se de seres construídos e modelados pelas experiências perversas dos seguidores do Rei Lich e não ocorrem de maneira natural.

As monstruosidades do Flagelo não são inteligentes, pois foram criadas a partir de pedaços de inimigos e aliados. Porém, são muito fiéis e se dedicam de forma quase fanática a quaisquer tarefas que lhes forem atribuídas. Essas criaturas não são indivíduos verdadeiros e possuem pouca vontade própria exceto a que lhes foi concedida no momento da criação ou através das instruções fornecidas em suas ordens.

Flagelo

O horrendo exército de mortos-vivos chamado de Flagelo consiste em milhares de cadáveres ambulantes, espíritos desencarnados, humanóides mortais condenados e entidades extradimensionais traiçoeiras. Esses mortos-vivos se reúnem tanto por causa de uma mentalidade comum e de uma singular falta de personalidade quanto por uma determinação criada e implantada pelos servos leais ao Rei Lich. A organização do Flagelo mal se sustenta, pois consiste em um estranho consórcio entre as bestas vorazes e os propósitos estratégicos dos necromantes. Sim, esses constituem um exército, mas também não passam de uma horda.

A Legião Flamejante criou o Flagelo com o único propósito de espalhar o terror pelo mundo antes da invasão inevitável dos demônios. Ner'zhul, o Rei Lich, que governa o reino gélido de Fenda do Norte sentado no Trono Congelado, comanda os mortos-vivos. Suas legiões são mantidas sob a mão de ferro de subalternos necromantes e de reis imortais, que guardam seu território e lideram os exércitos na conquista de mais terras. Com os caldeirões da praga, eles possuem um suprimento quase inexaurível de novos recrutas, reunidos um por um a partir dos inimigos derrotados nos campos de batalha. A cada morte, o Flagelo fica cada vez mais poderoso, enquanto seus inimigos se tornam fracos e exaustos.

No ápice da estrutura de comando, o Rei Lich Ner'zhul governa a terrível peste da pós-vida, que envia cada vez mais para o sul, em direção às terras dos humanos. Conforme a praga invade a região meridional, a cada dia um número cada vez maior de pessoas sucumbe ao controle mental exercido por Ner'zhul e à doença que drena a vida. Dessa forma, ele vem aumentando as fileiras do já numeroso Flagelo. Embora o Rei Lich e seu Flagelo de mortos-vivos estejam submetidos à vontade da Legião Flamejante, Ner'zhul luta constantemente para se libertar e se vingar dos demônios que o amaldiçoaram de forma tão fatal.

Os mortos-vivos são inimigos perigosos, liderados por necromantes inteligentes e capazes de empregar uma força incrível e um vigor inesgotável contra seus adversários vivos. Apesar de não ser particularmente difícil lidar com grupos pequenos dessas criaturas, sua verdadeira força reside nos números surpreendentes que conseguem atingir quando são deixados por conta própria — e também na sua resistência total ao sono e à dor. Os líderes do Flagelo utilizam magias necromânticas e também os poderes elementais do frio setentrional contra seus inimigos. Os conjuradores entre o Culto dos Amaldiçoados possuem uma grande variedade de magias poderosas, incluindo a habilidade de erguer os aliados e inimigos derrotados em verdadeiros exércitos de mortos errantes.

Modelos

"Flagelo" é um modelo que pode ser acrescentado a qualquer criatura (daqui por diante denominada criatura-base). O tipo da criatura muda para morto-vivo e ela recebe o subtipo adicional (Flagelo). A criatura conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações abaixo.

Há uma grande variedade de mortos-vivos do Flagelo, conforme indicado em cada modelo descrito a seguir. Esses representam apenas os seres mais comuns; devido à mutação causada pela praga e às manipulações por parte dos necromantes do Rei Lich, muitos tipos diferentes de membros do Flagelo são possíveis — não existem limites, embora nem todas as criaturas experimentais possam ser duplicadas com sucesso.

Assim como os mortos-vivos, os membros do Flagelo não estão mais "vivos", mas, ao contrário dos primeiros, são completamente inteligentes, conscientes e não podem ser controlados pelas magias que dominariam as ações de uma criatura morta-viva. Não são afetados por magias como *reviver os mortos*. Os membros do Flagelo criados pela praga enquanto ainda vivos (em oposição àqueles que se ergueram após a morte) recebem +3 de bônus adicional em todos os testes de resistência à expulsão.

Os membros do Flagelo são considerados mortos-vivos e são imunes ao frio, a doenças, a venenos e ao sono. Porém, não são irracionais e ainda podem ser vulneráveis a efeitos de ação mental, efeitos baseados em emoções e atordoamento. Eles são imunes a sucessos decisivos, dano temporário de habilidade, drenar energia ou morte por dano maciço.

Nem todas as criaturas deste capítulo são membros-padrão do Flagelo; alguns são construtos, como as abominações. Embora possam ter sido inteligentes outrora, não guardam qualquer resquício de suas vidas anteriores. Eles são pouco mais que animais, seres independentes desprovidos de lembranças ou compreensão da sociedade da qual provieram ou dos indivíduos que foram um dia. Essas criaturas são descritas adiante, no tópico Outros Monstros da seção sobre o Flagelo, para que possam ser identificados com facilidade.

Abandonado (Independente) [Forsaken]

Os abandonados são humanos transformados em mortos-vivos com todos os poderes associados ao Flagelo. Eles servem à Rainha Banshee, Sylvanas, e a vêem como sua salvadora por libertá-los da dominação mental do Rei Lich. Os abandonados habitam o interior das ruínas da capital de Lordaeron, que passaram a chamar de Subterrânea. Determinados a se vingarem do Flagelo por amaldiçoá-los com a pós-vida, empenham-se em minar o controle dessa organização sobre Lordaeron.

Os abandonados têm uma capacidade limitada para expandir seus números, já que não existem necromantes entre eles. Em vez disso, esses destemidos guerreiros mortos-vivos são constituídos principalmente por guerreiros e bruxos dedicados a construir uma cultura própria em meio a um mundo que os teme e odeia.

Como Criar um Abandonado

"Abandonado" é um modelo que pode ser acrescentado a qualquer personagem humano (daqui por diante denominado criatura-base). O abandonado conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações abaixo.

Tipo e Tamanho: O tipo da criatura muda para morto-vivo. Não recalcule o bônus base de ataque, os testes de resistência ou os pontos de perícia. O tamanho não se altera.

Dados de Vida: Todos os Dados de Vida, atuais e futuros, se tornam d12s.

Deslocamento: O mesmo da criatura-base.

Classe de Armadura: O bônus de armadura natural da criatura-base aumenta em +1.

Ataque: Os mesmos da criatura-base.

Ataque Total: O mesmo da criatura-base.

Ataques Especiais: Os abandonados conservam todos os ataques especiais da criatura-base e também recebem a seguinte habilidade.

Frenesi (Ext): Os abandonados podem ingressar num frenesi de sangue que aumenta significativamente seu potencial de combate. Ao fazê-lo, adquirem força e velocidade fenomenais, mas tornam-se imprudentes. Recebem temporariamente um ataque adicional por rodada equivalente a 1/4 de seu modificador de ataque mais elevado (arredondado para cima), assim como +2 de bônus em Força. Porém, também sofrem –4 de penalidade em sua Classe de Armadura, já que não utilizam mais qualquer tipo de estratégia. Esse efeito dura 10 rodadas.

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

Imunidades (Ext): Imunes a doenças, ataques com efeito de ação mental, paralisia e sono. Também podem manifestar outras imunidades temporárias, como frio, drenar energia ou dano por contusão.

Destemido (Ext): Os abandonados recebem +4 de bônus moral nos testes de resistência contra os efeitos de medo.

Resistência à Expulsão (Ext): Os abandonados recebem +4 de Resistência à Expulsão.

Testes de Resistência: Os mesmos da criatura-base.

Habilidades: Os abandonados recebem +2 de bônus em Força e –2 em Destreza. Se essas alterações reduzirem um valor de habilidade a menos que o mínimo necessário para um talento ou outra característica, o abandonado perderá essas capacidades. Como são criaturas mortas-vivas, os abandonados não possuem valor de Constituição.

Perícias: Os animais normais odeiam os abandonados de forma instintiva e violenta, e por isso eles perdem todas as graduações em Adestrar Animais.

Ambiente: Qualquer.

Organização: Solitário, par, tropa (2–5) ou acampamento (6–10).

Nível de Desafio: O mesmo da criatura-base +1.

Tesouro: Padrão.

Tendência: Geralmente Mau.

Progressão: Conforme a classe de personagem.

Ajuste de Nível: O mesmo da criatura-base +1.

Exemplo de Abandonado

O corpo da mulher é distorcido e deformado, como se fosse portadora de uma enfermidade mutiladora. Não há como esconder as feridas que se espalham por sua pele apodrecida.



Hermidia, humana Gue3: ND 4; morto-vivo (Médio – Humanóide Aprimorado, Flagelo) (1,62 m de altura); 3d12 DV, 19 PV; Inic. +0; Desl. 9 m; CA 14, toque 10, surpresa 14; Base Atq +3; Agr +5; Atq corpo a corpo: espada longa (obra-prima) +7 (dano: 1d8+2, dec. 19-20) ou adaga +5 (dano: 1d4+2, dec. 19-20), ou à distância: arco curto +3 (dano: 1d8, dec. ×3); Atq Ttl corpo a corpo: espada longa (obra-prima) +7 (dano: 1d8+2, dec. 19-20) ou adaga +5 (dano: 1d4+2, dec. 19-20), ou à distância: arco curto +3 (dano: 1d8, dec. ×3); QE visão no escuro 18 m, imunidade a doenças, ataques com efeito de ação mental, paralisia e sono, morto-vivo, destemido, resistência à expulsão 4; Tend. NM; TR Fort +5, Ref +1, Von +0; For 15, Des 10, Con –, Int 9, Sab 9, Car 13.

Idiomas Conhecido: Comum.

Perícias: Saltar +8, Cavalgar +6.

Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada longa), Grande Fortitude, Separar Aprimorado, Trespassar.

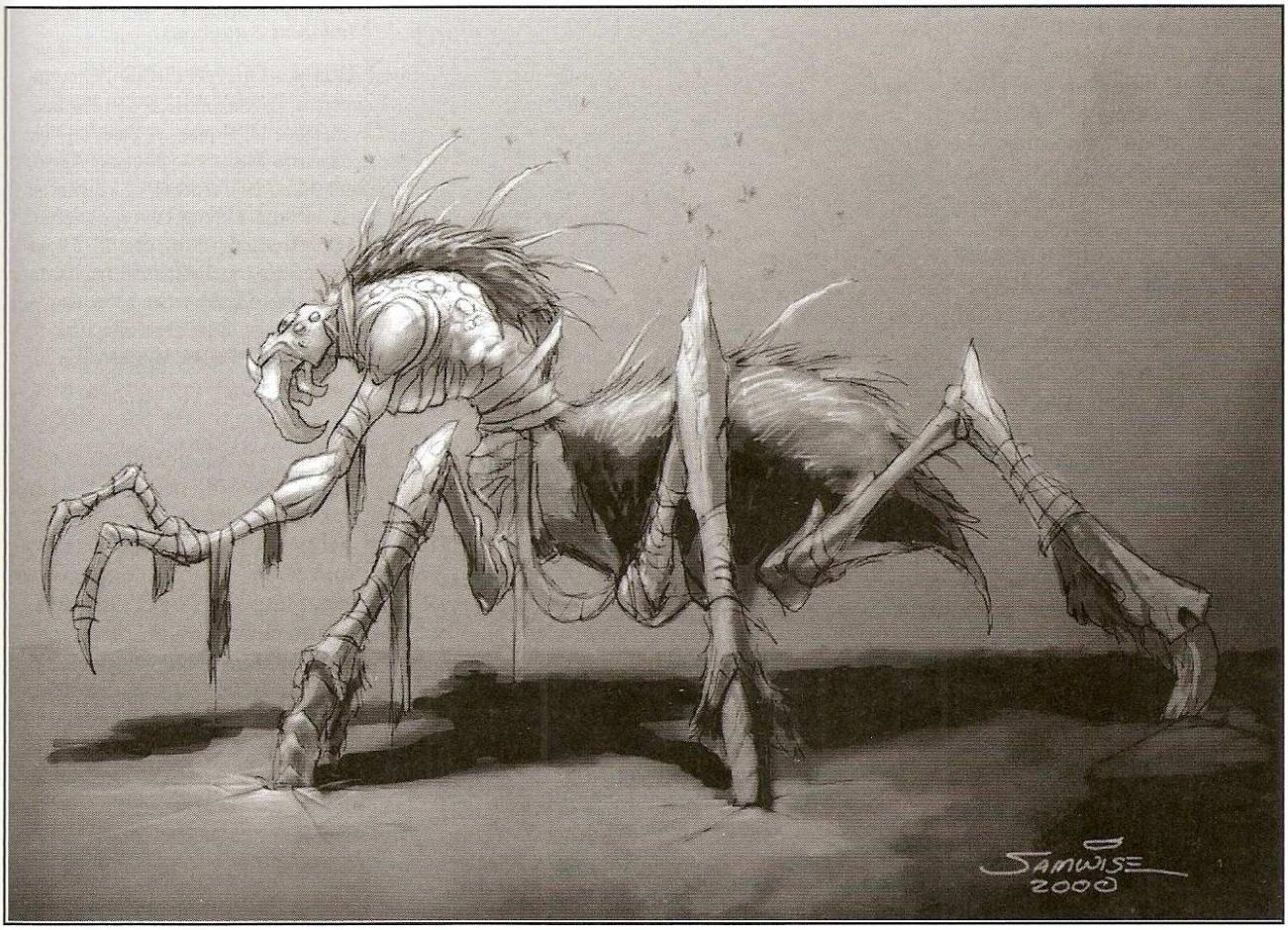
Equipamento: Espada longa (obra-prima), corselete de couro batido.

Abissal da Cripta [Crypt Fiend]

Os abissais da cripta são grandes criaturas mumificadas que parecem com um cruzamento entre humanos e insetos. Quatro patas longas e aracnídeas suportam a parte posterior do corpo e dois membros superiores funcionam como braços. Seu torso humanóide é envolto em ataduras. Algumas raças se referem a eles como "aranhas-fantasmas", outros os chamam de "terrores", mas os abissais da cripta não dão importância para os nomes que recebem.

Os abissais da cripta originais, os primeiros a sobreviverem à difícil e perigosa transmutação, foram os antigos senhores do reino aracnídeo de Azjol-Nerub. Essa nação poderosa englobava todo o continente de Fenda do Norte. Em sua época áurea, subjugou muitos outros reinos e dominava com mão de ferro. Sua nobreza governava a raça aracnídea dos nerubianos. Quando o Flagelo de mortos-vivos original apareceu, os nerubianos voltaram seus exércitos contra Ner'zhul. Apesar das criaturas aracnídeas serem poderosas e implacáveis, a hoste de mortos-vivos tinha a vantagem de um exército ilimitado formado a partir dos cadáveres. Com essa força, os lacaios de Ner'zhul conquistaram Azjol-Nerub e subjugaram seus últimos habitantes vivos.

Como o império nerubiano havia sido dizimado, os sobreviventes se dispersaram e os mortos foram ressuscitados como lacaios de Ner'zhul. O Rei Lich destruiu a base de poder dos nobres nerubianos e, junto com o Flagelo de mortos-vivos, tomou o controle do continente gelado. Mesmo assim, os nerubianos restantes se rebelaram, pois eram imunes à influência psíquica do Rei Lich. Fazendo isso, os



abissais da cripta se tornaram exatamente aquilo contra o qual lutavam. Agora, eles comandam seus escravos aracnídeos ressuscitados em nome do reino sombrio de Ner'zhul. Se os elos psíquicos que subjugam seus corpos reanimados fossem quebrados, os abissais da cripta certamente se rebelariam.

Os abissais da cripta preferem não se engajar no combate direto sempre que possível. Eles evocam hordas de aranhas para resolver o problema, transformando-as em um enxame sobre os inimigos. Se houver um oponente que não pode ser alcançado pelas aranhas, utilizarão sua teia para trazê-lo ao solo e aniquilá-lo.

A criatura-base para um abissal da cripta é sempre um nerubiano (consulte o Capítulo Um: Criaturas de Azeroth). Nenhuma outra raça deve adquirir esse modelo sem a permissão do Mestre.

Como Criar um Abissal da Cripta

"Abissal da Cripta" é um modelo adquirido que pode ser acrescentado a qualquer nerubiano (daqui por diante denominado criatura-base). O abissal conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações abaixo.

Tipo e Tamanho: O tipo da criatura muda para morto-vivo. Não recalcule o bônus base de ataque, os testes de resistência ou os pontos de perícia. O tamanho não se altera.

Dados de Vida: Todos os Dados de Vida, atuais e futuros, se tornam d12s.

Deslocamento: Os abissais da cripta recebem um deslocamento adicional de escalar equivalente a 9 m.

Classe de Armadura: O bônus de armadura natural da criatura-base aumenta em +3.

Ataque: Os abissais da cripta conservam todos os ataques da criatura-base.

Ataque Total: Os abissais da cripta conservam todos os ataques da criatura-base.

Ataques Especiais: Os abissais da cripta conservam todos os ataques especiais da criatura-base (consulte "nerubiano" no Capítulo Um) e também recebem a seguinte habilidade.

Convocar Aranhas (SM): Cinco vezes por dia, um abissal da cripta consegue invocar uma pequena horda de aranhas venenosas para atacar seus inimigos. Essa habilidade funciona de maneira muito semelhante à magia *invocar criaturas*, mas convoca automaticamente 10–100 (1d10 × 10) aranhas pequenas. Esses insetos atacam em grupos de 10 e, para fins de mecânica, um único conjunto de 10 criaturas equivale a uma aranha monstruosa Pequena (consulte o Capítulo 3: Insetos do *LMo*). Para invocá-las é necessário uma ação de rodada completa, e o efeito dura por um número de rodadas equivalente aos Dados de Vida do abissal da cripta.

Qualidades Especiais: Se a criatura-base possuía a habilidade Empatia com a Natureza, perde-a ao se tornar um abissal da cripta (os animais odeiam instintivamente os mortos-vivos). Nos demais aspectos, conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, exceto Mente Congelada.

Testes de Resistência: Os mesmos da criatura-base.

Habilidades: Acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: For +2, Des +4, Car –2. Como são criaturas mortas-vivas, os abissais da cripta não possuem valor de Constituição.

Perícias: Os abissais da cripta recebem +4 de bônus racial nos testes de Blefar, Furtividade e Sentir Motivação. Eles perdem todas as graduações em Adestrar Animais e Cavalgar quando lidam com animais normais, já que estes odeiam instintivamente os mortos-vivos.

Talentos: Os abissais da cripta recebem os talentos Esquiva e Prontidão, desde que a criatura-base atenda aos pré-requisitos e ainda não os possua.

Ambiente: Qualquer e subterrâneo/Frio.

Organização: Solitário, par ou gangue (2–4).

Nível de Desafio: O mesmo da criatura-base +1.

Tesouro: Padrão.

Tendência: Sempre Mau.

Progressão: Conforme a classe de personagem.

Ajuste de Nível: O mesmo da criatura-base +2.

Exemplo de Abissal da Cripta

A criatura medonha possui um rosto de aranha, torso humanóide e abdômen aracnídeo. Sua forma está envolta em camadas intrincadas de bandagens e ataduras.

Vasilii, nerubiano abissal da cripta Gue9/Fet5: ND 19; morto-vivo (Grande – Aberração Aprimorada, Flagelo); 14d12 DV, 91 PV; Inic. +8; Desl. 12 m, escalar 9 m; CA 18, toque 13, surpresa 14; Base Atq +14; Agr +23; Atq corpo a corpo: *espada larga Média +1* +20 (dano: 2d6+6, dec. 17–20) ou mordida +18 (dano: 1d8+7 mais veneno), ou à distância: arco curto (obra-prima) +18 (dano: 1d6, dec. ×3); Atq Ttl corpo a corpo: *espada larga Média +1* +20/+15/+10 (dano: 2d6+6, dec. 17–20) ou mordida +18 (dano: 1d8 +7 mais veneno), ou à distância: arco curto (obra-prima) +18/+13/+8 (dano: 1d6, dec. ×3); AE veneno, teia, convocar de aranhas, magias; QE visão no escuro 18 m, resistência a frio 5, Flagelo, morto-vivo; Tend. CM; TR Fort +8, Ref +9, Von +11; For 20, Des 18, Con –, Int 13, Sab 10, Car 17.

Idiomas Conhecidos: Comum, Orc.

Perícias: Blefar +7, Escalar +22, Concentração +5, Ofícios (armeiro) +6, Esconder-se +8, Intimidar +12, Saltar +20, Conhecimento (arcano) +6, Ouvir +7, Furtividade +8, Sentir Motivação +4, Observar +11, Identificar Magia +8.

Talentos: Foco em Arma (espada larga), Esquiva, Foco em Habilidade (veneno), Iniciativa Aprimorada, Liderança, Magias em Combate, Magia Silenciosa, Prontidão, Reflexos de Combate, Saque Rápido, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada larga).

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/4; CD do teste de resistência 13 + nível da magia): 0 — *globos de luz, ler magias, luz, mãos mágicas, pasmar, prestidigitação*; 1° — *escudo arcano, sono, toque macabro*; 2° — *cegueira/surdez*.

Aparição [Wraith] (Morto-Vivo Independente)

As aparições de Azeroth não são tão diferentes daquelas em outros mundos, exceto por manterem sua individualidade e inteligência. Essas criaturas são dotadas de argúcia e motivações próprias, e preservam todas as lembranças de suas vidas anteriores à pós-vida. Essas recordações já não influenciam em suas ações nem fornecem qualquer senso de moralidade exceto por uma adesão irrestrita a seu código particular de honra e suas regras.

As aparições são criaturas leais, dispostas a fazer acordos e cumpri-los. Elas respeitam a mesma tendência tanto nos vivos quanto nos mortos e reagirão a oponentes honrados com ações honradas. Não é incomum que aceitem que um indivíduo se renda; porém, essa rendição sempre será incondicional. Além disso, aqueles suficientemente tolos para fazer isso estão apenas se colocando em uma situação que quase certamente os levará a também se tornarem aparições.



As aparições lutam muito bem em unidades sob o comando de um necromante. Se não for esse o caso, preferem lutar sozinhas. Elas são inteligentes e astutas e utilizarão todas as suas habilidades para capturar e destruir seus inimigos. Em alguns casos, manterão adversários extraordinários vivos, pois preferem transformá-los em inumanos e infectar outros indivíduos "capazes" com a praga.

Como Criar uma Aparição

"Aparição" é um modelo adquirido que pode ser acrescentado a qualquer humanóide ou humanóide monstruoso (daqui por diante denominado criatura-base). A aparição conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações abaixo.

Tipo e Tamanho: O tipo da criatura muda para morto-vivo. Não recalcule o bônus base de ataque, os testes de resistência ou os pontos de perícia. A aparição recebe o subtipo (Incorpóreo). O tamanho não se altera.

Dados de Vida: Todos os Dados de Vida, atuais e futuros, se tornam d12s.

Deslocamento: As aparições possuem um deslocamento de vôo de 9 m, a menos que a criatura-base apresente um valor superior. Sua capacidade de manobra é perfeita.

Classe de Armadura: A armadura natural é a mesma da criatura-base, mas se aplica apenas a encontros incorpóreos. Quando uma aparição decide ficar visível (o que ocorre sempre que ela tentar tocar ou interagir com o mundo físico), o valor da armadura natural será +0, mas ela recebe um bônus de deflexão equivalente a seu modificador de Carisma ou +1, o que for maior.

Ataque: As aparições conservam todos os ataques da criatura-base, porém, os que dependem de contato físico não afetam os seres corpóreos.

Ataque Total: As aparições conservam todos os ataques da criatura-base, porém, os que dependem de contato físico não afetam os seres corpóreos.

Ataques Especiais: As aparições conservam todos os ataques especiais da criatura-base e também recebem a seguinte habilidade.

Envelhecer (Sob): Quando uma aparição acerta um adversário com um ataque de toque corpo a corpo, seu toque drena a vida do oponente, fazendo com que ele envelheça. A vítima deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou sofrerá 1d3 pontos de dano permanente de Constituição.

Qualidades Especiais: Se a criatura-base possuía a habilidade Empatia com a Natureza, perde-a ao se tornar uma aparição (os animais odeiam instintivamente os mortos-vivos). Nos demais aspectos, conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as qualidades indicadas a seguir. Lembre-se de que o universo de **Warcraft** não possui Plano Etéreo, portanto, as aparições não recebem a habilidade Manifestação. Em vez disso, são consideradas incorpóreas (consulte a caixa de texto "Warcraft e o Plano Etéreo").

Invisibilidade (Sob): Uma aparição pode se tornar invisível sem limite diário. Isso exige uma ação de movimento e não há limite de duração. A aparição deve se concentrar para permanecer nesse estado, aplicando –2 de penalidade de circunstância aos testes de perícia enquanto permanecer invisível. Em outros aspectos, essa habilidade funciona como a magia homônima — por exemplo, a invisibilidade termina quando a criatura ataca.

Aura Antinatural (Sob): Tanto os animais selvagens quanto domésticos são capazes de sentir a presença antinatural de uma aparição a uma distância de 9 m. Eles não se aproximarão além dessa distância espontaneamente, e entram em pânico se forçados a isso, permanecendo nesse estado enquanto estiverem na área afetada.

Testes de Resistência: Os mesmos da criatura-base.

Habilidades: Acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: For +2, Sab +2. Como são criaturas mortas-vivas, as aparições não possuem valor de Constituição; como seres incorpóreos, não possuem valor de Força.

Perícias: Os animais normais odeiam as aparições de forma instintiva e violenta, e por isso elas perdem todas as graduações em Adestrar Animais.

Talentos: As aparições recebem o talento Prontidão.

Ambiente: Qualquer.

Organização: Solitário, gangue (3–5) ou matilha (6–11).

Nível de Desafio: O mesmo da criatura-base +1.

Tesouro: Nenhum.

Tendência: Sempre Leal e Mau.

Progressão: Conforme a classe de personagem.

Ajuste de Nível: O mesmo da criatura-base +3.

Exemplo de Aparição

Essa figura sinistra e fantasmagórica está envolta por farrapos de escuridão. Ela não apresenta traços ou membros discerníveis, exceto pelas brasas avermelhadas de seus olhos.

Borivar, meio-elfo aparição Lad2: ND 3; morto-vivo (Médio – Humanóide Aprimorado, Incorpóreo) (1,68 m de altura); 2d12 DV, 13 PV; Inic. +2; Desl. vôo 9 m (perfeito); CA 12, toque 12, surpresa 11; Base Atq +1; Agr +1; Atq corpo a corpo: toque incorpóreo +2 (dano: 1d4 mais 1d3 drenar Con); Atq Ttl corpo a corpo: toque incorpóreo +2 (dano: 1d4 mais 1d3 drenar Con); AE ataque furtivo (1d6), envelhecer; QE visão no escuro 36 m, visão na penumbra, encontrar armadilhas, evasão, invisibilidade, aura antinatural, meio-elfo, incorpóreo, morto-vivo; Tend. LM; TR Fort +0, Ref +5, Von +2; For –, Des 14, Con –, Int 11, Sab 14, Car 12.

Idiomas Conhecidos: Comum, Talassiano.

Perícias: Diplomacia +6, Falsificação +5, Obter Informação +3, Esconder-se +7, Saltar +5, Ouvir +7, Furtividade +7, Procurar +5, Sentir Motivação +4, Prestidigitação +7.

Talentos: Esquiva, Prontidão[B].

Warcraft e o Plano Etéreo

Não existe um Plano Etéreo no universo de Warcraft. Portanto, qualquer criatura descrita nos termos-padrão de d20 como existente nesse plano ou interagindo com ele é tratada apenas como incorpórea. Um indivíduo incorpóreo não possui um corpo físico, mas é visível como uma forma translúcida e fantasmagórica. Consulte o Capítulo 7: Glossário do *LMo* para obter detalhes sobre o subtipo (Incorpóreo).

Banshee (Flagelo) [Banshee]

As banshees já foram belas elfas da noite assassinadas brutalmente pelos demônios durante a destruição de Kalimdor. Seus espíritos inquietos foram deixados para vagar pelo mundo durante muitas eras, em lamentos silenciosos e torturantes. Ao longo dos anos, passaram a sentir inveja dos vivos e a alimentar um ódio profundo por todas as formas de vida. Porém, quando Ner'zhul, o Rei Lich, tomou conhecimento delas, reuniu-as e lhes prometeu vingança, concedendo-lhes vozes terríveis para que os vivos pudessem finalmente ouvir sua angústia atemporal.

Dessa forma as banshees aderiram à causa dos mortos-vivos e servem ao Flagelo como guerreiras valiosas. Essas criaturas espectrais conseguem voar e se deliciam em golpear seus inimigos com explosões de energia sônica. Seus gritos amedrontadores e profanos podem ser ouvidos a quilômetros de distância. Hoje em dia, as fêmeas de diversas raças se tornaram banshees (e também alguns machos, embora sejam excepcionalmente raros).

As banshees são personificações vivas de emoções sombrias: ódio, solidão, agonia e desespero. Elas ostentam esses sentimentos sobre seus próprios espíritos, cobrindo-se com os adornos eternos de cada um desses vícios sombrios. Com suas vozes, geram sensações semelhantes nas presas, dividindo suas almas e fazendo emergir os aspectos mais insidiosos de suas personalidades. Elas afogam as vítimas nessas lembranças malignas, corrompendo suas memórias e distorcendo seus espíritos até causarem uma agonia mental intensa.

As banshees são relativamente raras e de difícil reprodução; nem mesmo o Rei Lich sabe o que faz um banshee surgir entre seus lacaios. É alguma perversão sobrenatural ou desequilíbrio da alma que se desliga do invólucro mortal e se ergue como um desses seres espectrais. Elas são enigmáticas, falam em enigmas e se recusam a responder perguntas diretas, mas sua lealdade a Ner'zhul parece inquestionável.

Como Criar uma Banshee

"Banshee" é um modelo adquirido que pode ser acrescentado a qualquer humanóide (daqui por diante denominado criatura-base). A banshee conserva

todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações abaixo.

Tipo e Tamanho: O tipo da criatura muda para morto-vivo. Não recalcule o bônus base de ataque, os testes de resistência ou os pontos de perícia. A banshee recebe o subtipo (Incorpóreo). O tamanho não se altera.

Dados de Vida: Todos os Dados de Vida, atuais e futuros, se tornam d12s.

Deslocamento: As banshees possuem um deslocamento de vôo de 9 m, a menos que a criatura-base apresente um valor superior. Sua capacidade de manobra é perfeita.

Classe de Armadura: A armadura natural é a mesma da criatura-base, mas se aplica apenas a encontros etéreos. Quando uma banshee perde sua invisibilidade (veja Qualidades Especiais, adiante), o valor da armadura natural será +0, mas ela recebe um bônus de deflexão equivalente a seu modificador de Carisma ou +1, o que for maior.

Ataque: As banshees conservam todos os ataques da criatura-base, porém, os que dependem de contato físico não afetam os seres corpóreos.

Ataque Total: As banshees conservam todos os ataques da criatura-base, porém, os que dependem de contato físico não afetam os seres corpóreos.

Dano: Contra criaturas incorpóreas, a banshee utiliza os valores de dano da criatura-base. Contra seres corpóreos, não pode causar dano físico, mas consegue utilizar seus ataques especiais, se houver, quando perde a invisibilidade (veja Qualidades Especiais, adiante).

Ataques Especiais: Uma banshee do Flagelo assemelha-se ao fantasma-padrão detalhado no *LMo*. Ela conserva todos os ataques especiais da criatura-base, porém, os que dependem de contato físico não afetam os seres corpóreos. Como o universo de Warcraft não possui um Plano Etéreo, a banshee não recebe a habilidade Manifestação; porém, pode escolher dois dos ataques especiais descritos no modelo fantasma do *LMo* (consulte o Capítulo 1: Monstros de A a Z do *LMo*), com exceção de Possessão. Elas também recebem as seguintes habilidades.

Maldição da Banshee (Sob): Essa habilidade é semelhante a *dissipar magia*, removendo todas as magias que afetam os inimigos de uma banshee. Ela abrange as magias que surtem efeitos positivos instantâneos, assim como aquelas que geram uma aura de proteção ao redor do indivíduo. Ela não altera magias de cura, mas removerá outras alterações instantâneas. Quando a banshee atinge um indivíduo com essa habilidade através de um ataque de toque corpo a corpo, o alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 dos DV da banshee + modificador de Carisma) para anular os efeitos do ataque.

Envelhecer (Sob): Quando uma banshee acerta um adversário com um ataque de toque corpo a corpo, seu toque drena a vida do oponente, fazendo com que ele envelheça. A vítima deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou sofrerá 1d3 pontos de dano permanente de Constituição. Além disso, se a banshee mantiver esse contato por 3 rodadas ininterruptas, começará a extrair as memórias do oponente, substituindo-as por versões horrendas e distorcidas dos eventos originais. Essas lembranças serão tão reais



como se tivessem realmente acontecido, e assombrarão o receptor com o "conhecimento" de suas ações. Elas são brutais e cruéis, deturpando os eventos verdadeiros mediante uma visão deturpada pela agonia, pelo ódio ou por outras emoções negativas. Um homem pode se lembrar da primeira vez em que viu sua esposa como se o acontecimento o tivesse assustado ou como se houvesse feito algo terrível a ela. Longos blocos de memória podem ser "reescritos", forçando o alvo a se recordar de sua vida como se ele fosse a banshee. Essa distorção da memória e das emoções muda um indivíduo para sempre e pode até mesmo alterar sua lealdade, sua personalidade ou sua tendência, para que correspondam às da banshee.

Benção Profana (Sob): Como uma ação padrão, uma banshee é capaz de ativar essa habilidade, concedendo +2 de resistência à expulsão aos aliados num raio de 4,5 m, cumulativo com quaisquer outros modificadores do mesmo tipo. Os efeitos duram por um número de rodadas equivalente aos Dados de Vida da banshee.

Possessão Medonha (Sob): Essa habilidade poderosa concede a banshee um controle maior sobre os inimigos, e também a libertação final de sua forma incorpórea. A criatura pode tentar dominar um indivíduo tocado por ela, deslocando sua alma. Essa dominação deposita permanentemente o espírito da banshee dentro do indivíduo afetado dessa maneira. Nesse momento, a criatura deixa de ser uma banshee, pois se torna um morto-vivo corpóreo (o tipo exato deve ser determinado pelo Mestre) com os Dados de Vida e habilidades de seu novo corpo. A banshee deve acertar um oponente com um ataque de toque corpo a corpo, e este por sua vez deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 dos DVs da banshee + o modificador de Carisma). Quer o ataque seja efetivo ou não, a banshee é destruída; se for bem-sucedido, ela é transmitida para o corpo do alvo, que se torna o lar permanente de seu espírito.

Qualidades Especiais: Se a criatura-base possuía a habilidade Empatia com a Natureza, perde-a ao se tornar uma banshee (os animais odeiam instintivamente os mortos-vivos). Nos demais aspectos, conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e do modelo fantasma do *LMo*, além de adquirir a qualidade indicada a seguir.

Invisibilidade (Sob): Uma banshee pode se tornar invisível sem limite diário. Isso exige uma ação de movimento e não há limite de duração. A banshee deve se concentrar para permanecer nesse estado, aplicando –2 de penalidade de circunstância aos testes de perícia enquanto permanecer invisível. Em outros aspectos, essa habilidade funciona como a magia homônima – por exemplo, a invisibilidade termina quando a criatura ataca.

Habilidades: Acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: Sab +4, Car +2. Como são criaturas mortas-vivas, as banshees não possuem valor de Constituição; como seres incorpóreos, não possuem valor de Força.

Perícias: As banshees recebem +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Ouvir, Procurar e Observar. Elas perdem todas as graduações em Adestrar Animais e Cavalgar quando lidam com animais normais, já que estes odeiam instintivamente os mortos-vivos.

Talentos: As banshees recebem o talento Prontidão.

Ambiente: Qualquer, geralmente o mesmo da criatura-base.

Organização: Solitário, par ou gangue (3–5).

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

Tesouro: Nenhum.

Tendência: Sempre Mau.

Progressão: Conforme a classe de personagem.

Ajuste de Nível: O mesmo da criatura-base +5.

Exemplo de Banshee

Essa criatura se parece com uma meia-elfa envolta por peças de couro. Porém, seu corpo é translúcido e ela flutua pelo ar sem se preocupar com o solo sob seus pés.

Ielephia, meia-elfa banshee Lad7: ND 9; morto-vivo (Médio – Humanóide Aprimorado, Incorpóreo, Flagelo) (1,52 m de altura); 7d12 DV, 45 PV; Inic. +6; Desl. 9 m, vôo 9 m (perfeito); CA 13, toque 13, surpresa 11; Base Atq +5; Agr +5; Atq corpo a corpo: toque incorpóreo +7 (1d4/+1d3 temporário de Con); Atq Ttl corpo a corpo: toque incorpóreo +7 (1d4/+1d3 temporário de Con); AE toque da corrupção, gemido aterrador, maldição da banshee, envelhecer, bênção profana, possessão medonha; QE rejuvenescimento, resistência à expulsão +4, invisibilidade, incorpóreo, Flagelo, morto-vivo; Tend. LM; TR Fort +4, Ref +7, Von +4; For –, Des 15, Con –, Int 16, Sab 15, Car 12.

Idiomas Conhecidos: Comum, Élfico, Gnomo, Ígnea.

Perícias: Avaliação +13, Equilíbrio +12, Escalar +5, Ofícios (alquimia) +5, Ofícios (flecharia) +10, Decifrar Escrita +12, Operar Mecanismo +13, Esconder-se +20, Ouvir +11, Furtividade +2, Profissão (caçador) +11, Procurar +12, Sentir Motivação +12, Observar +8, Acrobacia +12, Usar Cordas +12.

Talentos: Especialização em Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Prontidão.

Carniçal do Flagelo (Flagelo) [Ghoul]

Os carniçais são a força principal do Flagelo de mortos-vivos. Eles são criaturas malignas que mantêm pouco de sua humanidade. A praga destruiu a maior parte de suas lembranças, deixando em seu lugar apenas a fome e os instintos básicos de sobrevivência. Essas criaturas são ferozes e bestiais e são consideradas as formas mais inferiores de mortos-vivos.

Embora apresentem uma aparência quase totalmente humanóide, é fácil reconhecê-los no campo de batalha devido à sua palidez, sua postura encurvada e seu rosto feroz. Mesmo aqueles que eram próximos ao indivíduo em vida não conseguem reconhecer seus entes queridos; a transformação remove a maioria dos vestígios de humanidade, assim como as características individuais de voz e estrutura corporal.

Os carniçais do Flagelo são guerreiros fortes, mas não particularmente resistentes. Sua habilidade de regenera-

ção, unida ao canibalismo dos mortos, os torna oponentes muito mais difíceis do que parecem. Devido à sua inteligência limitada, sua tática mais brilhante é golpear algo até que morra. Portanto, seres mais racionais geralmente comandam os carniçais do Flagelo ou os enviam a situações suicidas onde a estratégia não é necessária.

A tenacidade e o destemor dos carniçais (assim como o hábito de devorar os adversários assassinados) os tornam seres temidos e odiados. Eles possuem uma certa astúcia bestial quando realizam emboscadas e outras estratégias primitivas de ataque. Eles não utilizam armas (pois não possuem inteligência suficiente para entender o conceito) e lutam com as próprias mãos, com uma clava ou qualquer outro item que encontrem.

Como Criar um Carniçal do Flagelo

"Carniçal do Flagelo" é um modelo adquirido que pode ser acrescentado a qualquer humanóide ou humanóide monstruoso (daqui por diante denominado criatura-base). O carniçal conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações abaixo.

Tipo e Tamanho: O tipo da criatura muda para morto-vivo. Não recalcule o bônus base de ataque, os testes de resistência ou os pontos de perícia. O tamanho não se altera.

Dados de Vida: Todos os Dados de Vida, atuais e futuros, se tornam d12s. Os carniçais Médios não podem ter mais do que 6 Dados de Vida. Os de tamanho Grande ou maior podem ter 1 DV adicional por categoria de tamanho acima de Médio.

Deslocamento: O mesmo da criatura-base.

Classe de Armadura: A armadura natural aumenta em +2 (cumulativo com qualquer bônus de armadura natural possuído pela criatura-base).

Ataque: Os carniçais conservam todos os ataques da criatura-base e adquirem um ataque de pancada e mordida.

Ataque Total: Os carniçais conservam todos os ataques da criatura-base e adquirem um ataque de pancada e mordida.

Ataques Especiais: Os carniçais conservam todos os ataques especiais da criatura-base e também recebem as seguintes habilidades.

Toque Paralisante (Sob): As vítimas da mordida ou das garras de um carniçal do Flagelo devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou ficarão paralisados por 1d2+2 minutos.

Frenesi do Carniçal (Ext): Três vezes por dia, os carniçais podem ingressar num frenesi de sangue que aumenta significativamente seu potencial de combate. Ao fazê-lo, adquirem força e velocidade fenomenais, mas tornam-se imprudentes. Recebem temporariamente um ataque corpo a corpo adicional por rodada equivalente a 1/2 de seu modificador de ataque mais elevado, assim como +4 de bônus em Força. Porém, também sofrem –2 de penalidade em sua Classe de Armadura, já que não utilizam mais qualquer tipo de estratégia.

Qualidades Especiais: Se a criatura-base possuía a habilidade Empatia com a Natureza, perde-a ao se tornar um carniçal (os animais odeiam instintivamente os mortos-vivos). Nos demais aspectos, conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e do modelo fantasma do *LMo*, além de adquirir as qualidades indicadas a seguir.

Canibalizar (Ext): Um carniçal do Flagelo é capaz de recuperar 1 Ponto de Vida por ponto de dano causado com sua mordida, até seu valor máximo normal. Além disso, cada vez que devora uma vítima do mesmo tamanho que o seu, recupera todos os Pontos de Vida e o seu valor máximo aumenta em 1 por DV. Esse bônus diminui à taxa de 1 Ponto de Vida por DV a cada mês. Eles não precisam ter abatido a vítima, mas devem devorá-la 20 minutos após sua morte. Apenas os humanóides, humanóides monstruosos, gigantes e bestas mágicas conseguem fortalecer um carniçal do Flagelo dessa forma.

Faro (Ext): O carniçal consegue detectar inimigos próximos, farejar oponentes escondidos e rastrear pelo olfato. As criaturas com a habilidade Faro conseguem identificar odores familiares da mesma forma que os humanos fazem com visões familiares.



Testes de Resistência: Os mesmos da criatura-base.

Habilidades: Acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: For +4, Des +2, Int –4, Car –4. Como são criaturas mortas-vivas, os carniçais não possuem valor de Constituição.

Perícias: Os carniçais recebem +4 de bônus racial nos testes de Equilíbrio, Escalar, Saltar, Ouvir, Furtividade e Observar. Eles perdem todas as graduações em Adestrar Animais e Cavalgar quando lidam com animais normais, já que estes odeiam instintivamente os mortos-vivos.

Ambiente: Qualquer.

Organização: Solitário, par, gangue (3–5), turba (5–20) ou exército (20–100).

Nível de Desafio: O mesmo da criatura-base +1.

Tesouro: Nenhum.

Tendência: Sempre Mau.

Progressão: Conforme a classe de personagem.

Ajuste de Nível: O mesmo da criatura-base +2.

Exemplo de Carniçal do Flagelo

A criatura tem forma geral humanóide, com postura encurvada e face maldosa. Olhos enlouquecidos brilham em sua pele pálida e seus lábios se partem num esgar de fome, revelando dentes amarelados cheios de carniça.

Zoblam, orc carniçal Gue4: ND 5; morto-vivo (Médio – Humanóide Aprimorado, Flagelo) (1,70 m de altura); 4d12 DV, 26 PV; Inic. +5; Desl. 9 m; CA 11, toque 11, surpresa 10; Base Atq +4; Agr +9; Atq corpo a corpo: maça pesada +10 (dano: 1d8+7) ou pancada +9 (dano: 1d4+5 mais paralisia); Atq Ttl corpo a corpo: maça pesada +10 (dano: 1d8+7) ou pancada +9 (dano: 1d4+5 mais paralisia) ou mordida +9 (dano: 1d6+5 mais paralisia), ou pancada +9 (dano: 1d4+5 mais paralisia) e mordida +4 (dano: 1d6+2 mais paralisia); AE frenesi do carniçal; QE canibalizar, faro, Flagelo, morto-vivo; Tend. CM; TR Fort +5, Ref +2, Von –2; For 21, Des 12, Con –, Int 6, Sab 4, Car 3.

Idiomas Conhecidos: Orc.

Perícias: Equilíbrio +5, Escalar +9, Intimidar +3, Saltar +16, Ouvir +3, Furtividade +5, Observar +3.

Talentos: Especialização em Arma (maça pesada), Esquiva, Foco em Arma (maça pesada), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão[B].

Decrépito (Flagelo) [Withered]

Este modelo pode ser aplicado a qualquer criatura morta, através da utilização de necromancia, ou a qualquer indivíduo que quase foi eliminado por um membro do Flagelo. Essa possibilidade reflete os efeitos da praga em seres não-humanóides. A peste não contamina apenas os humanóides, mas também infecta plantas e animais. Em teoria, podem existir arbustos errantes decrépitos ou outros vegetais que utilizam esse modelo.

Tornar-se um dos decrépitos permite que a criatura conserve suas habilidades extraordinárias, sobrenaturais e similares a magia e também seu intelecto, apesar deste passar a ser guiado pela malevolência e perder todos os laços com sua vida passada. Mesmo que o animal outrora tenha sido bondoso e bem intencionado, ele perde toda a moralidade e a ética após ressuscitar com a praga. Às vezes, essas criaturas são zumbis de carne e osso; outras, são reanimados sem a carne, tornando-se esqueletos com habilidades mágicas para manter seus próprios corpos, apesar da destruição física causada pela praga. Esse modelo pode ser aplicado aos dragões azuis para criar monstros do gelo, por exemplo.

Como Criar um Decrépito

"Decrépito" é um modelo que pode ser acrescentado a qualquer aberração, animal, dragão, fada, besta mágica, planta ou outra criatura monstruosa (daqui por diante denominado criatura-base). O decrépito utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações abaixo. O tipo da criatura muda para morto-vivo. Ele mantém a maioria dos modificadores de subtipo (como [Fogo] ou [Aquático]), mas perde os relativos à tendência (como [Bom]) e à espécie (como [Goblinóide] ou [Reptiliano]). Os decrépitos mantêm os subtipos (Ar), (Aquático), (Frio), (Terra), (Eletricidade), (Fogo) e (Água) e perdem (Caótico), (Mau), (Bom), (Leal) e (Reptiliano).

Tipo e Tamanho: O tipo da criatura muda para morto-vivo. Não recalcule o bônus base de ataque, os testes de resistência ou os pontos de perícia. O tamanho não se altera.

Dados de Vida: Todos os Dados de Vida, atuais e futuros, se tornam d12s.

Deslocamento: O mesmo da criatura-base, porém, se ela puder voar, sua capacidade de manobra diminui em um nível. Os movimentos do decrépito são lentos, espasmódicos e facilmente identificados como diferentes de outras criaturas (vivas) da mesma espécie.

Classe de Armadura: O bônus de armadura natural do decrépito aumenta em +5 devido às mutações proporcionadas pela praga.

Ataque: Os decrépitos conservam todos os ataques da criatura-base.

Ataque Total: Os decrépitos conservam todos os ataques da criatura-base.

Ataques Especiais: Os decrépitos conservam todos os ataques especiais da criatura-base e também recebem a seguinte habilidade:

Paralisia (Ext): Se possuía envenenamento quando viva, a criatura-base perde essa habilidade. Qualquer decrépito com mais de 2 Dados de Vida recebe paralisia. Os indivíduos atingidos pela mordida, ferroada ou garras da criatura devem obter sucesso um teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou ficarão paralisados por 1d6+2 minutos.

Qualidades Especiais: Se a criatura-base possuía a habilidade Empatia com a Natureza, perde-a ao se tornar um decrépito (os animais odeiam instintivamente os mortos-vivos). Nos demais aspectos, conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as qualidades indicadas a seguir.

Resistência à Magia (Ext): Os decrépitos possuem Resistência à Magia 15 ou a mesma da criatura-base, o que for maior.

Redução de Dano (Sob): O corpo infectado pela praga do decrépito concede-lhe Redução de Dano 5/— ou a mesma da criatura-base, a que for melhor.

Imunidades (Ext): Os decrépitos são imunes a frio e fogo.

Testes de Resistência: Os mesmos da criatura-base.

Habilidades: Acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: For +8, Des –2, Int –4, Car –4. Como são criaturas mortas-vivas, os decrépitos não possuem valor de Constituição.

Perícias: Os decrépitos perdem todas as graduações em Adestrar Animais e Cavalgar quando lidam com animais normais, já que estes odeiam instintivamente os mortos-vivos.

Talentos: Os decrépitos recebem o talento Prontidão.

Ambiente: Qualquer.

Organização: Solitário, par, gangue (3–5), ou turba (6–20).

Nível de Desafio: O mesmo da criatura-base +1.

Tesouro: Nenhum.

Tendência: Sempre Mau.

Progressão: Conforme a classe de personagem.

Ajuste de Nível: O mesmo da criatura-base +3.

Exemplo de Decrépito

A criatura apresenta a forma esquelética de um grande dragão. Uma inteligência cruel brilha em seus olhos.



Monstro do Gelo (Base: Dragão Azul Experiente): ND 18; morto-vivo (Enorme – Frio, Terra, Flagelo); 24d12 DV, 156 PV; Inic. +3; Desl. 12 m, vôo 45 m (desajeitado), natação 18 m; CA 35, toque 7, surpresa 35; Base Atq +24; Agr +45; Atq corpo a corpo: mordida +35 (dano: 2d8+13, dec. 19–20 mais paralisia); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +35 (dano: 1d8+13, dec. 19–20 mais paralisia), 2 asas +33 (dano: 1d8+6 mais paralisia), golpe com a cauda +33 (dano: 2d6+6 mais paralisia); Espaço/Alcance 4,5 m/3 m (4,5 m com a mordida); AE sopro, esmagar, presença aterradora, paralisia, habilidades similares a magia, magias; QE visão no escuro 36 m, visão na penumbra, sentido cego 18 m, Redução de Dano 10/mágica, imunidade a frio, fogo, *sono* e paralisia, respirar na água, resistência à magia 25; Tend. LN; TR Fort +19, Ref +14, Von +19; For 37, Des 8, Con –, Int 16, Sab 21, Car 16.

Perícias: Avaliação +22, Concentração +22, Ofícios (alquimia) +22, Decifrar Escrita +22, Obter Informação +22, Cura +22, Intimidar +26, Saltar +32, Conhecimento (arcano) +22, Ouvir +34, Procurar +30, Identificar Magia +24, Observar +34, Natação +40.

Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Inversão, Investida Aérea, Magia Silenciosa, Pairar, Prontidão, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida).

Sopro (Sob): Cone de frio de 15 m; 14d6 pontos de dano, Reflexos (CD 22) para reduzir o dano à metade; efeito secundário: *queimar mana* como um conjurador de 12º nível.

Esmagar (Ext): Área 4,5 m por 4,5 m; oponentes Pequenos ou menores sofrem 2d8+19 pontos de dano por concussão e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 22) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 72 m, 23 DV ou menos, Vontade (CD 25) anula.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *controlar a água, criar água, detectar pensamentos, muralha de gelo, névoa obscurecente*; 2/dia — *falar com mortos, névoa*; 1/dia — *controlar o clima*. Nível de conjurador: 12º; CD do teste de resistência 13 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 12º nível. *Magias de Feiticeiro Conhecidas* (6/8/7/7/7/6/3; CD do teste de resistência 13 + nível da magia): 0 — *abrir/fechar, detectar magia, detectar venenos, ler magias, luz, mãos mágicas, mensagem, pasmar, raio de gelo*; 1º — *escudo arcano, recuo acelerado, sono, suportar elementos, toque chocante*; 2º — *armadura de gelo *, queimar mana *, invisibilidade, lufada de vento, resistência à energia*; 3º — *dissipar magia, irrupção glacial *, lentidão, tempestade de neve **; 4º — *globo de invulnerabilidade menor, muralha de gelo, observação*; 5º — *imobilizar monstros, telecinésia*; 6º — *dissipar magia maior*.

*Indica uma magia descrita no Capítulo Quatro: Magias do livro básico de **Warcraft**.

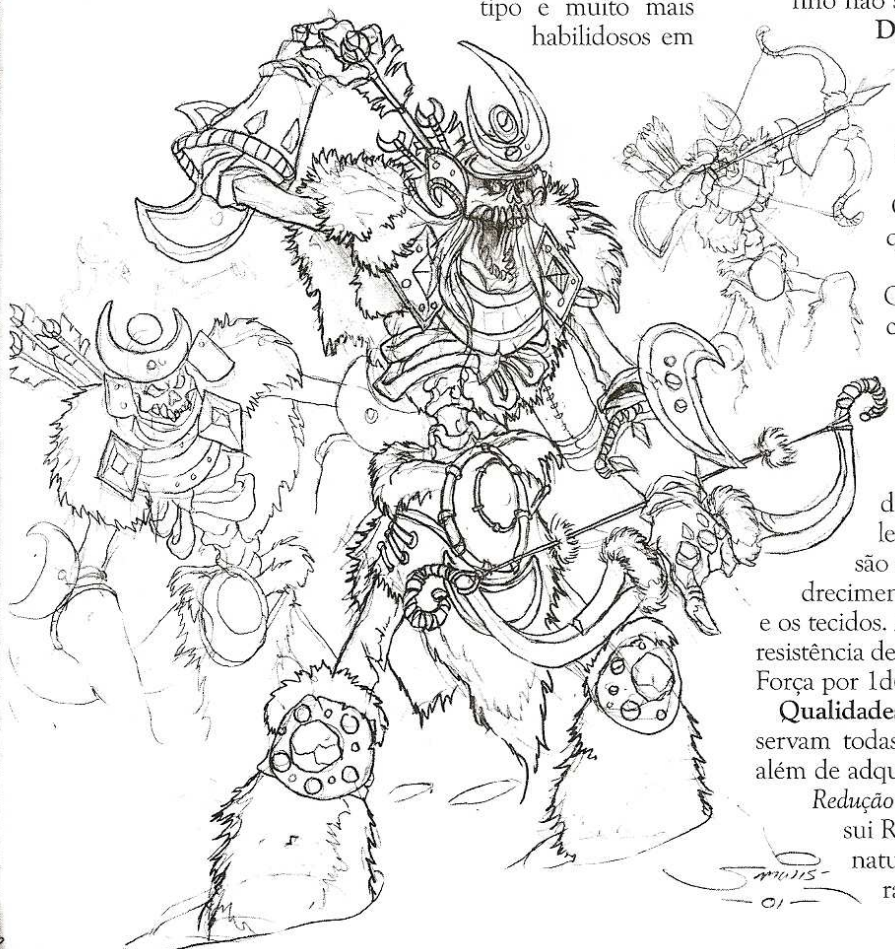
Em eras passadas, os dragões anciões próximos da morte voavam para a terra de Fenda do Norte. Até hoje existem cemitérios inteiros repletos de imensos ossos e crânios petrificados. Quando assumiu o controle da região, Ner'zhul utilizou suas poderosas magias para erguer esses antigos esqueletos dracônicos dos mortos. Agora, essas bestas outrora nobres servem ao Rei Lich e tentam expandir o império em rápido crescimento de seu Mestre. Eles não se lembram de suas vidas anteriores e nem do mundo além da morte. Essas criaturas são inteligentes e muito hábeis para criar estratégias, táticas e truques, mas não compreendem sua antiga ancestralidade dracônica.

Esqueleto Guerreiro [Skeletal Warrior] (Morto-Vivo Independente)

Os esqueletos guerreiros são lacaios mortos-vivos extremamente perigosos, normalmente criados de forma independente através de uma força de vontade incomparável. É raro que sejam comandados por necromantes, mas às vezes se aliam a eles se assim desejarem. Essas criaturas são inteligentes e cruéis, tanto dentro quanto fora do campo de batalha.

Os esqueletos guerreiros são criados a partir das ossadas de oponentes mortos. Esse processo ocorre até mesmo sem a assistência de necromantes, portanto, essas criaturas podem ser encontradas em partes do mundo que não são controladas ou ameaçadas por Ner'zhul. Eles são seres frios e sanguinários, com um feroz instinto estratégico e uma memória aguçada do passado que muitas vezes lhes concede uma vantagem. Eles são capazes de compreender ordens e obedecê-las, além de desempenharem tarefas por conta própria – e, às vezes, são encontrados muito longe de seu criador, procurando seu próprio espaço numa masmorra, tumba ou cemitério.

Esses guerreiros são esqueletos altos e bem conservados cujos ossos emitem um brilho levemente prateado, o que indica seu estado incomum. Eles são mais resistentes do que outras criaturas de seu tipo e muito mais habilidosos em combate do que os esqueletos comuns. Empunhando armas letais e equipados com armaduras pesadas, são oponentes desafiadores para os novatos e até mesmo as equipes mais experientes os respeitam. Quando essas criaturas se agrupam em grande número, podem se tornar adversários muito perigosos e obstinados – mas essa não é sua condição natural e ocorre apenas quando são comandados por um necromante poderoso.



Os esqueletos guerreiros conservam toda a inteligência e as memórias de quando eram vivos, mas agora essas características representam apenas uma fonte de ódio e violência, pois todos os traços de amor e das emoções benéficas são erradicados da mente da criatura. Eles são selvagens, astutos e se deliciam com a destruição e o caos. A morte virá mais tarde – por enquanto, existe apenas a vingança.

Como Criar um Esqueleto Guerreiro

"Esqueleto guerreiro" é um modelo adquirido que pode ser acrescentado a qualquer humanóide ou humanóide monstruoso (daqui por diante denominado criatura-base). O esqueleto conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações abaixo.

Tipo e Tamanho: O tipo da criatura muda para morto-vivo. Não recalcule o bônus base de ataque, os testes de resistência ou os pontos de perícia. O tamanho não se altera.

Dados de Vida: Todos os Dados de Vida, atuais e futuros, se tornam d12s.

Classe de Armadura: O bônus de armadura natural da criatura-base aumenta em +6.

Ataque: Os mesmos da criatura-base. Os esqueletos guerreiros recebem um ataque com garras caso ainda não o possuam.

Ataque Total: Os mesmos da criatura-base. Os esqueletos guerreiros recebem um ataque com garras caso ainda não o possuam.

Ataques Especiais: Os esqueletos guerreiros mantêm todos os ataques especiais da criatura-base e também recebem as seguintes habilidades:

Deteriorar (Ext): Todos os indivíduos atingidos pelas garras ou pela arma de um esqueleto guerreiro num combate corpo a corpo são afetados por um processo singular de apodrecimento causado por larvas que destroem a pele e os tecidos. A criatura deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou perderá 2 pontos de Força por 1d6+2 minutos. Esse poder é cumulativo.

Qualidades Especiais: Os esqueletos guerreiros conservam todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as qualidades indicadas a seguir:

Redução de Dano (Sob): Um esqueleto guerreiro possui Redução de Dano 5/concussão. Suas armas naturais são tratadas como mágicas para ignorar a Redução de Dano dos oponentes.

Imunidades (Ext): Os esqueletos guerreiros são imunes a frio e fogo.

Testes de Resistência: Os mesmos da criatura-base.

Habilidades: Acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: For +2, Des +2. Como criaturas mortas-vivas, os esqueletos não possuem valor de Constituição.

Perícias: Os animais normais odeiam os esqueletos guerreiros de forma instintiva e violenta, e por isso eles perdem todas as graduações em Adestrar Animais.

Talentos: Os esqueletos guerreiros recebem automaticamente Trespassar como um talento adicional.

Ambiente: Qualquer, geralmente o mesmo da criatura-base.

Organização: Solitário, par ou tropa (2–5 mais 1 necromante).

Nível de Desafio: O mesmo da criatura-base +1.

Tesouro: Nenhum.

Tendência: Sempre Mau.

Progressão: A mesma da criatura-base (ou — se a criatura-base progredir conforme a classe de personagem).

Ajuste de Nível: O mesmo da criatura-base +2.

Exemplo de Esqueleto Guerreiro

Os ossos dessa criatura esquelética emitem um brilho levemente prateado. Peças de uma armadura pesada cobrem a maior parte de seu corpo, e ela empunha um mangual de aparência ameaçadora com uma de suas mãos ossudas.

Kovech, humano guerreiro esqueleto Gue8: ND 9; morto-vivo (Médio – Humanóide Aprimorado, Flagelo) (1,68 m de altura); 8d12 DV, 52 PV; Inic. +5; Desl. 9 m; CA 21, toque 11, surpresa 20; Base Atq +8; Agr +13; Atq corpo a corpo: *mangual pesado +1* +15 (dano: 1d10+10, dec. 19–20 mais deteriorar) ou garra +13 (dano: 1d4+5 mais deteriorar), ou à distância: arco longo (obra-prima) +10 (dano: 1d8, dec. ×3); Atq Ttl corpo a corpo: *mangual pesado +1* +15/+10 (dano: 1d10+10, dec. 19–20 mais deteriorar) ou 2 garras +13 (dano: 1d4+5 e deteriorar), ou à distância: arco longo (obra-prima) +10/+5 (dano: 1d8, dec. ×3); AE deteriorar; QE visão no escuro 18 m, Redução de Dano 5/concussão, imunidade a Frio e fogo, morto-vivo; Tend. CM; TR Fort +6, Ref +3, Von +3; For 20, Des 13 Con –, Int 13, Sab 12, Car 13.

Idiomas Conhecidos: Comum, Orc.

Perícias: Escalar +12, Saltar +12, Intimidar +12, Ouvir +3, Observar +3, Natação +8.

Talentos: Ataque Poderoso, Especialização em Arma (mangual pesado), Especialização em Combate, Esquiva, Foco em Arma (mangual pesado), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Trespassar.

Equipamento: Brunea, *mangual pesado +1*, arco longo (obra-prima), flechas.

Esqueleto Mago [Skeletal Mage] (Morto-Vivo Independente)

Esses poderosos feiticeiros esqueléticos são mortos-vivos extremamente perigosos, criados de forma independente graças a uma força de vontade incomparável. Eles nunca são comandados por necromantes, mas às vezes se aliam a eles — ou os transformam em escravos. Esses feiticeiros normalmente já foram necromantes e agora avançaram mais uma etapa no reino da pós-vida, alinhando seus corpos e almas com as forças malignas do além. Quando conseguirem dominar totalmente essas energias, poderão evoluir para liches, mas, por enquanto, contentam-se com seu poder físico e sua cruel supremacia.

Os esqueletos magos mantêm apenas o suficiente de sua pele para cobrir seu esqueleto com um manto apertado e coriáceo que acentua sua condição esquelética e forma um escudo repulsivo contra armas naturais. Sua pele é prateada e translúcida em alguns lugares e essas criaturas se parecem, à distância, com esqueletos guerreiros reluzentes. Eles costumam estar rodeados por um pequeno grupo de acólitos necromantes, aprendizes que obedecem esses poderosos magos.

Os esqueletos magos não só mantêm toda a inteligência e as lembranças anteriores à transformação, mas também possuem uma ligação intrínseca com as mentes e os sentidos de todos os mortos-vivos sob o seu comando. Portanto, muitas vezes sabem de coisas que seus lacaios descobriram, mesmo que estes não sejam inteligentes suficientemente para compreender o significado dessas informações.

Como Criar um Esqueleto Mago



"Esqueleto mago" é um modelo adquirido que pode ser acrescentado a qualquer humanóide (daqui por diante denominado criatura-base). O esqueleto utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações abaixo.

Tipo e Tamanho: O tipo da criatura muda para morto-vivo. Não recalcule o bônus base de ataque, os testes de resistência ou os pontos de perícia. O tamanho não se altera.

Dados de Vida: Todos os Dados de Vida, atuais e futuros, se tornam d12s.

Deslocamento: O mesmo da criatura-base.

Classe de Armadura: Um esqueleto mago possui +4 de bônus de armadura natural devido

ao fortalecimento dos ossos e à fina camada de carne endurecida.

Ataque: Os mesmos da criatura-base.

Ataque Total: Os mesmos da criatura-base.

Ataques Especiais: Os esqueletos magos conservam todos os ataques especiais da criatura-base e também recebem as seguintes habilidades:

Comandar Legiões (Ext): Um esqueleto mago pode expulsar, comandar e controlar um número adicional de mortos-vivos equivalente a seus Dados de Vida.

Fragmentos de Ossos (Sob): Um esqueleto mago pode infligir 5 pontos de dano a si mesmo, arrancando um fragmento de osso. Essa lasca contém a habilidade de conjurar uma magia (qualquer uma escolhida pelo esqueleto mago no momento da criação do item). Em seguida, pode ser oferecida a qualquer indivíduo para que o utilize posteriormente. Quando isso ocorre, o fragmento de osso conta como uma varinha de um só disparo e a magia é conjurada no nível do esqueleto mago. Até que o item seja utilizado, o mago não poderá curar o dano ou usar o lugar de magia "armazenado" no fragmento.

Qualidades Especiais: Os esqueletos magos conservam todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as qualidades indicadas a seguir:

Redução de Dano (Sob): O corpo morto-vivo resistente de um esqueleto mago e a ausência de carne ou órgãos internos concedem à criatura Redução de Dano 10/concussão. Suas armas naturais são tratadas como mágicas para ignorar a Redução de Dano dos oponentes.

Imunidades (Ext): Os esqueletos magos são imunes ao frio e ao fogo.

Testes de Resistência: Os mesmos da criatura-base.

Habilidades: Acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: For +2, Des +2, Car +2. Como são criaturas mortas-vivas, não possuem valores de Constituição.

Perícias: Os animais normais odeiam os esqueletos magos de forma instintiva e violenta, e por isso eles perdem todas as graduações em Adestrar Animais.

Talentos: Os esqueletos magos recebem automaticamente o talento Prontidão.

Ambiente: Qualquer.

Organização: Solitário, gangue (2–4) ou turba (7–12).

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

Tesouro: Padrão de moedas; dobro de bens; dobro de itens.

Tendência: Sempre Mau.

Progressão: A mesma da criatura-base.

Ajuste de Nível: O mesmo da criatura-base +3.

Exemplo de Esqueleto Mago

A criatura pode ter sido um orc um dia, mas agora não passa de uma ossada. Sua pele prateada e translúcida se estica firmemente sobre seu corpo, acentuando sua forma esquelética.

Chauch-eta, meia-orc Fet7: ND 9; morto-vivo (Médio – Humanóide Aprimorado, Flagelo) (1,65 m de altura); 7d12 DV, 45 PV; Inic. +1; Desl. 9 m; CA 16 (+2 Des, +4 natural), toque 10, surpresa 14; Base Atq +3; Agr +5; Atq corpo a corpo: adaga +5 (dano: 1d4+2, dec. 19–20); Atq Ttl corpo a corpo: adaga +5 (dano: 1d4+2, dec. 19–20); AE comandar legiões, fragmentos de ossos, magias; QE visão na penumbra, Redução de Dano 10/concussão, imunidade a frio e fogo, meio-orc; Tend. NM; TR Fort +4, Ref +3, Von +6; For 14, Des 15, Con –, Int 16, Sab 12, Car 16.

Idiomas Conhecidos: Abismal, Comum, Gnoll, Orc, Subterrânea.

Perícias: Concentração +13, Ofícios (alquimia) +13, Intimidar +5, Conhecimento (arcano) +13, Ouvir +3, Profissão (herborista) +11, Sentir Motivação +3, Identificar Magia +13, Observar +3.

Talentos: Magias em Combate, Magia Sem Gestos, Preparar Poção, Prontidão.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/5; CD do teste de resistência 11 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magias, luz, mãos mágicas, resistência, som fantasma*; 1º — *armadura arcana, identificação, mísseis mágicos, queda suave, toque macabro*; 2º — *alterar-se, reflexos, teia*; 3º — *dissipar magia, vôo*.

Fantasma [Ghost]

(Morto-Vivo Independente)

Os fantasmas são os vestígios espectrais de indivíduos que morreram devido à praga ou algum incidente extremamente traumático. Muitas vezes, aqueles que contraem a doença tentam acabar com suas próprias vidas, em vez de se unirem aos exércitos de Ner'zhul; essa tentativa nem sempre é bem-sucedida e resulta na criação de um espírito — independente da influência de Ner'zhul, mas não totalmente morto.

Os fantasmas são espíritos enraivecidos, privados de suas vidas por causa das circunstâncias ou por vontade própria. Eles se assemelham à sua antiga forma corpórea, mas são completamente intangíveis. As criaturas assombram o local de sua morte ou algum outro que fez parte do seu passado, e sempre são violentas e perigosas. Odeiam a vida e a sensação de ter calor e esperança nas proximidades é o suficiente para levá-los a um frenesi assassino.

Como a maioria dos fantasmas é completamente insana, não vale a pena para Ner'zhul capturá-los e escravizá-los para seu próprio benefício. Sem dúvida, o Rei Lich empregou alguns fantasmas — criaturas singulares que são suficientemente poderosas para se tornarem úteis, mas não tanto para causar problemas aos seguidores de Ner'zhul que os dominam. Esses seres são vingativos ao extremo, descontando sua fúria em qualquer inimigo que encontrem e utilizando seus poderes fantasmagóricos para desmantelar qualquer oposição e destruir as almas infelizes que cruzarem seu caminho.

Como Criar um Fantasma

Utilize o modelo Fantasma do Capítulo 1: Monstros de A a Z do *LMo*. Os detalhes a seguir indi-

cam apenas as características que o fantasma de **Warcraft** possui a mais ou nas quais difere do modelo apresentado no *LMo*.

Ataque: Os fantasmas conservam todos os ataques da criatura-base, porém, os que dependem de contato físico não afetam os seres corpóreos.

Ataque Total: Um fantasma conserva todos os ataques da criatura-base, porém, os que dependem de contato físico não afetam os seres corpóreos.

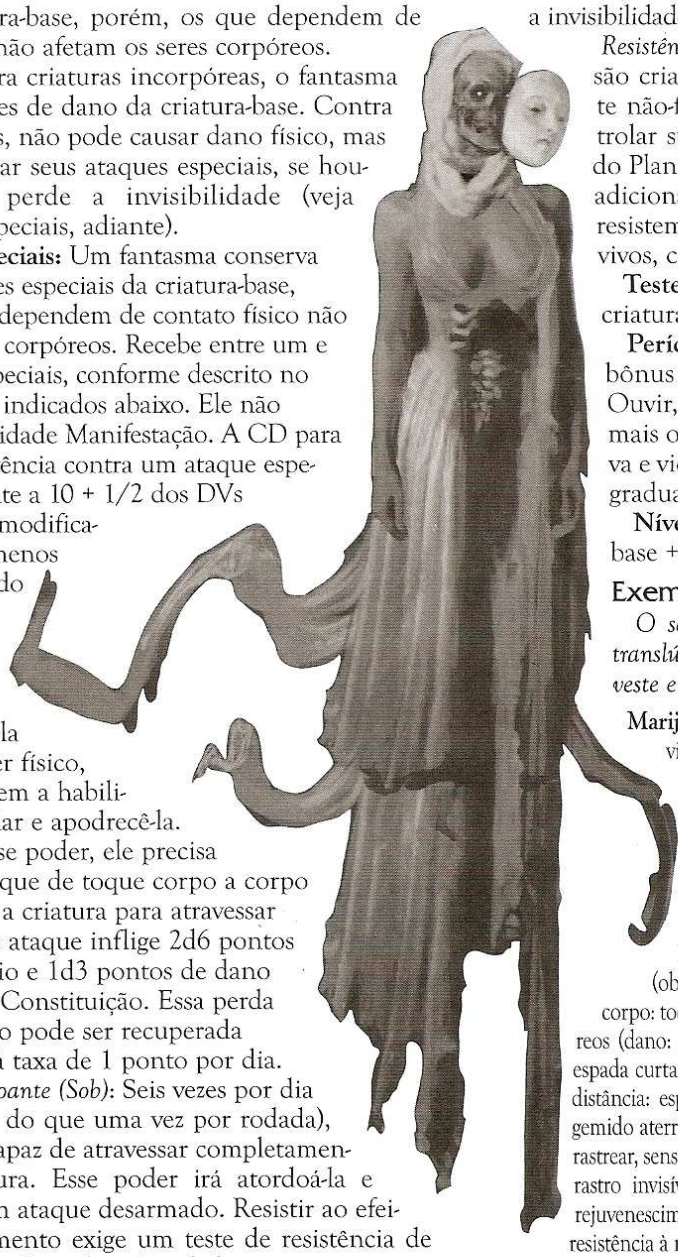
Dano: Contra criaturas incorpóreas, o fantasma utiliza os valores de dano da criatura-base. Contra seres corpóreos, não pode causar dano físico, mas consegue utilizar seus ataques especiais, se houver, quando perde a invisibilidade (veja Qualidades Especiais, adiante).

Ataques Especiais: Um fantasma conserva todos os ataques especiais da criatura-base, porém, os que dependem de contato físico não afetam os seres corpóreos. Recebe entre um e três ataques especiais, conforme descrito no *LMo*, além dos indicados abaixo. Ele não adquire a habilidade Manifestação. A CD para o teste de resistência contra um ataque especial é equivalente a 10 + 1/2 dos DVs do fantasma + modificador de Car, a menos que seja indicado o contrário.

Toque da Corrupção (Sob): Ao passar sua mão pela carne de um ser físico, um fantasma tem a habilidade de congelar e apodrecê-la. Para utilizar esse poder, ele precisa realizar um ataque de toque corpo a corpo normal contra a criatura para atravessar sua carne. Esse ataque inflige 2d6 pontos de dano por frio e 1d3 pontos de dano temporário de Constituição. Essa perda de Constituição pode ser recuperada normalmente à taxa de 1 ponto por dia.

Ataque Atordoante (Sob): Seis vezes por dia (mas não mais do que uma vez por rodada), o fantasma é capaz de atravessar completamente outra criatura. Esse poder irá atordoá-la e conta como um ataque desarmado. Resistir ao efeito de atordoamento exige um teste de resistência de Fortitude. Esse efeito dura 3 rodadas.

Qualidades Especiais: Um fantasma conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e recebem aqueles descritos no *LMo*, além dos indicados a seguir. Lembre-se de que o universo de **Warcraft** não possui Plano Etéreo, portanto, os fantasmas não recebem a habilidade Manifestação. Em vez disso, são considerados incorpóreos (consulte a caixa de texto "Warcraft e o Plano Etéreo").



Invisibilidade (Sob): Um fantasma pode se tornar invisível sem limite diário. Isso exige uma ação de movimento e não há limite de duração. O fantasma deve se concentrar para permanecer nesse estado, aplicando –2 de penalidade de circunstância aos testes de perícia enquanto permanecer invisível. Em outros aspectos, essa habilidade funciona como a magia homônima – por exemplo, a invisibilidade termina quando a criatura ataca.

Resistência à Necromancia (Ext): Os fantasmas são criaturas independentes e completamente não-físicas e, portanto, é mais difícil controlar sua mente com magias necromânticas do Plano Material. Eles recebem +4 de bônus adicional nos testes de resistência quando resistem a magias específicas para mortos-vivos, como *controlar mortos-vivos*.

Testes de Resistência: Os mesmos da criatura-base.

Perícias: Os fantasmas recebem +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Ouvir, Procurar e Observar. Os animais normais odeiam os fantasmas de forma instintiva e violenta, e por isso eles perdem todas as graduações em Adestrar Animais.

Nível de Desafio: O mesmo da criatura-base +3.

Exemplo de Fantasma

O ser utiliza trajes simples, mas sua forma translúcida torna difícil enxergar detalhes do que veste e carrega.

Marijah, humana fantasma Btd5: ND 8; morto-vivo (Médio – Humanóide Aprimorado, Incorpóreo) (1,60 m de altura); 5d12 DV, 32 PV; Inic. +1; Desl. 9 m; CA 14, toque 14, surpresa 13; Base Atq +3; Agr +5; Atq corpo a corpo: toque incorpóreo +4 ou +5 contra inimigos incorpóreos (dano: 1d6 ou 1d6+2 contra inimigos incorpóreos) ou espada curta (obra-prima) +6 (dano: 1d6+2, dec. 19–20), ou à distância: espada curta (obra-prima) +5 (dano: 1d6, dec. ×3); Atq Ttl corpo a corpo: toque incorpóreo +4 ou +5 contra inimigos incorpóreos (dano: 1d6 ou 1d6+2 contra inimigos incorpóreos) ou espada curta (obra-prima) +6 (dano: 1d6+2, dec. 19–20), ou à distância: espada curta (obra-prima) +5 (dano: 1d6 ×3); AE gemido aterrador, toque da corrupção, ataque atordoante; QE rastrear, senso da natureza, cura selvagem, caminho da floresta, rastro invisível, esquiva sobrenatural, sentir armadilhas +1, rejuvenescimento, resistência à expulsão +4, invisibilidade, resistência à necromancia; Tend. CN; TR Fort +4, Ref +5, Von +2; For 14, Des 12, Con –, Int 14, Sab 12, Car 17.

Idiomas Conhecidos: Comum, Anão, Gigante.

Perícias: Escalar +10 (+12 com cordas), Esconder-se +17, Saltar +10, Conhecimento (natureza) +12, Ouvir +19, Procurar +18, Observar +19, Sobrevivência +11 (+13 seguindo rastros), Usar Cordas +9.

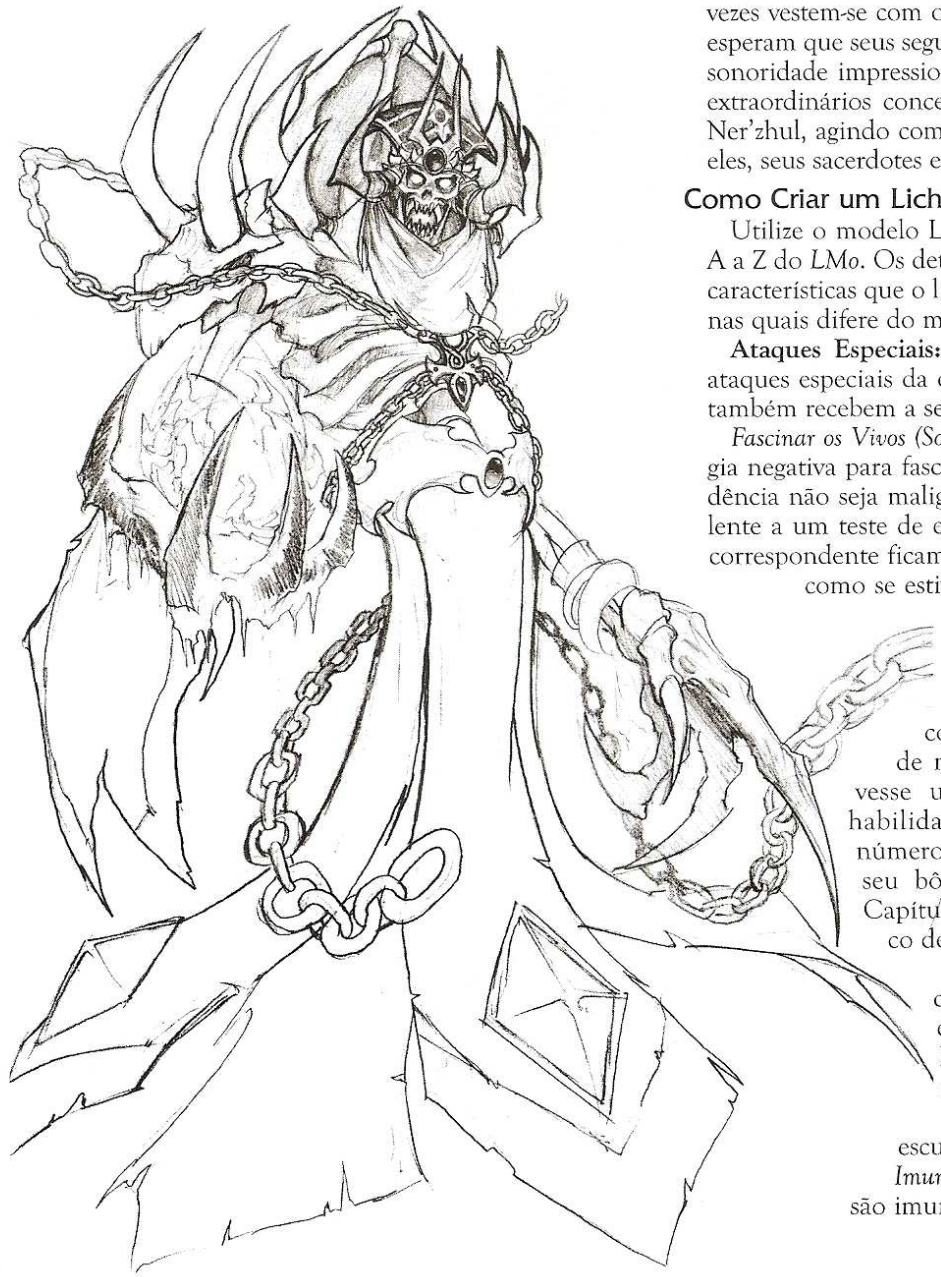
Talentos: Prontidão, Rastrear, Vigor.

Equipamento: Espada curta (obra-prima), arco curto (obra-prima), 20 flechas.

Lich (Morto-Vivo Independente) [Lich]

Durante sua vida mortal como Senhor da Guerra da Horda em Draenor, Ner'zhul comandava diversos bruxos e xamãs orcs. Porém, quando Kil'jaeden e a Legião capturaram esses feiticeiros perversos após a destruição de Draenor, eles foram transformados em aberrações distorcidas dos seres de outrora. Esses liches detinham poderes mágicos tremendos, apesar de seus corpos imortais estarem submetidos à vontade de ferro de Ner'zhul. Como esses seres demonstraram lealdade inabalável a seu mestre, Ner'zhul lhes concedeu o domínio sobre os elementos violentos do norte gélido.

Os liches estão entre os mais poderosos feiticeiros e aliados dos exércitos de Ner'zhul e servem a seu mestre com intenções malignas e grandes poderes. Em geral, comandam hostes inteiras como generais e representam o Rei Lich quando o grande Mestre não pode ser incomodado para tratar pessoalmente de uma determinada situação. Os liches estão extremamente ligados ao poder frio do lado sombrio do pós-vida e manipulam magias do gelo potentes, além de seus próprios encantamentos de necromancia.



Os liches são conjuradores mortos-vivos de poder significativo que abandonaram as fragilidades da vida mortal a fim de adotar a carapaça inabalável da pós-vida. Como regra, tornam-se famintas por poder, diabólicos e cruéis. Eles utilizam suas energias para obedecer e seguir Ner'zhul, e também para derrotar uns aos outros com sutis manobras políticas, adquirindo força com a morte de cada oponente.

Essas criaturas apreciam a pompa e a trapaça; muitas vezes vestem-se com os mantos de reis ou sacerdotes e esperam que seus seguidores os chamem por nomes de sonoridade impressionante. Às vezes, evocam poderes extraordinários concedidos diretamente pelo próprio Ner'zhul, agindo como se seu Mestre fosse um deus e eles, seus sacerdotes e profetas escolhidos.

Como Criar um Lich

Utilize o modelo Lich do Capítulo 1: Monstros de A a Z do *LMo*. Os detalhes a seguir indicam apenas as características que o lich de **Warcraft** possui a mais ou nas quais difere do modelo apresentado no *LMo*.

Ataques Especiais: Os liches conservam todos os ataques especiais da criatura-base e do lich do *LMo* e também recebem a seguinte habilidade.

Fascinar os Vivos (Sob): Um lich pode canalizar energia negativa para fascinar (assustar) criaturas cuja tendência não seja maligna. Os liches realizam o equivalente a um teste de expulsão. Os seres vivos do nível correspondente ficam fascinados e devem se esconder como se estivessem fascinados (as jogadas de ataque contra esse indivíduo recebem +2 de bônus). O efeito dura 10 rodadas.

Drenar Mana (Sob): Um lich consegue drenar lugares ou níveis de magia de um alvo como se estivesse utilizando *queimar mana*. Essa habilidade pode ser empregada um número de vezes por dia equivalente a seu bônus de Sabedoria (consulte o Capítulo Quatro: Magias no livro básico de **Warcraft**).

Qualidades Especiais: O lich conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e do lich no *LMo*, além de adquirir as qualidades indicadas a seguir.

Visão no Escuro (Ext): Visão no escuro até 24 m.

Imunidades (Ext): Os liches também são imunes ao fogo.

Cura Acelerada (Ext): Um lich cura 4 pontos de dano a cada rodada, desde que ainda possua pelo menos 1 Ponto de Vida.

Criar Lacaios (Sob): O lich consegue controlar uma quantidade de mortos-vivos equivalente a 5 DVs por nível de conjurador. Se ultrapassar esse número, as criaturas excedentes ficarão sem controle, mas não podem atacar ou retardar o lich ou seus lacaios.

Habilidades: Acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: Des +2, Int +4, Car +2. Como são criaturas mortas-vivas, os liches não possuem valor de Constituição.

Perícias: Os liches recebem +8 de bônus racial nos testes de Ouvir, Procurar, Sentir Motivação e Observar. Nos demais aspectos, conservam as mesmas perícias da criatura-base. Os animais normais odeiam os liches de forma instintiva e violenta, e por isso eles perdem todas as graduações em Adestrar Animais.

Talentos: Os liches recebem automaticamente o talento Prontidão.

Ambiente: Planícies/Temperado e frio

Organização: Solitário ou tropa (1 lich mais 2–5 esqueletos guerreiros).

Nível de Desafio: O mesmo da criatura-base +3.

Ajuste de Nível: O mesmo da criatura-base +5.

A Filacteria do Lich

As exigências para a filacteria do lich são as mesmas descritas no *LMo*, porém, o personagem deve possuir pelo menos um nível na classe de prestígio necromante (detalhada no suplemento **Compêndio da Aliança e da Horda**).

Exemplo de Lich

Esse ser esquelético possui pele branco-azulada esticada sobre sua estrutura óssea. Roupas pesadas e bordadas com símbolos arcanos cobrem a forma esquálida. Suas órbitas oculares mostram um maléfico brilho avermelhado.

Abrakkar, o Desgraçado, orc lich Fet11/Ncr1: ND 15; morto-vivo (Médio – Humanóide Aprimorado); 12d12 DV, 78 PV; Inic. +1; Desl. 9 m; CA 19, toque 11, surpresa 19; Base Atq +5; Agr +5; Atq corpo a corpo: toque +5 (dano: 1d8+5 de energia negativa mais paralisia) ou machado de batalha +6 (dano: 1d8, dec. ×3) ou adaga +5 (dano: 1d4, dec. 19–20); Atq Ttl corpo a corpo: toque +5 (dano: 1d8+5 de energia negativa mais paralisia) ou machado de batalha +6 (dano: 1d8, dec. ×3) ou adaga +5 (dano: 1d4, dec. 19–20); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m; AE orc, aura de medo (Vontade CD 21), toque paralisante (Fort CD 21), fascinar os vivos, drenar mana (2/dia), toque da morte (1/dia), magias; QE visão na penumbra, visão no escuro 24 m, resistência à expulsão +4, redução de dano 15/concussão e mágica, imunidade a frio, eletricidade, fogo, metamorfose e ataques de ação mental, cura acelerada 4, criar lacaios (60 DV); Tend. NM; TR Fort +4, Ref +3, Von +14; For 11, Des 8, Con -, Int 14, Sab 15, Car 20.

Idiomas Conhecidos: Comum, orc.

Perícias: Concentração +15, Decifrar Escrita +7, Intimidar +18, Conhecimento (arcano) +13, Ouvir +10, Procurar +10, Sentir Motivação +10, Identificar Magia +12, Observar +10.

Talentos: Controlar Energia Mágica*, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Vontade de Ferro.

* Indica um talento descrito no Capítulo Dois: Heróis do livro básico de **Warcraft**.

Toque da Morte (SM): Esta é uma habilidade similar a magia que provoca um efeito de morte. Abrakkar deve obter sucesso num ataque de toque corpo a corpo contra uma criatura viva (utilizando as regras para magias de toque). Quando ele tocar o indivíduo, jogue 1d6. Se o total for maior ou igual aos Pontos de Vida atuais da criatura, ela morrerá. Abrakkar pode utilizar esse efeito uma vez por dia.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/7/7/6/3; CD do teste de resistência 15 + nível da magia): 0 — *abrir/fechar, detectar magia, ler magias, mãos mágicas, pasmar, raio de gelo, resistência, som fantasma, toque da fadiga*; 1º — *causar medo, escudo arcano, proteção contra o bem, sono, toque macabro*; 2º — *aleijar* *, *aterrorizar, comandar mortos-vivos, detectar pensamentos, escuridão*; 3º — *círculo mágico contra o bem, dissipar magia, relâmpago, toque vampírico*; 4º — *criar mortos-vivos menores, espiral da morte maior* *, *porta dimensional*; 5º — *enxame da carniça* *, *símbolo da dor*; 6º — *criar mortos-vivos*.

*Indica uma magia descrita no Capítulo Quatro: Magias no livro básico de **Warcraft**.

Equipamento: *Braçadeiras da armadura +3, manto da resistência +1, anel de proteção +2*, machado de batalha (obra-prima).

Vulto (Flagelo) [Shade]

Os vultos estão entre as criaturas mortas-vivas mais poderosas criadas pela praga, perdendo apenas para os poderes descomunais originados da atividade heróica ou de intervenção divina. Eles são leais a Ner'zhul ao ponto do fanatismo, e foram criados a partir de seus seguidores mais dedicados e capazes. Apenas os maiores devotos do Culto dos Amaldiçoados merecem essa grande honra. Mesmo após a morte, sua lealdade é absoluta. Eles não são questionados em seus domínios, e representam a maior força de espionagem que Azeroth já viu. Com suas habilidades de luta e feitiçaria, os vultos representam uma força importante nas legiões do Flagelo do Rei Lich.

Os vultos são criados através de um ritual formal de sacrifício. Nele, um acólito que tenha provado seu valor a Ner'zhul atinge o lado mais longínquo da morte. Permite-se que a praga penetre em seu corpo e necromantes poderosos passam vários dias transformando a carcaça deplorável do acólito em uma devastadora criatura da pós-vida. Esse ritual ocorre em um lugar conhecido como Abismo do Sacrifício, onde as energias concentradas do Rei Lich e de seus necromantes são mais poderosas.

Como Criar um Vulto

"Vulto" é um modelo adquirido que pode ser acrescentado a qualquer humanóide (daqui por diante

denominado criatura-base). O vulto conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações abaixo.

Tipo e Tamanho: O tipo da criatura muda para morto-vivo. Não recalcule o bônus base de ataque, os testes de resistência ou os pontos de perícia. O vulto recebe o subtipo (Incorpóreo). O tamanho não se altera.

Dados de Vida: Converta os Dados de Vida da criatura-base em d12s e duplique o total. Os Dados de Vida do vulto não terão mais qualquer progressão futura.

Deslocamento: O mesmo da criatura-base e, além disso, o vulto recebe um deslocamento de vôo de 18 m com capacidade de manobra perfeita.

Classe de Armadura: A armadura natural é a mesma da criatura-base, mas se aplica apenas a encontros incorpóreos. Caso contrário, possui um bônus de deflexão equivalente ao de Carisma (sempre no mínimo +1, mesmo se o valor de Carisma do vulto não lhe conceda bônus).

Ataque: Os vultos conservam todos os ataques da criatura-base, porém, os que dependem de contato físico não afetam os seres corpóreos. Conseguem desferir ataques de toque corpo a corpo em alvos físicos (representados pela sombra atravessando o indivíduo) para utilizar sua habilidade de drenar energia.

Ataque Total: Os vultos conservam todos os ataques da criatura-base, porém, os que dependem de contato físico não afetam os seres corpóreos. Conseguem desferir ataques de toque corpo a corpo em alvos físicos (representados pela sombra atravessando o indivíduo) para utilizar sua habilidade de drenar energia.

Dano: Contra criaturas incorpóreos, o vulto utiliza os valores de dano da criatura-base. Contra seres corpóreos, não pode causar dano físico, mas consegue utilizar seus ataques especiais (veja adiante).

Ataques Especiais: Os vultos conservam todos os ataques especiais da criatura-base e também recebem as seguintes habilidades. A CD para os testes de resistência contra essas habilidades será 10 + 1/2 dos DVs do vulto + o modificador de Sabedoria, a menos que seja indicado o contrário.

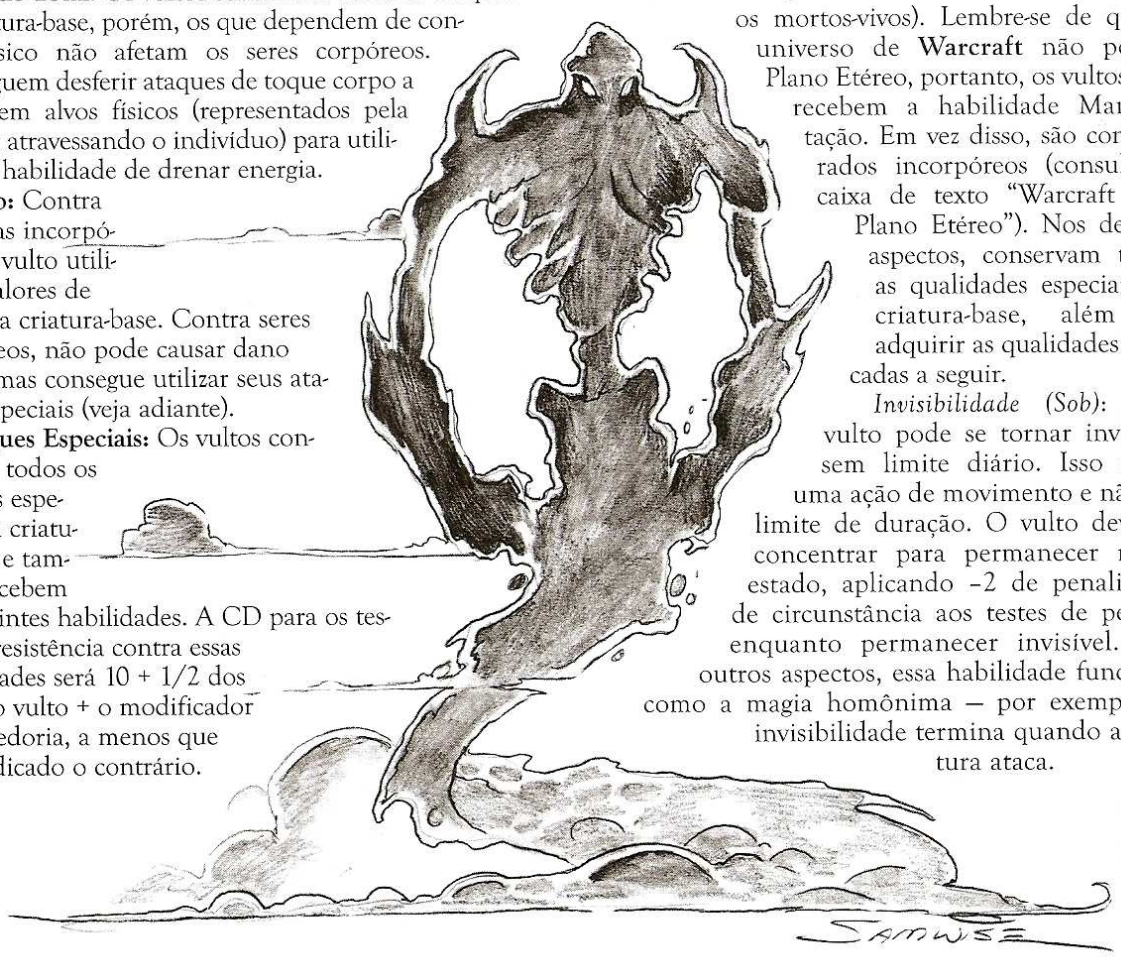
Dominação (Sob): Um vulto consegue obliterar a vontade de um inimigo simplesmente olhando em seus olhos. Isso é semelhante a um ataque visual, mas o vulto deve usar uma ação padrão, e aqueles que estão apenas olhando para a criatura não são afetados. Qualquer indivíduo visado pelo vulto deve ser obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou ficará imediatamente sob a influência da criatura como se tivesse sido afetada pela magia *dominar pessoa* (nível de conjurador equivalente aos DVs do vulto). A habilidade apresenta tem alcance equivalente a 9 m.

Drenar Energia (Sob): Os vultos impõem 2 níveis negativos a qualquer criatura viva atingida por seu toque corpo a corpo. A cada nível negativo imposto dessa forma, o vulto receberá 5 Pontos de Vida temporários. Ele pode utilizar essa habilidade uma vez por rodada.

Lacaios do Vulto (Sob): Os vultos comandam as criaturas inferiores do mundo e, uma vez por dia, são capazes de invocar 1d6+1 enxames de ratos, 1d4+1 enxames de morcegos ou uma alcatéia de 3d6 lobos cinzentos como uma ação padrão (se a criatura-base não for terrestre, essa habilidade pode evocar outros seres de poder semelhante). Esses animais aparecem após 2d6 rodadas e servem ao vulto por até 1 hora.

Qualidades Especiais: Se a criatura-base possuía a habilidade Empatia com a Natureza, perde-a ao se tornar um vulto (os animais odeiam instintivamente os mortos-vivos). Lembre-se de que o universo de **Warcraft** não possui Plano Etéreo, portanto, os vultos não recebem a habilidade Manifestação. Em vez disso, são considerados incorpóreos (consulte a caixa de texto "Warcraft e o Plano Etéreo"). Nos demais aspectos, conservam todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as qualidades indicadas a seguir.

Invisibilidade (Sob): Um vulto pode se tornar invisível sem limite diário. Isso exige uma ação de movimento e não há limite de duração. O vulto deve se concentrar para permanecer nesse estado, aplicando -2 de penalidade de circunstância aos testes de perícia enquanto permanecer invisível. Em outros aspectos, essa habilidade funciona como a magia homônima — por exemplo, a invisibilidade termina quando a criatura ataca.



Redução de Dano (Sob): Os vultos recebem Redução de Dano 10/prata e mágica.

Resistência à Expulsão (Ext): Os vultos possuem Resistência à Expulsão +4.

Resistências (Ext): Os vultos possuem resistência ao frio e eletricidade 10.

Cura Acelerada (Ext): Um vulto cura 5 pontos de dano a cada rodada, desde que ainda possua pelo menos 1 Ponto de Vida.

Visão da Verdade (Sob): Os vultos adquirem a capacidade de enxergar criaturas invisíveis e escondidas como se estivessem utilizando a magia homônima. Esta habilidade está sempre ativada e não exige concentração nem tem qualquer custo.

Caminhar Despercebido (Sob): Os vultos são capazes de se mover sem atrair qualquer atenção. Quando utilizam essa habilidade, não são notados ou considerados incomuns; a criatura se parece com alguém familiar e será aceita por todos ao seu redor. Até mesmo as ações mais insólitas parecerão "sensatas" e os indivíduos ao redor da criatura racionalizam ações muito incomuns ou conversas estranhas. Essa habilidade dura uma quantidade de minutos equivalente ao valor de Carisma do vulto. Se um personagem estiver tentando desmascarar a habilidade de Caminhar Despercebido de um vulto, poderá realizar um teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 dos DVs do vulto + modificador de Car) para enxergar a criatura como ela realmente é. Além disso, efeitos como *visão da verdade* revelarão a ilusão criada pelo vulto.

Telepatia (Sob): Um vulto consegue se comunicar telepaticamente com qualquer outro vulto em seu campo de visão. Esse dom é elaborado e exige concentração: o vulto não deve realizar quaisquer ações cansativas enquanto utiliza essa habilidade, apesar de poder executar tarefas simples ou tentar fingir que está fazendo algo além de se comunicar mentalmente em silêncio. Os vultos utilizam essa habilidade para manter contato com seus semelhantes enquanto se encontram em uma missão de espionagem; além disso, usam-na para coordenar ataques contra um oponente mais habilidoso ou para preparar emboscadas contra indivíduos despreparados para o ataque.

Fraquezas do Vulto (Ext): Um vulto é tomado de uma ira irracional quando contempla seu próprio reflexo (algo difícil de conseguir) ou quando se recorda do tempo em que vivia como um mortal. Um vulto se considera renascido e tenta esquecer sua existência passada — lembranças constantes e intensas do passado irão deixá-lo furioso e o farão atacar sem se preocupar com sua própria segurança.

Testes de Resistência: Os vultos recebem +4 de bônus profano em todos os testes de resistência.

Habilidades: Acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: For +6, Des +4, Sab +2. Como são criaturas mortas-vivas, os vultos não possuem valor de Constituição.

Perícias: Os vultos recebem +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Ouvir, Furtividade, Procurar, Sentir Motivação e Observar. Eles perdem todas as graduações em Adestrar Animais e Cavalgar quando lidam com animais normais, já que estes odeiam instintivamente os mortos-vivos.

Talentos: Os vultos recebem os talentos Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Prontidão e Reflexos Rápidos, desde que a criatura-base atenda aos pré-requisitos e ainda não os possua.

Ambiente: Qualquer.

Organização: Solitário, par ou gangue (3–5).

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

Tesouro: Dobro do padrão.

Tendência: Mau (qualquer).

Progressão: Conforme a classe de personagem.

Ajuste de Nível: O mesmo da criatura-base +7.

Exemplo de Vulto

A criatura possui pele extremamente negra. Sua cabeça não apresenta traços discerníveis exceto por olhos que brilham com uma perturbadora luz branca. Um traje de veludo negro, vagamente semelhante a um manto monástico, envolve seu corpo.

Touarril, humano vulto Crn6: ND 8; morto-vivo (Médio — Humanóide Aprimorado, Flagelo) (1,70 m de altura); 6d12 DV, 39 PV; Inic. +4; Desl. 9 m; CA 15, toque 15, surpresa 11; Base Atq +4; Agr +8; Atq corpo a corpo: toque incorpóreo +8 (dano: 1d4 mais drenar de energia); Atq Ttl corpo a corpo: toque incorpóreo +8 (dano: 1d4 mais drenar energia); AE dominação, drenar energia, lacaio do vulto, magias, magias do domínio do Mal (+1 nível de conjurador); QE visão no escuro 18 m, invisibilidade, Redução de Dano 10/prata e mágica, resistência à expulsão +4, resistência a Frio e eletricidade 10, cura acelerada 5, visão da verdade, caminhar despercebido, telepatia, fraquezas do vulto, incorpóreo, morto-vivo; Tend. LM; TR Fort +5, Ref +6, Von +11; For –, Des 18, Con –, Int 15, Sab 19, Car 12.

Idiomas Conhecidos: Abismal, Comum, Orc.

Perícias: Blefar +10, Concentração +10, Diplomacia +14, Conhecimento (religião) +11, Sentir Motivação +13, Identificar Magia +11, Observar +13.

Talentos: Escrever Pergaminho, Esquiva, Estender Magia, Magias em Combate, Preparar Poção[B], Vontade de Ferro.

Magias de Curandeiro Preparadas (5/4/4/3; CD do teste de resistência 14 + nível da magia): 0 — *detectar magia* (×2), *infligir ferimentos mínimos*, *orientação*, *resistência*; 1° — *comando*, *desespero*, *infligir ferimentos leves*, *maldição menor*; 2° –*cativar*, *escuridão*, *espiral da morte menor* *, *imobilizar pessoa*; 3° — *dissipar magia*, *infligir ferimentos graves*, *raízes emaranhadas* *.

*Indica uma magia descrita no Capítulo Quatro: Magias do livro básico de **Warcraft**.

Magias do Domínio do Mal (Nível de conjurador: 17°): 1° — *proteção contra o bem*; 2° — *profanar*; 3° — *círculo mágico contra o bem*.

Zumbi [Zombie]

(Morto-Vivo Independente)

Os zumbis representam a forma de existência mais rasteira na cadeia de comando dos mortos-vivos, e muitas vezes são negligenciados devido à sua simplicidade e falta de ambição. Esses mortos-vivos são criados a partir de indivíduos infectados pela praga, mas seus corpos não ficam tão contaminados pela doença quanto aqueles de mortos-vivos mais poderosos. Na verdade, os zumbis mantêm suas lembranças mortais e, às vezes, também são capazes de conservar a personalidade e moralidade originais de sua existência mortal. Porém, isso nem sempre os auxilia, e geralmente é um tormento para os zumbis aprisionados nos exércitos malignos de Ner'zhul.

Os zumbis são criaturas vis e desprezíveis, com pouco propósito senão servir como buchas de canhão para as imensas tropas de Ner'zhul. São seres infelizes, capazes de grandes feitos de força, mas sem qualquer esperança de salvação, exceto a própria morte. Às vezes, um deles se liberta do controle necromântico imposto pelos exércitos de Ner'zhul e foge – entretanto, não é aceito na sociedade e sequer recebe uma chance de paz mediante a comprovação de que não consiste apenas num morto-vivo voraz. Realmente, são seres dignos de pena.

Como Criar um Zumbi

"Zumbi" é um modelo adquirido que pode ser acrescentado a qualquer humanóide ou humanóide monstruoso (daqui por diante denominado criatura-base). O zumbi utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações abaixo.

Tipo e Tamanho: O tipo da criatura muda para morto-vivo. Não recalcule o bônus base de ataque, os testes de resistência ou os pontos de perícia. O tamanho não se altera.

Dados de Vida: Elimine qualquer Dado de Vida adquirido devido a níveis de classe (até restar no mínimo 1), dobre o número restante e os transforme em d12s. Se possuir mais de 10 Dados de Vida (sem contar aqueles adquiridos com experiência), a criatura-base não pode ser transformada em um zumbi com a magia *criar mortos-vivos menores*.



Deslocamento: Os zumbis possuem um deslocamento base em terra de 9 m (4 quadrados).

Classe de Armadura: Os zumbis recebem +2 de bônus de armadura natural na CA devido a sua pele putrefata e decomposta, bem como numa resistência natural resultante dos efeitos da praga.

Ataque: Os zumbis conservam todas as armas naturais, ataques com armas e conhecimento de uso de armas da criatura-base. Também recebem um ataque de pancada.

Dano: As armas naturais não causam dano normalmente. A pancada de um zumbi Médio causa 1d6 de dano e a de um zumbi Grande, 1d8.

Ataques Especiais: Os Zumbis conservam todos os ataques especiais da criatura-base e também recebem as seguintes habilidades.

Infestação de Parasitas (Ext): Todos os zumbis são infectados com vários tipos de vermes e insetos. Larvas, sanguessugas, piolhos e outros seres pequenos rastejam por todo o corpo da criatura. Com um ataque corpo a corpo bem-sucedido, o zumbi pode deitar esses bichos sobre seu adversário, criando uma nuvem repugnante de criaturas. Os indivíduos que não obtiverem sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 14) serão infectados com uma doença prolongada. Ela causará 2 pontos de dano temporário de Carisma até que seja efetivamente curada pela magia *curar ferimentos mínimos* (ou outra melhor).

Qualidades Especiais: Se a criatura-base possuía a habilidade Empatia com a Natureza, perde-a ao se tornar um zumbi (os animais odeiam instintivamente os mortos-vivos). Nos demais aspectos, perde grande parte das qualidades especiais da criatura-base, embora conserve todas as qualidades extraordinárias que aprimoram seus ataques corpo a corpo ou à distância. Além disso, a criatura adquire a qualidade indicada a seguir.

Somente Ações Simples (Ext): Os zumbis possuem reflexos ruins e podem realizar apenas uma ação de movimento ou de ataque a cada rodada.

Eles conseguem se mover com seu deslocamento e atacar na mesma rodada, mas apenas se tentarem realizar uma investida.

Testes de Resistência: Os mesmos da criatura-base.

Habilidades: Acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: For +4, Des –2, Car –4. Como são criaturas mortas-vivas, os zumbis não possuem valor de Constituição.

Perícias: Os animais normais odeiam os zumbis de forma instintiva e violenta, e por isso eles perdem todas as graduações em Empatia com Animais e Adestrar Animais. Aqueles que mantêm suas lembranças conservam suas habilidades; os que não conseguem se lembrar de suas vidas ou habilidades passadas perderão rapidamente todas as graduações em perícias, tornando-se apenas "buchas de canhão" animadas, desprovidas de treinamento e especialização.

Ambiente: Terrestre e subterrâneo/Qualquer.

Organização: Qualquer.

Nível de Desafio: De acordo com os Dados de Vida, conforme indicado a seguir:

Dados de Vida	Nível de Desafio
1/2	1/8
1	1/4
2	1/2
4	1
6	2
8–10	3
12–14	4
15–16	5
18–20	6

Tesouro: Nenhum.

Tendência: Sempre Neutro e Mau.

Progressão: Conforme a criatura-base, mas com o dobro de Dados de Vida (máximo: 20), ou — se a criatura-base progredir conforme a classe de personagem.

Ajuste de Nível: —

Exemplo de Zumbi

A criatura pode já ter sido humana. Agora, não passa de um cadáver decomposto e reanimado com as energias sombrias da pós-vida.

Gehennis, humana zumbi Bbr4: ND 1/2; morto-vivo (Médio – Humanóide Aprimorado) (1,80 m de altura); 2d12 DV, 13 PV; Inic. +1; Desl. 6 m; CA 13, toque 11, surpresa 12; Base Atq +4; Agr +7; Atq corpo a corpo: clava grande +8 (dano: 1d10+4 mais infestação) ou pancada +7 (dano: 1d6+3 mais infestação); Atq Ttl corpo a corpo: clava grande +8 (dano: 1d10+4 mais infestação) ou pancada +7 (dano: 1d6+3 mais infestação); AE fúria (2/dia, 3 rodadas), infestação de parasitas; QE visão no escuro 18 m, somente ações simples, morto-vivo; Tend. NM; TR Fort +6, Ref +2, Von –1; For 16, Des 12, Con –, Int 12, Sab 6, Car 6.

Idiomas Conhecidos: Comum, Orc.

Perícias: Escalar +10, Intimidar +5, Saltar +10, Ouvir +5, Sobrevivência +5, Natação +10.

Talentos: Esquiva, Foco em Arma (clava grande), Grande Fortitude.

Outros Monstros do Flagelo

Abominação [Abomination]

Construto (Grande — Morto-Vivo, Monstruosidade do Flagelo)

Dados de Vida:	10d10+30 (85 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
CA:	19 (–1 tamanho, +10 natural), toque 9, surpresa 19
Base de Ataque/ Agarrar:	+7/+17
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +12 (dano: 2d6+6) ou mordida +12 (dano: 1d8+6)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +12 (dano: 2d6+6) ou mordida +12 (dano: 1d8+6)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m
Ataques Especiais:	Nuvem da praga
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, canibalizar, resistência a magia 12, construto, morto-vivo
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +3, Von +3
Habilidades:	For 23, Des 10, Con –, Int –, Sab 11, Car 1
Perícias:	—
Talentos:	—
Ambiente:	Terrestre/Qualquer
Organização:	Solitário ou gangue (2–6)
Nível de Desafio:	8
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Geralmente Neutro e Mau
Progressão:	11–20 DV (Grande); 21–30 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—

Corpos e membros mutilados de várias criaturas se fundem em uma única forma retorcida e grotesca. Ela libera um rastro viscoso de sangue a cada passo arrastado, e o forte odor de podridão de um matadouro emana de seu corpo.

Descrição

As abominações são enormes criaturas construídas, como os golens de carne. Esses autômatos criados por magia são incrivelmente poderosos e possuem (literalmente) a força de dez homens. Para se construir uma criatura desse tipo, é necessário um bom conhecimento sobre necromancia e ciência e a capacidade de reanimar os mortos-vivos e de curar a carne dos seres vivos através da magia. É difícil fabricá-los, mas, quando estão prontos, são servos leais, ao ponto do fanatismo, e guerreiros tremendamente poderosos.

Os corpos distorcidos e mutilados das abominações são compostos pelos membros e outros pedaços de inúmeros cadáveres. Esses guerreiros enormes adoram rasgar a carne e dilacerar seus inimigos. Eles empunham grandes cutelos durante o combate e vários ganchos em forma de foice com seus membros desproporcionais.

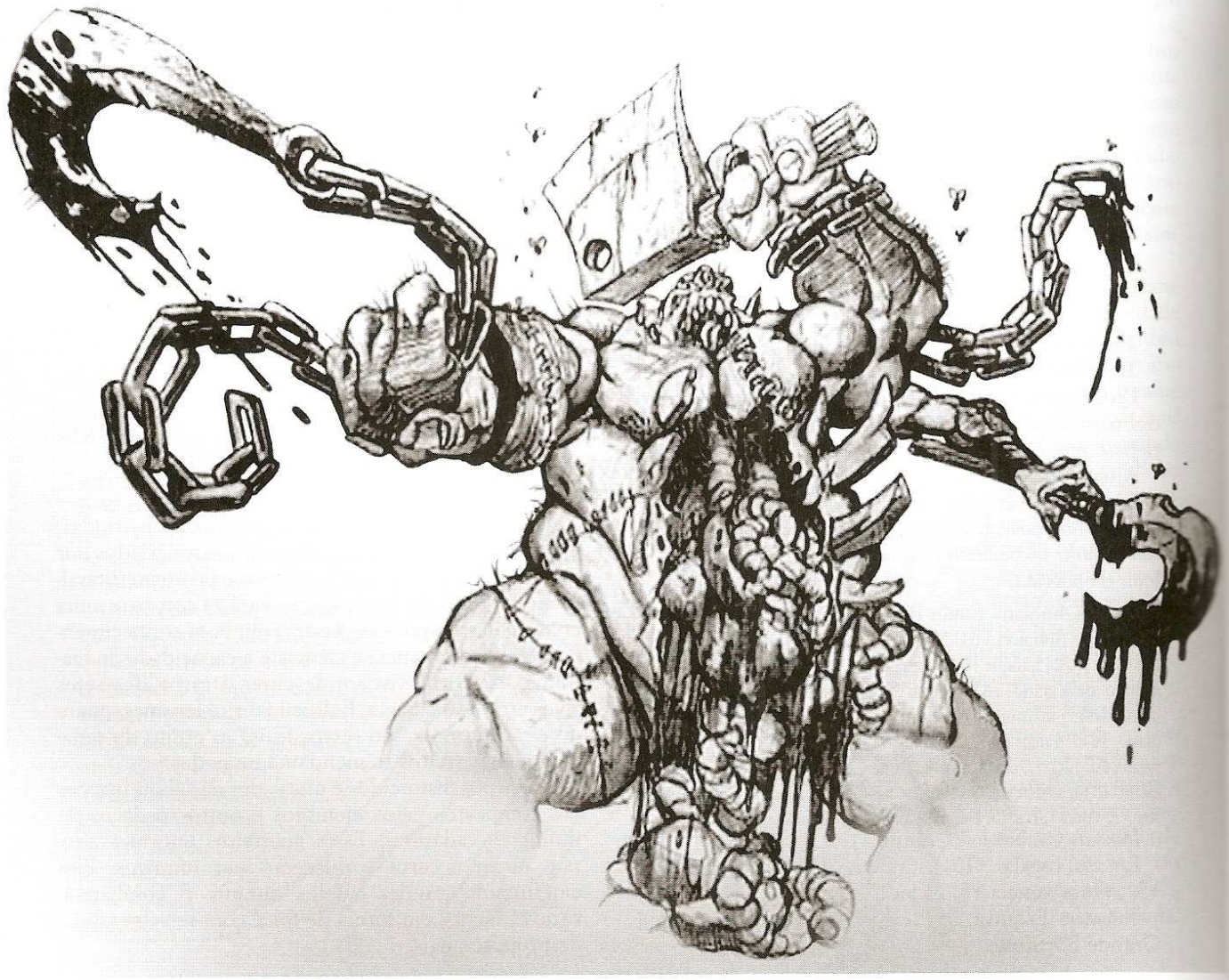
A força que anima uma abominação é um aglomerado blasfemo das almas incorporadas nos cadáveres que formam o corpo morto-vivo da criatura. Trata-se de uma entidade singular com uma só alma e, por causa dessa composição insólita, é considerada tanto um morto-vivo quanto um construto. Certamente, a abominação não se lembra de nada concreto sobre suas vidas anteriores, apesar de *flashes* de memória atormentarem a besta em momentos de muita tensão ou pressão incomum.

Combate

As abominações são destemidas, obstinadas, resistentes e capazes de se manter no ataque por horas a fio durante um combate, sem se cansar ou enfraquecer. Sua força e suas habilidades baseiam-se em sua constituição incomum — elas realmente são mais poderosas do que dez homens normais. Apesar de serem, na maior parte do tempo, criaturas estúpidas, às vezes demonstram uma centelha de raciocínio, modificando suas ordens em proveito próprio (como por exemplo atacando primeiro o inimigo mais poderoso quando ordenadas a ingressar num combate). Na maioria das vezes, porém, não são inteligentes, e confiar nas táticas de uma abominação é uma péssima idéia.

Um criador de golens, qualquer necromante de Ner'zhul ou qualquer cavaleiro da morte pode comandar uma abominação se ela estiver a menos de 18 m e conseguir ouvir e enxergar seu criador. Se deixada por conta própria, a criatura irá tirar o máximo proveito da situação, executando sua última ordem ao pé da letra até não ser mais capaz de obedecê-la. O criador também pode impor um comando simples para governar as ações da abominação enquanto não estiver no mesmo local, como: "Ataque todos os que entrarem aqui" ou "Permaneça aqui e não permita que esta arca ou seu conteúdo deixem este lugar".

Como não precisam respirar e são imunes à maioria das formas de ataque, as abominações são capazes de continuar lutando, mesmo quando o terreno for



excepcionalmente perigoso (submerso, por exemplo) ou difícil.

Nuvem da Praga: Os indivíduos a menos de 3 m de uma abominação estão sujeitos à sua aura de doença, e o mau odor e a malignidade dessa enfermidade podem ser muito prejudiciais a todos os que entrarem em contato com ela. Esses indivíduos devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 19) a cada rodada ou contrairão a doença podridão da abominação. Considera-a como um veneno de contato com um efeito inicial de 1 ponto de dano temporário de Constituição e 1d6 pontos de dano de parasitismo a cada rodada em que a criatura permanecer dentro da área infectada pela abominação. O efeito secundário da moléstia se manifesta depois que o indivíduo deixa a área imediatamente infectada, atingindo potência total após 1d4 horas. O efeito secundário da doença reduz a Força da criatura enferma em 2 pontos, e ela sofrerá 2d8 pontos adicionais de dano por parasitismo. A doença deixará de causar qualquer outro efeito após 24 horas; os pontos de Força perdidos retornam à taxa de 1 por dia depois que a infecção tiver completado seu ciclo.

Canibalizar (Ext): Uma abominação é capaz de recuperar 1 Ponto de Vida por ponto de dano causado com sua mordida, até seu valor máximo normal. Além disso, cada vez que devoram uma vítima do mesmo tamanho que o seu, recuperam todos os Pontos de Vida e o seu valor máximo aumenta temporariamente em 1 por DV. A criatura não precisam ter abatido a vítima, mas deve devorá-la 20 minutos após a morte. Apenas os humanóides, humanóides monstruosos, gigantes e bestas mágicas conseguem fortalecer uma abominação dessa forma. Esse bônus diminui à taxa de 1 PV/DV a cada mês.

Construção

Uma abominação é criada a partir de cadáveres mutilados e enfermos trazidos do campo de batalha. Ela supera 2,40 m de altura e pesa mais de 225 kg. Sua pele apresenta uma coloração esverdeada e amarelada doentia, claramente tomada por doenças e deformada por magias horrendas. A criatura não possui objetos e carrega apenas os itens fornecidos pelo criador.

A abominação custa 40.000 PO para ser criada, incluindo o valor da coleta e dissecação de mais de 10 corpos que serão utilizados como fonte de carne e órgãos. Cada cadáver precisa ser infectado pela praga do Rei Lich, para que sofram as mutações apropriadas quando passarem pelos rituais necessários para se criar a abominação propriamente dita. A montagem do corpo requer um sucesso num teste de Ofícios (curtidor) ou um teste de Cura (CD 12 para ambos).

O criador deve pertencer pelo menos ao 14º nível e ser capaz de conjurar magias divinas. Quando terminar o ritual, ele perderá 400 XP e deverá conjurar as magias *animar objetos*, *bênção*, *criar mortos-vivos menores*, *força do touro*, *regeneração* e *resistência à magia*.

Gárgula Atroz [Dire Gargoyle]

Aberração (Médio – Frio, Monstruosidade do Flagelo)

Dados de Vida:	6d8+24 (51 PV)
Iniciativa:	+6
Deslocamento:	12 m (8 quadrados), vôo 18 m (médio)
CA:	16 (+2 Des, +4 natural), toque 12, surpresa 14
Base de Ataque/ Agarrar:	+4/+6
Ataque:	Corpo a corpo: garra +6 (dano: 1d6+2) ou mordida +6 (dano: 1d6+2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +6 (dano: 1d6+2) ou mordida +4 (dano: 1d6+1) e golpe com a cauda +4 (dano: 1d3+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	–
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, forma de pedra, carapaça, Redução de Dano 5/mágica
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +4, Von +3
Habilidades:	For 14, Des 14, Con 19, Int 5, Sab 6, Car 15
Perícias:	Esconder-se +5*, Observar +3, Ouvir +3
Talentos:	Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Prontidão
Ambiente:	Terrestre/Temperado
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	5
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	7–12 DV (Médio); 13–18 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	–

A criatura é um pouco menor do que um ser humano, com músculos resistentes e garras afiadas e cortantes. Olhos de um azul gélido brilham em sua face angulosa. Suas asas de morcego são pálidas, com membranas repletas de veias azuladas. Sua carne é branca, quase translúcida, e lembra muito quartzo ou mármore.

Descrição

Embora não se classifiquem como criaturas mortas-vivas, as gárgulas atrozes são aliadas fiéis das forças do Rei Lich e podem ser vistas com freqüência circulando os campos de batalha como corvos famintos. Esses predadores de pele gelada apreciam a dor e o tormento e sua risada soa como gelo se estilhaçando. Eles se deliciam com a sensação proporcionada pela caçada e a glória da matança.

As terríveis gárgulas atrozes de Fenda do Norte são vorazes criaturas aladas que se deleitam com carnificinas e destruições. Trazidas do norte glacial pelos exércitos do Rei Lich, essas estranhas criaturas voadoras esguias possuem um couro rígido e cristalino que as protege de todos os tipos de ataques. Em momentos de grande perigo, são capazes de aterrissar e condensar sua pele, tornando-a uma superfície similar a uma rocha. Apesar de incapazes de atacar nesse estado, ganham tempo para regenerar suas feridas e recuperar as energias.

Combate

As gárgulas atrozes não são seres particularmente inteligentes e não é de todo incorreto compará-las a corvos. Elas atacam de repente, surgindo dos céus para invadir as fileiras do inimigo sem se preocupar com sua própria proteção. Essas criaturas ferozes apreciam o caos e a destruição e se deleitam com jorros de sangue e carne dilacerada. Elas não se interessam por estratégias de combate ou táticas militares grandiosas, preferindo simplesmente se aproveitar de qualquer fraqueza que perceberem no inimigo.

Por não serem especialmente brilhantes, essa estratégia lhes serve muito bem. Elas pairam sobre os adversários enquanto eles estão sendo atacados por inimigos maiores e, em seguida, mergulham do ar e apanham os que estiverem fracos demais para lutar. As gárgulas adoram brincadeiras sádicas, e os indivíduos capturados dessa maneira podem esperar sobreviver por algum tempo — o suficiente para se lamentarem por isso.



Forma de Pedra (Ext): Uma gárgula atroz é capaz de se manter tão imóvel que parece ser apenas uma estátua de gelo ou de mármore. Um observador deve obter sucesso num teste de Observar (CD 20) para notar que o monstro está realmente vivo. Além disso, nesse estado, as gárgulas atrozes se curam com o dobro da taxa normal para a recuperação de Pontos de Vida e danos de habilidade.

Carapaça (Sob): Essa habilidade é idêntica à magia *pele rochosa* e a gárgula atroz é capaz de ativá-la 3 vezes por dia a qualquer momento. Ao fazê-lo, a criatura recebe uma Redução de Dano adicional de 10/adamante, com um máximo de 150 pontos de prevenção.

Perícias: *As gárgulas atrozes recebem +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando se ocultam em paredes de gelo ou montes de neve.

Poderes Relevantes

Os modelos descritos neste capítulo permitem a criação de um grande número de inimigos que podem ser enfrentados pelos heróis em **Warcraft**. Os Mestres e jogadores que preferirem uma variedade maior em suas campanhas podem personalizar ainda mais os mortos-vivos através dos poderes relevantes. Conforme estabelecido no ***Van Richten's Guide to the Walking Dead***, um suplemento do cenário de campanha **Ravenloft** (publicado pela Sword and Sorcery sob licença da Wizards of the Coast), os poderes relevantes são habilidades diferentes, acompanhadas de seu próprio ajuste no Nível de Desafio, que podem ser usadas para criar "subespécies" diversificadas de mortos-vivos.

A lista a seguir apresenta uma seleção de poderes relevantes, divididos nas categorias Flagelo e independentes. Os mortos-vivos do Flagelo podem escolher quaisquer dos poderes disponíveis, mas os independentes não têm acesso a nenhum dos poderes relevantes do Flagelo.

Os mortos-vivos normalmente possuem um poder relevante por DV. A cada meio século de existência, recebem um DV adicional e outro poder desse tipo. O Mestre pode ajustar essa escala como achar apropriado; apenas lembre-se de aplicar o ajuste do ND a fim de que o monstro represente um desafio adequado para os heróis.

Poderes Relevantes do Flagelo

Tirano dos Ossos (Ext)

Ajuste de ND: +1/2

Esse tipo de morto-vivo é perito em intimidar e controlar as criaturas desmortas da região, forçando-as a cumprir sua vontade. Quer seja inteligente ou não,

ele consegue liderar outros indivíduos, que o seguem por instinto. Quando estiver na presença de outro morto-vivo do mesmo tipo, ele adquire a habilidade de fascinar ou comandar mortos-vivos (consulte "clérigo" no Capítulo 3: Classes do *LdJ*). Ele pode controlar um número de desmortos equivalente a seus Dados de Vida. Os indivíduos irracionais ou estúpidos lutarão e morrerão pelo seu líder e o servirão sem questionar; outros mais inteligentes podem se ressentir da opressão da vontade de um semelhante e lutarão para resistir a isso.

Toque Corruptor (Sob)

Ajuste de ND: +1/4

As criaturas com essa habilidade acrescentam 1d6 pontos de dano por ácido aos seus ataques corpo a corpo normais. Elas geralmente deixam pegadas enevoadas e de odor desagradável e áreas chamuscadas em qualquer lugar que adentrarem.

Zona da Morte (Sob)

Ajuste de ND: +1/2

A presença dessa criatura suga a própria vida das plantas, dos animais e até mesmo do solo. Os indivíduos num raio de 18 m do efeito dessa aura devem realizar um teste de resistência de Fortitude a cada rodada (CD 10 + 1/2 dos DVs do morto-vivo + modificador de Con). Os que fracassarem sofrerão 1 ponto de dano temporário de Constituição e, caso essa habilidade seja reduzida a 0 ou menos, serão mortos. A criatura com esse poder drena a vida da terra, deixando grandes extensões de solo seco e crestado em seu rastro.

Essa habilidade pode ser escolhida duas vezes. Na segunda vez, o morto-vivo obtém a vida de qualquer criatura drenada. Ele receberá Cura Acelerada 3 quando estiver na presença de plantas crescendo em solo saudável. Para cada ponto de Constituição que drenar, receberá 2 Pontos de Vida temporários adicionais. Ele pode adquirir até o dobro do seu máximo de Pontos de Vida, mas perde esse excedente após 24 horas. O dano é deduzido primeiro desse valor adicional, ao contrário dos Pontos de Vida temporários obtidos por Fúria. Ajuste o ND da criatura em +1 se esse poder for escolhido uma segunda vez.

Doença (Ext)

Ajuste de ND: +1

Qualquer doença transmitida por contato ou ferimento pode ser disseminada pelos ataques naturais desse morto-vivo. Se a enfermidade estiver relacionada à força reanimadora do imortal, a CD do teste de resistência de Fortitude para evitá-la aumenta em +1 ou de acordo com o modificador de Carisma do morto-vivo, o que for maior. Se a doença for casual, a CD aumenta apenas em +1.

Os mortos-vivos criados pelo Flagelo conseguem gerar crias usando esse poder, infectando outros indivíduos com a praga. Porém, isso não garante que a vítima assumirá a mesma forma de seu criador. Na verdade, a maioria dos alvos parece evoluir de maneira aleatória — e, às vezes, completamente nova. Para se certificar de que o indivíduo atingido sempre se transformará no mesmo tipo de morto-vivo de seu criador, este também deve possuir o poder relevante Cria (consulte Poderes Relevantes dos Independentes, adiante).

Maldição Divina (Sob)

Ajuste de ND: +1

A criatura é um baluarte de poder sombrio, até tal ponto que as magias, a expulsão e os demais efeitos divinos do curandeiro não surtem efeito sobre ela. Esse morto-vivo recebe +2 de bônus em todos os testes de resistência contra essas magias e é considerado como 2 DVs superior na escala de nível de expulsão. A criatura pode escolher esse poder relevante duas vezes, aumentando ambos os bônus para +4; nesse caso, aumente o ajuste de ND em +1.

Trevas Eternas (Sob)

Ajuste de ND: +1/2

Essa criatura é tão horrenda que a própria natureza tenta esconder sua presença do mundo. Para onde quer que vá, encontra-se cercada por uma escuridão sobrenatural que a protege do sol. Todos os indivíduos que tentarem combater essa besta sofrerão –2 de penalidade de circunstância em suas jogadas de ataque devido à névoa espessa e sufocante de escuridão que cerca esse morto-vivo. Além disso, é impossível acertar um ataque à distância contra algo dentro dessa nuvem.

Deslocamento Temível (Ext)

Ajuste de ND: +1/2

Esse poder acrescenta + 3 m ao deslocamento terrestre de uma criatura e uma ação de movimento adicional por rodada. Isso não é cumulativo com os benefícios de outros talentos ou magias (como *velocidade*) destinados a aumentar o deslocamento ou número de ações por rodada.

Não Morre (Sob)

Ajuste de ND: +1

A criatura não pode ser completamente destruída, a não ser que cada parte do seu corpo seja separada do torso e queimada em fogueiras distintas. Mesmo se for cremada em uma única pira, a besta conseguirá renascer da pilha de cinzas dentro de alguns dias. Não importa quantos pontos de dano receba, ela sempre se regenerará até atingir sua potência máxima se tiver tempo suficiente. Os indivíduos que adquirem esse poder relevante automaticamente recebem a habilidade adicional Regeneração 1.

Membros de Borracha (Ext)

Ajuste de ND: +1/2

Os membros do morto-vivo são flexíveis, quase como tentáculos. Essa característica permite que ele consiga agarrar e constringir melhor seus inimigos.

Seus membros também apresentam uma capacidade fantástica de regeneração. O valor do Espaço/Alcance do morto-vivo aumenta em +1,5 m/+1,5 m. Durante qualquer ataque em que obtiver um resultado 5 pontos superior à Classe de Armadura do inimigo, a criatura poderá realizar um teste de Agarrar sem provocar um ataque de oportunidade e, se obtiver sucesso, infligirá 1d6 pontos adicionais de dano por constrição. A vítima deve obter sucesso num teste de Agarrar resistido para se livrar do morto-vivo.

Além disso, a criatura regenera membros dilacerados ou feridos em um dia. Essa habilidade não afeta seu total de Pontos de Vida e nem permite que ela os recupere a uma velocidade maior que a normal.

Autodestruição (Sob)

Ajuste de ND: +1/2

Uma criatura com esse poder explode ao atingir 0 Ponto de Vida, infligindo 1d4 pontos de dano de força por DV. A explosão tem 1,5 m de raio. Os indivíduos no local podem realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 10 + os DVs do morto-vivo + o modificador de Carisma) para reduzir o dano à metade. O tipo de dano varia de acordo com o morto-vivo. Outros desmortos que também possuam esse poder também podem ser afetados pela explosão; portanto, ao se autodestruir, uma criatura pode causar uma reação em cadeia entre seus semelhantes.

Um indivíduo com esse poder pode se autodestruir espontaneamente. Isso exige uma ação de rodada completa na qual a criatura chacoalha, treme e fervilha com energia mágica.

Caçador Infalível (Sob)

Ajuste de ND: +0

A criatura possui uma habilidade fantástica para rastrear sua presa. Ela sempre sabe que direção deve seguir para encontrar o inimigo, mas não a que distância ele se encontra. Alguns seres que possuem esse poder podem trocar de alvo livremente. Por exemplo, um assassino em série inquieto pode escolher entre diversas vítimas diferentes.

Poderes Relevantes dos Independentes

Ira (Ext)

Ajuste de ND: +1/2

Quando em combate, a criatura pode sentir uma ira insana. Essa habilidade é diferente de Fúria, já que afeta um ser que não possui valor de Constituição. Ficar irado representa uma ação livre. Enquanto permanecer nessa condição, o indivíduo recebe +4 de bônus em Força, -2 de penalidade na CA e continua de pé mesmo depois de atingir 0 Ponto de Vida. Se chegar a -10 PV, ele será destruído. A ira dura 4 rodadas e, quando termina, deixa a criatura distraída e lenta. Ela perde o bônus de Força, mas mantém a penalidade na CA e sofre -2 de penalidade em todas as jogadas de ataque e dano durante as próximas 4 rodadas. Uma criatura com essa habilidade pode utilizá-la apenas um número limitado de vezes por dia. Portanto, um zumbi com "Ira 3/dia" pode ficar nesse estado apenas 3 vezes em um dia.

Esporões Ósseos (Ext)

Ajuste de ND: +1/2

O morto-vivo se fragmenta constantemente, pois seus ossos estão sempre apodrecendo, espalhando pedaços calcificados de matéria pelo solo do seu covil. Os indivíduos que adentrarem o refúgio da criatura devem realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 16). Se fracassarem, sofrerão 1d6 pontos de dano por caminhar sobre esses dejetos ósseos rígidos, que funcionam como estrepes. Se obtiverem sucesso, sofrerão apenas metade do dano. Se cair na área onde se encontram os esporões de osso, um indivíduo deve fazer um segundo teste de resistência de Reflexos (CD 19) ou sofrerá 2d6 pontos de dano (caso obtenha sucesso no teste, sofrerá apenas a metade do dano). Além disso, cavalos, mulas, bois e outros animais de carga não atravessam esse local, recusando-se a pisar no solo que poderia incapacitá-los permanentemente.

Cria (Sob)

Ajuste de ND: +1/2

Esse poder relevante concede ao morto-vivo a habilidade "Cria" apresentada no *Livro dos Monstros*. Qualquer humanóide morto por uma criatura com esse poder se erguerá como um morto-vivo com os mesmos DVs e capacidades do assassino dentro de uma noite. Isso pode ser evitado com um funeral abençoado. Essa habilidade pode ser escolhida mais de uma vez. Na segunda vez, as criaturas assassinadas pelo morto-vivo se tornarão crias 1d4 rodadas após sua morte. A criação espontânea de crias só pode ser interrompida pela magia *santificar*.

Exumação (Ext)

Ajuste de ND: +1/4

Esse poder permite à criatura preparar uma emboscada ou armadilha, enterrando-se. Em seguida, poderá se exumar instantaneamente com uma ação de movimento. Quando ela surge, o solo ao seu redor violentamente.

Esse poder concede ao morto-vivo +12 de bônus de competência em todos os testes de Esconder-se. Um teste de rastreamento bem-sucedido (Sobrevivência CD 20) permite que um indivíduo note a terra revolvida há pouco tempo.

Toque Escoriador (Sob)

Ajuste de ND: +1

Se um morto-vivo com esse poder infligir 4 ou mais pontos de dano com um único ataque, ele arranca um pedaço da pele da vítima e a fixa em seu próprio corpo. O alvo perde 1 Ponto de Vida por rodada devido ao sangramento durante 1d3 rodadas ou até que a

ferida seja tratada (Cura CD 15). O morto-vivo cura um número de Pontos de Vida equivalente à metade da quantidade (arredondada para baixo) perdida pela vítima durante o ataque original.

Dilacerar (Ext)

Ajuste de ND: +1

Caso o morto-vivo atinja um oponente com ambas as garras (ou com quaisquer ataques naturais secundários que possuir), se prenderá ao seu corpo, infligindo automaticamente o dano de sua mordida com um bônus equivalente a 1 × seu bônus de Força (arredondado para baixo). A vítima é tratada como se estivesse agarrada e, para cada rodada durante a qual o ataque for mantido, o morto-vivo a atinge com todos os seus ataques naturais corpo a corpo. Os mortos-vivos dotados dessa habilidade recebem Agarrar Aprimorado como um talento adicional (veja o Capítulo 5: Talentos no *LdJ*).

Fedor (Ext)

Ajuste de ND: +1/4

O odor da tumba atormenta até mesmo os aventureiros mais corajosos, e esse morto-vivo o exala aos borbotões. Em qualquer lugar no qual a criatura tenha passado nos últimos 3 dias, permanece um cheiro putrefato e bolorento. É impossível dissipá-lo com quaisquer efeitos que não sejam mágicos, e nem sequer reduzi-lo com métodos naturais. Todos os indivíduos tocados pelo morto-vivo ficam com o mau cheiro impregnado em suas roupas, armas ou, na pior das hipóteses, na própria carne. O cheiro terrível reduz o Carisma do indivíduo afetado em 1 por um período máximo de 3 dias.

Sofrimento (Ext)

Ajuste de ND: +1/4

O morto-vivo originou-se do sofrimento e possui a habilidade de disseminar essa sensação horrível em todos os indivíduos num raio de 3 m. Todos os testes de resistência realizados pelas criaturas que estão combatendo o morto-vivo nesse local sofrem –2 de penalidade de moral.

Chamado dos Mortos-Vivos (Sob)

Ajuste de ND: +1/2

A criatura tem a capacidade de invocar outros até o local em que encontra apenas utilizando sua força de vontade. Todos os demais mortos-vivos num raio de 90 m ouvirão o chamado e tentarão imediatamente socorrer seus semelhantes, arriscando-se se for necessário.

Pesadelos Despertos (Sob)

Ajuste de ND: +1/2

As criaturas feridas por este morto-vivo devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 19) ou suas almas serão envenenadas por tocar sua carne reanimada. Depois disso, por um número de dias equivalente aos Dados de Vida do morto-vivo, a criatura atingida terá pesadelos horríveis, visões apocalípticas sangrentas e sentirá um pânico terrível e desesperador. A vítima acordará 1d4 vezes por noite devido a esses maus sonhos; devido à privação de sono, ela sofrerá –2 de penalidade em todos os testes de resistência de Vontade por um número equivalente de dias e não conseguirá preparar magias normalmente.

Enraizar-se (Ext)

Ajuste de ND: +1/2

Os pés do morto-vivo são lamacentos e cobertos de raízes, permitindo-lhe afundá-los no solo — seja de terra ou rocha — e se equilibrar melhor quando luta contra seus inimigos. Ele recebe +2 de bônus de estabilidade na Classe de Armadura, assim como +1 de bônus em Força enquanto se encontrar enraizado. É necessário que o morto-vivo realize uma ação de rodada completa para se prender à terra comum e 2 ações para se prender à rocha sólida. Além disso, ele recebe +2 de bônus adicional na Classe de Armadura contra as manobras Encontrão, Investida ou Imobilização, pois é praticamente impossível movê-lo.







APÊNDICE 1: ANIMAIS E INSETOS

APÊNDICE 2: VILÕES DE WARCRAFT

APÊNDICE 3: OUTROS MONSTROS EM WARCRAFT

Andarilho Gigante [Tallstrider]

Animal (Médio)	
Dados de Vida:	3d8+6 (19 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	18 m
CA:	14 (+2 Des, +2 natural), toque 12, surpresa 12
Base de Ataque/ Agarrar:	+2/+4
Ataque:	Corpo a corpo: bicada +4 (dano: 1d8+2) ou garra +4 (dano: 1d4+2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: bicada +4 (dano: 1d8+2) e 2 garras -1 (dano: 1d4+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	–
Qualidades Especiais:	Visão na penumbra
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +5, Von +1
Habilidades:	For 14, Des 14, Con 14, Int 3, Sab 10, Car 8
Perícias:	Observar +5, Ouvir +5, Saltar +6
Talentos:	Corrida, Prontidão
Ambiente:	Florestas e planícies/Temperado e quente
Organização:	Bando (2–8)
Nível de Desafio:	2
Tesouro:	–
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	4–5 DV (Médio); 6–7 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	–

O pássaro tem quase 1,80 m de altura e um par de pernas musculosas; suas asas vestigiais tremulam enquanto ele caminha. Seu pescoço grosso e pelado suporta a cabeça dotada de um bico pesado e afiado enquanto ele caça sua presa.

Descrição

Os andarilhos gigantes são grandes pássaros predadores que não voam e tentam matar qualquer coisa que consigam ultrapassar em uma corrida ou subjugar. Conhecidas pela velocidade, é difícil despistar essas criaturas quando se está tentando fugir delas. Sua principal forma de ataque consiste em suas garras cortantes e seu bico pesado e afiado. Ele golpeia a vítima com essa arma com uma eficiência impiedosa. Os andarilhos gigantes são comuns em Mulgore, nas Terras Áridas e em Durotar. Os jovens heróis nessas regiões às vezes caçam as feras como um teste de honra e coragem.

A criatura se assemelha a avestruzes de 1,80 m com pescoços grossos e fortes e bicos afiados. Há estórias sobre heróis que tentaram domar os andarilhos gigantes como montarias ou animais de carga, mas normalmente não passam de piadas. Se for possível domesticar os pássaros corredores, até hoje ninguém alegou ter obtido sucesso na tarefa.

Combate

Os andarilhos gigantes atacam a presa – o que inclui qualquer ser maior do que um rato – assim que a avistam, e sempre lutam até a morte. Eles saltam sobre o oponente e, em seguida, cortam-no com suas garras e o perfuram com seu bico. Se estiverem famintos, atacarão até que eles ou sua vítima estejam mortos. Eles caçam em bandos por instinto. Eles tentam isolar os membros de um grupo e em seguida os perseguem. Quando se depararem com uma presa mais forte, tentam cansar a vítima escolhida. Após horas de corrida, qualquer alvo ficará cansado e pronto para ser abatido.

Perícias: Os andarilhos gigantes recebem +4 de bônus racial nos testes de Saltar.

Bico de Marreta

O bico de marreta é apenas uma versão maior do andarilho gigante. Ele é capaz de matar presas do tamanho de leões se necessário. Essas criaturas são comuns no Pântano Empoeirado e em Mil Agulhas, onde às vezes se reúnem em grupos maiores para atacar caravanas de heróis.

Aranha [Spider]

Aranha da Floresta

	Inseto (Pequeno)
Dados de Vida:	1d8 (4 PV)
Iniciativa:	+3
Deslocamento:	9 m (6 quadrados), escalar 6 m
CA:	14 (+1 tamanho, +3 Des), toque 14, surpresa 11
Base de Ataque/ Agarrar:	+0/-6
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d4-2 e veneno)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d4-2 e veneno)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Veneno, teia
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, inseto
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +3, Von +0
Habilidades:	For 7, Des 17, Con 10, Int -, Sab 10, Car 2
Perícias:	Escalar +11, Esconder-se +7, Furtividade +3*, Observar +4, Saltar -2
Talentos:	Acuidade com Arma (mordida)[B]
Ambiente:	Florestas/Temperado e quente
Organização:	Colônia (2-5) ou enxame (6-11)
Nível de Desafio:	1/2
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	2-3 DV (Pequeno); 4-6 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	–

A aranha tem quase o mesmo tamanho de um cão, com padrões esverdeados chamativos em seu exoesqueleto negro.

Descrição

Essas grandes aranhas são muito comuns no Vale Acinzentado. Existem diversos tipos, que atingem cerca de 90 cm de diâmetro e apresentam coloração âmbar-escura ou esverdeada. Em alguns lugares, vários enxames tecem teias enormes pela floresta, apanhando pássaros e cervos. Apesar de evitarem viajantes humanos, esses insetos atacarão quaisquer animais indefesos. Elas sempre estão acompanhadas por uma grande variedade de carniceiros e plantas carnívoras. Os cadáveres são envoltos em seda para ficarem escondidos e manter a área limpa.

Combate

Ao contrário de suas minúsculas irmãs, as aranhas da floresta são criaturas sociáveis. Elas caçam em grupo, atirando-se sobre as presas maiores. Várias mordidas venenosas conseguem abater até mesmo animais grandes. A presa é envolvida em seda, outra atividade realizada em grupo, evitando que a carne digerida vaze para o solo antes de os insetos se alimentarem.

Veneno (Ext): As glândulas venenosas tornam a mordida da aranha da floresta fatal. Inoculação através do ferimento, teste de resistência de Fortitude (CD 11) , dano inicial e secundário: 1d3 pontos de dano temporário de Força. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição (aranhas Médias: Inoculação através do ferimento, teste de resistência de Fortitude [CD 14], dano inicial e secundário: 1d4 pontos de dano temporário de Força).

Teia (Ext): As aranhas da floresta são capazes de subir e descer utilizando um único fio, forte o suficiente para agüentar o peso da aranha e de outra criatura do mesmo tamanho. Esses insetos também podem lançar sua teia 8 vezes por dia. Isso equivale a um ataque com uma rede, mas o alcance máximo será 15 m e o incremento de distância será de 3 m. A teia é eficaz contra alvos de uma categoria de tamanho maior que a aranha. Uma criatura enredada conseguirá escapar se obtiver sucesso num teste de Arte da Fuga (CD 18, 20 no caso de aranhas Médias) ou rasgar a teia com um teste de Força (CD 24, 26 no caso de aranhas Médias). Em ambos os casos, será preciso uma ação padrão.

As aranhas da floresta criam círculos de teia com 4,5 m. Essa teia fica esticada entre duas superfícies. As criaturas que entrarem na área da teia devem ser bem-sucedidas num teste de Observar (CD 20) para percebê-la. Caso fracassem, esbarrarão no círculo e estarão imobilizadas, conforme descrito no ataque de teia, acima. Cada seção de 1,5 m de teia possui 4 Pontos de Vida e Redução de Dano 5/-.

As aranhas da floresta são capazes de caminhar em sua própria teia, usando seu deslocamento de escalada, e consegue determinar a posição exata de qualquer criatura presa.

Perícias: As aranhas da floresta recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Observar e +8 nos de Escalar. Elas também recebem +8 de bônus de competência nos testes de Esconder-se e Furtividade enquanto se encontrarem na teia. Elas sempre podem escolher 10 nos testes de Escalar, mesmo se estiverem com pressa ou ameaçadas. Podem utilizar seu modificador de Força ou de Destreza nos testes de Escalar, o que for maior.

Aranha Cuspideira

Essas aranhas marrons e peludas passam a maior parte do tempo no solo, apesar de serem capazes de escalar. Suas teias são utilizadas apenas para criar casulos de ovos e para envolver as vítimas moribundas antes das criaturas se alimentarem. Seu deslocamento base em terra é de 12 m, com +4 de bônus racial nos testes de Saltar e +8 nos de Observar (como os bônus da aranha da floresta). Essas criaturas fabricam "esconderijos" de teias de onde espreitam para emboscar os animais. Várias saltarão de repente, cuspirão no alvo e, em seguida, debandarão e esperarão que a presa sucumba ao veneno.

Cuspir (Ext): Oito vezes por dia, uma aranha cuspideira pode disparar veneno numa linha de 12 m ou num cone de 6 m. Essa toxina exige um teste de resistência de Fortitude (CD 11) para evitar a náusea e, como efeito secundário, causa paralisia. Ambos os resultados duram 1d3 minutos, o suficiente para que a criatura domine a vítima. As aranhas cuspideiras

Médias são capazes de lançar veneno em uma linha de 18 m ou em um cone de 9 m e isso exige que o alvo obtenha sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) para anular os efeitos do ataque.

Aranha Gigante

	Inseto (Enorme)
Dados de Vida:	10d8+10 (55 PV)
Iniciativa:	+3
Deslocamento:	12 m (8 quadrados), escalar 6 m
CA:	16 (-2 tamanho, +3 Des, +5 natural), toque 11, surpresa 13
Base de Ataque/ Agarrar:	+7/+19
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +9 (dano: 2d6+6 e veneno)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +9 (dano: 2d6+6 e veneno)
Espaço/Alcance:	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Veneno
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, inseto
Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +6, Von +3
Habilidades:	For 19, Des 17, Con 12, Int -, Sab 10, Car 2
Perícias:	Escalar +12, Esconder-se -1, Observar +12, Saltar +12
Talentos:	–
Ambiente:	Florestas/Temperado e quente
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	4
Tesouro:	1/10 de moedas; 50% de bens e de itens
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	11-17 DV (Enorme); 18-21 DV (Imenso); 22-23 DV (Colossal)
Ajuste de Nível:	–

A aranha é de um tamanho surpreendente – talvez 4,5 m de diâmetro – com um enorme corpo peludo.

Descrição

Várias histórias de terror em Mulgore começam e terminam com uma dessas bestas aterrorizantes. Aranhas gigantescas com 4,5 m de diâmetro, esses enormes parentes da aranha-lobo marrom vagam por vastos territórios, alimentando-se do gado e dos rebanhos antes de se dirigirem a novos locais de caça. Elas fazem ninhos grandes, onde dormem e digerem suas refeições, e depois os abandonam quando a região se torna insalubre.

Combate

As aranhas gigantes permanecem à espreita, às vezes construindo pilhas de materiais aleatórios para ocultá-las. Uma vez que o alvo fique a seu alcance, dão o bote, mordendo várias vezes e depois recuando. Ao contrário de outras aranhas grandes, essa espécie arranca pedaços de carne, armazenando-os em uma espécie de bolsa em sua cabeça a fim de digeri-los. A presa é envolvida com um pedaço fino de teia para facilitar o transporte até o covil da criatura.

Veneno (Ext): As aranhas gigantes possuem uma mordida venenosa infalível que tentarão utilizar várias vezes, dependendo do tamanho do alvo. Inoculação através do ferimento, teste de resistência de Fortitude (CD 22, 31 para Imenso, 35 para Colossal); dano inicial e secundário: 1d8 pontos de dano temporário de Força (2d6 para Imenso, 2d8 para Colossal).

Perícias: As aranhas gigantes recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se, +8 nos de Escalar e Saltar e +12 nos de Observar. Sempre podem escolher 10 nos testes de Escalar, mesmo se estiverem com pressa ou ameaçadas. Podem utilizar seu modificador de Força ou de Destreza nos testes de Escalar, o que for maior.

Aranha Venenosa

	Inseto (Médio)
Dados de Vida:	2d8+2 (11 PV)
Iniciativa:	+3
Deslocamento:	9 m (6 quadrados), escalar 6 m
CA:	14 (+3 Des, +1 natural), toque 13, surpresa 11
Base de Ataque/ Agarrar:	+1/+1
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d6/+1d6 de ácido)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d6/+1d6 de ácido)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Ácido, teia
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, inseto
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +3, Von +0
Habilidades:	For 11, Des 17, Con 12, Int -, Sab 10, Car 4
Perícias:	Escalar +11, Esconder-se +7, Observar +4
Talentos:	Acuidade com Arma (mordida)[B]
Ambiente:	Florestas/Temperado e quente
Organização:	Solitário ou colônia (2-5)
Nível de Desafio:	1
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Mau
Progressão:	3 DV (Médio); 4-9 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	–

Essa aranha tem o tamanho de um ser humano. Seus olhos múltiplos brilham com astúcia e um fluido viscoso reveste suas mandíbulas.

Descrição

Há muito tempo, a Floresta Elwynn era povoada por um grupo de aranhas que viviam pacificamente entre as árvores. Porém, quando a maldição atingiu os Arvoredos do Crepúsculo e transformou a outrora pacífica floresta num reino de horror, os insetos começaram a passar por mutações e se assumiram proporções monstruosas. Agora, as furtivas aranhas venenosas caçam suas presas indefesas em todos os cantos sombrios dessa terra. Possuindo um veneno ácido e letal e uma teia poderosa, essas feras cruéis perseguem qualquer andarilho tolo que se aventurar no interior da floresta assombrada.

Essas aranhas parecem possuir uma astúcia brutal, demonstrando seu possível relacionamento com o reino ancestral de Azjol-Nerub. Os heróis que as encontraram contam sobre um ódio bestial brilhando em seus olhos multifacetados. Esses aracnídeos demonstram uma compreensão fantástica de estratégia. Por exemplo, uma colônia de aranhas venenosas agirá em conjunto para induzir as presas a caírem em armadilhas de teias.

Combate

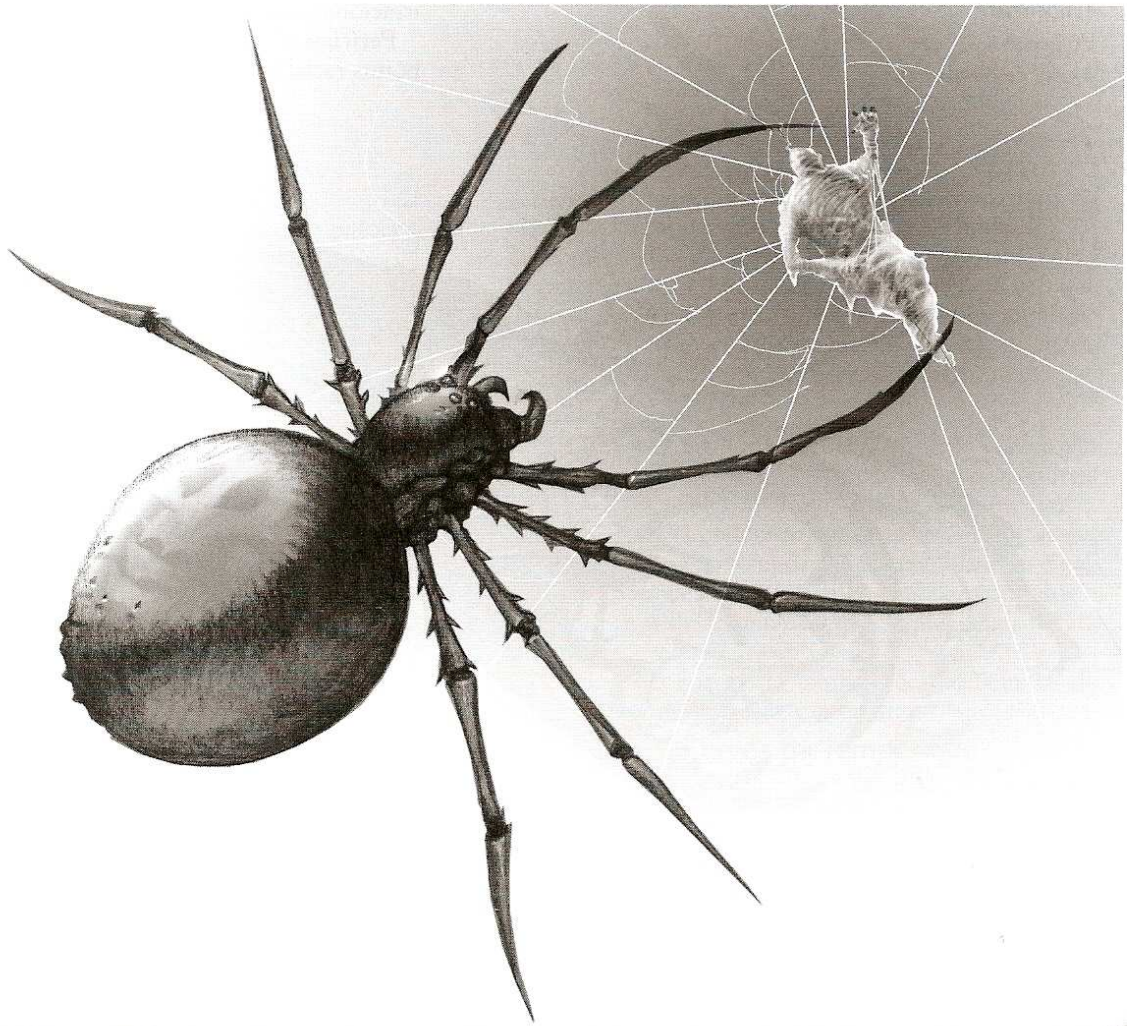
As aranhas venenosas usam suas teias instintivamente para prender ou deter as presas. Em seguida, descem das árvores onde habitam e utilizam sua mordida ácida para subjugar e abater a vítima.

Ácido (Ext): Uma aranha venenosa secreta um ácido digestivo que dissolve com rapidez material orgânico e metal. Qualquer mordida inflige 1d6 pontos adicionais de dano por ácido.

A mordida da criatura causa 20 pontos de dano por rodada em objetos de madeira ou metal. As Armaduras ou vestimentas se dissolvem e se tornam inúteis imediatamente, a não ser que obtenham sucesso num teste de resistência de Reflexos. O ácido não afeta as rochas.

Teia (Ext): As aranhas venenosas esperam a presa em suas teias ou sobre as árvores. Então, aproximam-se silenciosamente por fios de seda e saltam sobre a vítima desatenta. Um único fio é forte o suficiente para agüentar o peso da aranha e de outra criatura do mesmo tamanho. Esses insetos também podem lançar sua teia 8 vezes por dia. Isso equivale a um ataque com uma rede, mas o alcance máximo será 15 m e o incremento de distância será de 3 m. A teia é eficaz contra alvos de uma categoria de tamanho maior que a aranha. Uma criatura enredada conseguirá escapar se obtiver sucesso num teste de Arte da Fuga (CD 12) ou rasgar a teia com um teste de Força (CD 16). As aranhas venenosas também costumam tecer círculos de teia viscosa com 4,5 m. As criaturas que entrarem na área da teia devem ser bem-sucedidas num teste de Observar (CD 20) para percebê-la. Cada seção de 1,5 m possui 6 Pontos de Vida e Redução de Dano 5/–.

Perícias: As aranhas venenosas recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Observar e +8 nos de Escalar. Sempre podem escolher 10 nos testes de Escalar, mesmo se estiverem com pressa ou ameaçadas. Podem utilizar seu modificador de Força ou de Destreza nos testes de Escalar, o que for maior.



Besouro da Carniça [Carrion Beetle]

Inseto (Pequeno)

Dados de Vida:	1d8 (4 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	9 m (6 quadrados), escavar 3 m
CA:	17 (+1 tamanho, +6 natural), toque 11, surpresa 17
Base de Ataque/ Agarrar:	+9/–4
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +0 (dano: 1d4)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +0 (dano: 1d4)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	–
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, inseto
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +0, Von +0
Habilidades:	For 11, Des 10, Con 11, Int –, Sab 10, Car 6
Perícias:	Escalar +4, Observar +4, Ouvir +4
Talentos:	–
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Temperado e quente
Organização:	Agrupamento (2–5) ou enxame (6–11)
Nível de Desafio:	1/3
Tesouro:	–
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	2–3 DV (Pequeno)
Ajuste de Nível:	–

O besouro é relativamente grande, com quase 1,20 m de comprimento. Temíveis mandíbulas serrilhadas compõem pelo menos um terço desse tamanho. Assim como o abdômen, apresentam uma coloração azul-acinzentada, ao passo que a carapaça rígida do inseto é de um tom vermelho vivo.

Descrição

Esses insetos preferem fazer seus lares perto de fontes abundantes de carniça, principalmente cemitérios. Eles se alimentam apenas da carne dos mortos.

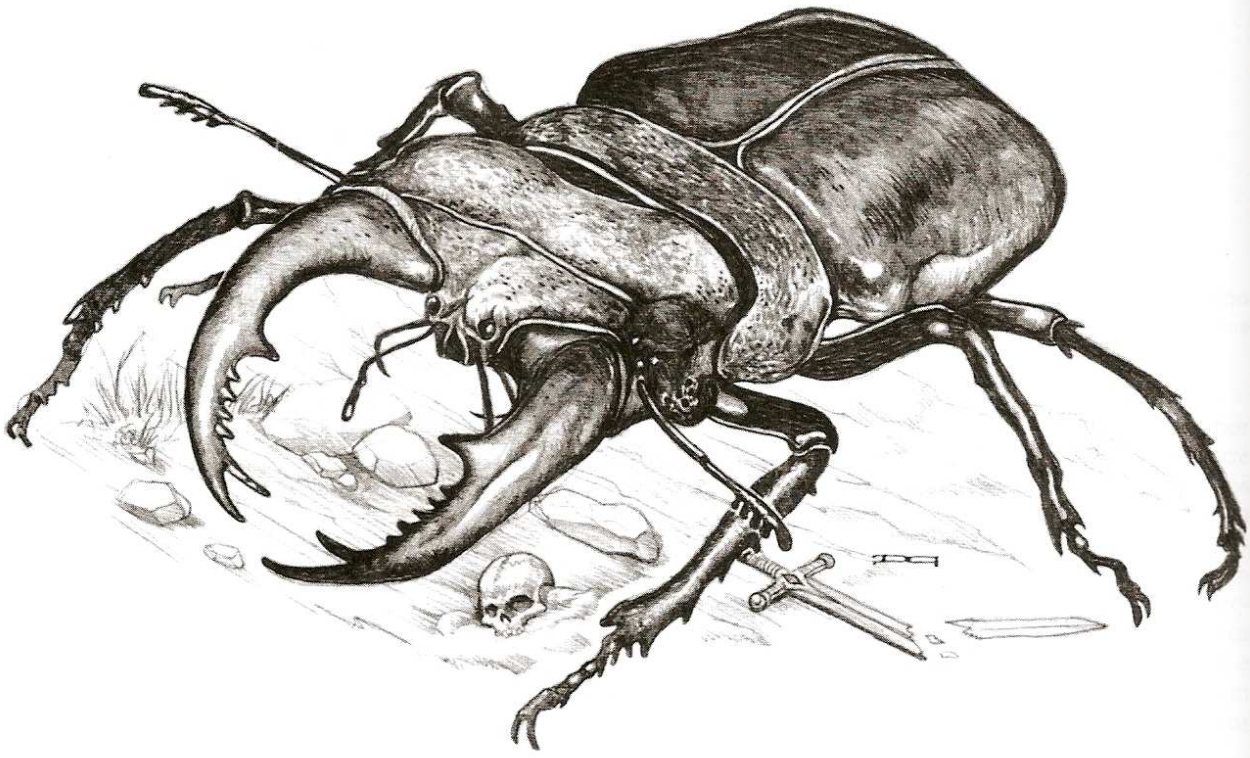
Os besouros enterram o cadáver de uma vítima assassinada e o deixam no local por vários dias antes de o desenterrarem e começarem a devorá-lo. Podem se passar muitos dias antes que o inseto consuma o cadáver por inteiro e não sobra nada quando ele termina esse processo.

Às vezes, um besouro da carniça deposita suas larvas em um corpo enterrado em vez de consumi-lo. Mais tarde, elas se abrem e consomem a carne até arranjarem uma saída e não sobrar mais nada do cadáver. Em seguida, devoram umas as outras até que sobreviva apenas o inseto mais forte. O vencedor cava uma abertura para a superfície e inicia sua própria busca interminável por carne morta.

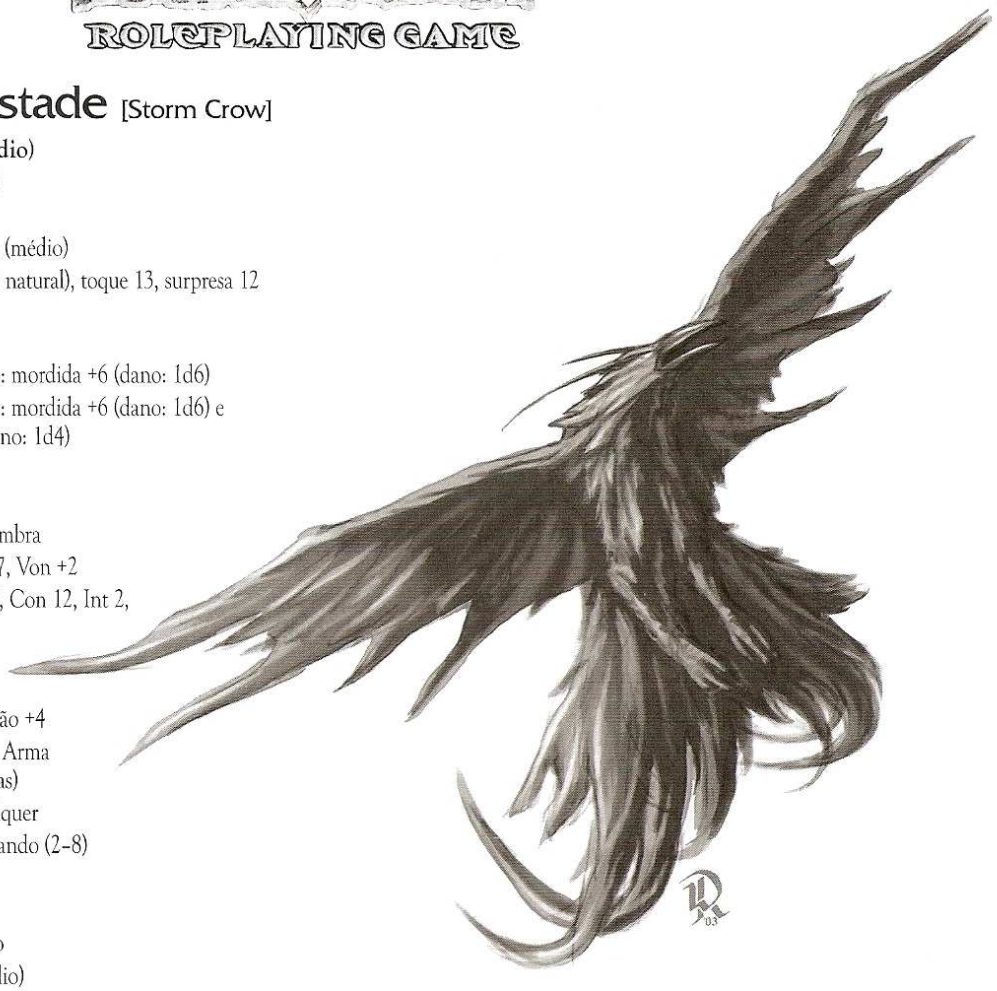
Combate

Os besouros da carniça atacam de forma simples e irracional, que se encontrem sozinhos ou em enxames.

Perícias: Os besouros da carniça recebem +4 de bônus racial nos testes de Escalar, Ouvir e Observar.



Corvo da Tempestade [Storm Crow]



	Animal (Médio)
Dados de Vida:	4d8+4 (22 PV)
Iniciativa:	+3
Deslocamento:	3 m, vôo 18 m (médio)
CA:	15 (+3 Des, +2 natural), toque 13, surpresa 12
Base de Ataque/ Agarrar:	+3/+3
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d6)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d6) e 2 garras +1 (dano: 1d4)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	–
Qualidades Especiais:	Visão na penumbra
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +7, Von +2
Habilidades:	For 10, Des 17, Con 12, Int 2, Sab 12, Car 6
Perícias:	Observar +10, Ouvir +4, Sentir Motivação +4
Talentos:	Acuidade com Arma (mordida, garras)
Ambiente:	Terrestre/Qualquer
Organização:	Solitário ou bando (2-8)
Nível de Desafio:	2
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	5-12 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	–

O pássaro se parece muito com uma gralha, embora seja muito maior, quase atingindo a altura de um anão.

Descrição

O corvo da tempestade é duas vezes maior do que a gralha, a segunda maior integrante da família dos corvídeos. Ele atinge cerca de 1,20 m de altura e uma envergadura de 3 m. Porém, sua aparência apresenta as formas arredondadas de um corvo normal e os sons que emite assemelham-se mais aos de um corvo grasnando do que aos da gralha.

Como a maioria dos corvídeos, são onívoros e se alimentam de insetos, grãos, frutas, carniça e chegam até mesmo a caçar animais de pequeno porte. Apesar de possuírem os mesmos hábitos alimentares de seus primos menores, alimentam-se numa escala diferente. Os corvos das zonas temperadas e as gralhas dos climas frios sofrem alguma concorrência dos corvos da tempestade, mas nem sempre saem perdendo.

Esses pássaros caçam enviando um ou dois indivíduos para examinar a situação. Eles tentarão apanhar o alimento enquanto os outros esperam. Se for seguro, o bando inteiro se dirige ao solo. Em Mulgore, os ninhos das feras kodos são alvos importantes. Grande parte do bando crocitará e causará um distúrbio acima das cabeças dos kodos enquanto os outros tentarão pegar os ovos e voar para longe.

Assim como a maioria dos pássaros, os corvos da tempestade possuem um olfato muito limitado. Os habitantes do Vale Acinzentado costumam caçar outros pássaros como forma de subsistência até que descubram um alvo maior. Em seguida, crocitarão de forma barulhenta e, às vezes, várias dezenas de membros da espécie se reunirão para se alimentar.

Combate

Os corvos da tempestade ocasionalmente constroem seus ninhos perto de povoados, ansiosos por oportunidades. Restos de comida, filhotes de animais, ovos e, às vezes, crianças podem se tornar alvos. Vários desses pássaros voarão em volta de uma presa, bicando e golpeando antes de recuarem. Eles não são corajosos e qualquer tipo de ferimento grave a um deles os fará debandar.

Perícias: Os corvos da tempestade recebem +8 de bônus racial nos testes de Observar.

Sociedade dos Corvos da Tempestade

Um bando de corvos da tempestade controla um território mais ou menos definido e matará quaisquer semelhantes que o invadirem. Eles também não se incomodam em devorar seus próprios mortos. Durante o inverno, vários bandos se reúnem em grandes populações de 30-40 indivíduos. Porém, são mais solitários do que os outros corvos; espécimes desacompanhados podem viajar por grandes distâncias.

Gamo [Elk]

Animal (Grande)	
Dados de Vida:	3d8+9 (22 PV)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	15 m (10 quadrados)
CA:	14 (-1 tamanho, +1 Des, +4 natural), toque 10, surpresa 13
Base de Ataque/ Agarrar:	+2/+12
Ataque:	Corpo a corpo: casco +7 (dano: 1d6+6) ou mordida +7 (dano: 1d8+6) ou perfuração +7 (dano: 1d8+6)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 cascos +7 (dano: 1d6+6) e mordida +2 (dano: 1d8+3) ou perfuração +2 (dano: 1d8+3)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Investida
Qualidades Especiais:	Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +4, Von +2
Habilidades:	For 22, Des 13, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 6
Perícias:	Ouvir +3, Observar +6
Talentos:	Prontidão, Tolerância
Ambiente:	Florestas, colinas e montanhas /Frio e temperado
Organização:	Macho solitário, grupo de reprodutores (2-8 machos) ou rebanho (4-400 fêmeas mais 100% de filhotes)
Nível de Desafio:	1
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	4-10 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	–

Esse animal possui quatro patas, pelagem marrom-clara com marcas brancas e um impressionante par de galhos ramificados.

Descrição

Os gamos e outros herbívoros ungulados são abundantes por toda Kalimdor. Desde os cervos da montanha até os alces alpinos do norte, eles são as principais presas dos lobos e de outros predadores. Porém, não são meros alvos. Os machos e (em alguns casos) as fêmeas possuem chifres capazes de bloquear os ataques. Até mesmo matilhas poderosas de lobos e grandes felinos podem ter dificuldade para derrubar um alvo quando ele se encontra junto de seu rebanho. Os humanos caçam os cervos menores, enquanto os orcs preferem o desafio representado por um gamo ou um alce.

Combate

As fêmeas são extremamente agressivas quando protegem os filhotes. Os rebanhos maiores irão se agrupar e as mães formarão um círculo em volta das crias. A mãe atacará, porém, se estiver gravemente ferida, tentará fugir. Os machos evitam o combate, mas podem ser agressivos quando estão reunidos em grupos grandes ou quando são surpreendidos. Eles se tornam bastante hostis no período de acasalamento, no outono, e se associam às fêmeas apenas nessa época.

Os galhos são encontrados quase exclusivamente nos machos. Eles são descartados no final do inverno ou no começo da primavera e crescem novamente. O dano causado por um ataque de perfuração é 1d6 na primavera e 1d8 durante o verão, pois os chifres só atingem o tamanho apropriado quando chega o outono.

Investida (Ext): Um gamo em investida causa o dobro de dano com um ataque de perfuração.

Cervo

Há uma grande variedade de cervos e alguns deles possuem chifres durante o ano todo. Eles costumam ser Médios mais rápidos do que os alces. Algumas espécies, como os antílopes, vivem em regiões tropicais. Os cervos da montanha podem ter a habilidade de saltar, atravessando terreno rochoso com 3/4 de seu deslocamento normal.

Alce

Esses animais são parentes muito maiores dos gamos. Ainda são Grandes, mas possuem +4 de For, +2 de Con e +7 de armadura natural. Eles não utilizam o ataque especial Investida e possuem um deslocamento base em terra de 12 m.



Lobo [Wolf]

Lobo Atroz

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

Embora se pareça como um lobo comum, a criatura tem quase o dobro do seu tamanho.

Descrição

Essas feras poderosas, com 2,40 de comprimento e pesando 270 kg, são mais conhecidas como montarias dos orcs. Os lobos atrozes habitam as regiões setentrionais de Kalimdor e Mulgore. Embora possam ser treinados como combatentes ferozes, a maioria evita os humanos e outras raças, preferindo caçar animais.

Combate

Os lobos atrozes destreinados caçam e lutam como seus primos menores. Qualquer oposição significativa fará uma matilha se dispersar, à procura de presas mais fáceis. Indivíduos treinados tentarão morder tendões vulneráveis nas pernas ou perfurar o pescoço das montarias dos adversários.

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

Perícias: Os lobos atrozes recebem +2 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Ouvir, Furtividade e Observar. *Eles também recebem +4 de bônus racial nos testes de Sobrevivência se estiverem seguindo rastros através do faro.

Lobo Gigante

	Animal (Enorme)
Dados de Vida:	9d8+54 (94 PV)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	12 m (8 quadrados)
CA:	14 (-2 tamanho, +1 Des, +5 natural), toque 9, surpresa 13
Base de Ataque/ Agarrar:	+6/+23
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +14 (dano: 2d6+13)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +13 (dano: 2d6+13)
Espaço/Alcance:	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Imobilização
Qualidades Especiais:	Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência:	Fort +12, Ref +7, Von +4
Habilidades:	For 29, Des 13, Con 23, Int 2, Sab 12, Car 10
Perícias:	Esconder-se -5, Furtividade +7, Observar +9, Ouvir +9, Sobrevivência +1
Talentos:	Prontidão, Tolerância, Rastrear, Foco em Arma (mordida)
Ambiente:	Florestas, colinas planícies e montanhas/Qualquer
Organização:	Solitário, par ou alcatéia (3-6)
Nível de Desafio:	5
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	10-16 DV (Enorme); 17-30 DV (Imenso)
Ajuste de Nível:	–

Essa fera pode ser confundida com qualquer outro tipo de lobo à distância. Quando se aproxima, torna-se claro que o animal é enorme – talvez com quase 6 m desde o focinho grosseiro até a cauda curvada.

Descrição

Também conhecidos como lobos-ursos, esses animais temíveis vagam pela região norte de Mulgore e pela Floresta do Vale Acinzentado, geralmente caçando os kodos. Medem cerca de 6 m, pesam 2,5 t e possuem pelagem cinza-escura e negra. Eles não compartilham o temor que as espécies menores de lobos nutrem pelos humanos, o que os torna perigosos por natureza. Os orcs utilizam alguns lobos gigantes como montarias, embora seja difícil treiná-los. As alcatéias rastreiam a presa à distância durante o dia, descansando com freqüência, e, em seguida, aproximam-se logo após o crepúsculo. Eles uivam da mesma forma que seus irmãos, mas o som lúgubre e grave que emitem é obviamente diferente.

Combate

Assim como os lobos cinzentos, os gigantes caçam em matilha de forma habilidosa. Porém, não apresen-

tam a mesma velocidade e capacidade de manobra, e se parecem mais com grandes felinos quando perseguem o alvo. Dois membros da alcatéia surpreendem a vítima, uivando e empurrando-a em direção ao resto da matilha. Os lobos gigantes são espertos e evitam humanos armados. É menos provável que se dispersem e fujam do que os lobos comuns, mas um ferimento grave pode afugentá-los.

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

Perícias: Os lobos gigantes recebem +2 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Ouvir, Furtividade e Observar. *Eles também recebem +4 de bônus racial nos testes de Sobrevivência se estiverem seguindo rastros através do faro.

Lobo Cinzento

	Animal (Médio)
Dados de Vida:	2d8+4 (13 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	15 m (10 quadrados)
CA:	14 (+2 Des, +2 natural), toque 12, surpresa 12
Base de Ataque/ Agarrar:	+1/+2
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d6+1)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1d6+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Imobilização
Qualidades Especiais:	Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +5, Von +1
Habilidades:	For 13, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6
Perícias:	Esconder-se +3, Furtividade +3, Observar +2, Ouvir +3, Sobrevivência +1*
Talentos:	Foco em Arma (mordida), Rastrear[B]
Ambiente:	Florestas, colinas, planícies e montanhas/Frio ou temperado
Organização:	Solitário, par ou alcatéia (7-16)
Nível de Desafio:	1
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	3 DV (Médio); 4-5 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	–

O lobo possui pêlos espessos de coloração cinza acastanhado.

Descrição

Comuns em Azeroth, os lobos cinzentos caçam em alcatéias e são excepcionais na perseguição insistente de uma presa. Apesar de muitos humanos temerem essas criaturas como servos da escuridão e associarem-nas aos orcs, os elfos da noite aceitam o lugar justo que os lobos cinzentos ocupam na ordem natural. Esses animais se locomovem e caçam principalmente durante a noite.

Combate

Os lobos cinzentos se destacam na caçada em matilha. Alguns indivíduos perseguirão a vítima enquanto outros a cercarão pelas costas para atacar em massa. As alcatéias enviam alguns integrantes para avaliar situações estranhas. Esses animais evitam os humanos e seus povoados, apesar de que a fome ou os rigores do inverno podem fazer com que ataquem o gado.

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

Perícias: Os lobos cinzentos recebem +4 de bônus racial nos testes de Sobrevivência se estiverem seguindo rastros através do faro.



Urso Atroz [Dire Bear]

Animal (Grande)

Dados de Vida:	12d8+48 (102 PV)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	12 m (8 quadrados)
CA:	17 (–1 tamanho, +1 Des, +7 natural), toque 10, surpresa 16
Base de Ataque/ Agarrar:	+9/+23
Ataque:	Corpo a corpo: garra +19 (dano: 1d8+10) ou mordida +18 (dano: 1d8+10)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +19 (dano: 1d8+10) e mordida +13 (dano: 1d8+5)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Agarrar aprimorado
Qualidades Especiais:	Visão na penumbra, faro
Testes de Resistência:	Fort +12, Ref +9, Von +9
Habilidades:	For 31, Des 13, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 10
Perícias:	Natação +13, Observar +9, Ouvir +9
Talentos:	Ataque Natural Aprimorado (garra), Corrida, Foco em Arma (garra), Prontidão, Tolerância
Ambiente:	Florestas, colinas, montanhas, planícies e subterrâneos/Qualquer
Organização:	Solitário ou casal
Nível de Desafio:	7
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	13–16 DV (Grande); 17–36 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	–

O urso é gigantesco e talvez atinja 6 m quando se ergue sobre suas patas traseiras. Sua pelagem tem uma coloração marrom intensa.



Descrição

Os ursos atrozes atingem entre 5,40 m e 6 m de altura e pesam 3 t, com pêlos marrom-escuros e uma constituição poderosa. Alguns já foram vistos em Mulgore e no Vale Acinzentado. Eles evitam os humanos, mas não demonstram medo quando provocados. Às vezes, devoram rebanhos ou até mesmo atacam viajantes solitários em busca de alimento, mas essas ocorrências são raras. São bons nadadores e podem atacar da água; certos animais dessa raça caçam focas.

Combate

Um urso atroz tentará prender bem sua vítima e, em seguida, mordê-la até que esteja morta.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar esta habilidade, o urso atroz deve atingir o oponente com suas garras. Caso prenda a criatura, poderá iniciar uma manobra Agarrar como ação livre sem provocar ataques de oportunidade.

APÊNDICE 2: VILÕES DE WARCRAFT

Este apêndice apresenta alguns dos seres mais malignos conhecidos pelos habitantes de Azeroth. Cada personagem é adaptado dos jogos de estratégia em tempo real de *Warcraft* e convertido para o sistema d20 para ser utilizado em sua campanha. Observe que essas criaturas possuem um poder tremendo e não devem ser confrontadas à toa. Muitas também se encaixam no nível épico (consulte "Personagens Épicos" no Capítulo 6 do *LdM*).

Uma observação sobre as listas de magia: As magias assinaladas com um asterisco (*) são descritas no Capítulo Quatro: Magias do livro básico de **Warcraft**. Aquelas assinaladas com dois asteriscos (**) indicam uma magia de necromancia adicional obtida por especialização. Para *perdição demoníaca* e *praga do envelhecimento*, consulte a seção Novas Magias no Capítulo Dois: A Legião Flamejante.

Itens e Artefatos Mágicos

Como já era de se esperar, os seres das páginas seguintes possuem uma série de itens mágicos notáveis à sua disposição. Todos são listados aqui para uma consulta rápida. Confira cada descrição individual para os itens possuídos por um personagem em particular.

Itens Mágicos

Anel da Natureza

Descrição: O *anel da natureza* é um poderoso artefato druídico que Illidan recebeu como presente de seu irmão Malfurion há muito tempo, antes de se desentenderem.

Poderes: Esse anel concede +5 de bônus de armadura natural e a habilidade rastro invisível do batedor, e permite conjurar a magia *constrição* uma vez por dia.

Transmutação (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *constrição*, *passos sem pegadas*; Preço 54.720 PO.

Bastão do Domínio dos Mortos-Vivos

Descrição: Esse bastão dourado tem na ponta um crânio esculpido em marfim. O primeiro dessa espécie foi dado a Sylvanas Filha dos Ventos pelo lich Kel'Thuzad para auxiliá-la em suas tarefas quando ela integrava o Flagelo. Os abandonados, liderados por Sylvanas, não possuem habilidades ou poderes necromânticos inatos. Ela reserva o item como um meio de reforçar suas fileiras enfraquecidas.

Poderes: Esse bastão pode ser utilizado como uma *maça leve +1*, mas seu objetivo principal é controlar os mortos-vivos. O usuário pode utilizar as magias a seguir: Sem limite diário – *criar mortos-vivos menores*, *detectar mortos-vivos*, *falar com mortos*, *invisibilidade contra mortos-vivos*; 5/dia – *criar mortos-vivos*, *profanar*; 1/dia – *controlar morto-vivos*, *criar mortos-vivos aprimorados*, *conspurcar*.

Transmutação (intensa); NC 15º; Criar Bastão, *criar mortos-vivos menores*, *controlar mortos-vivos*, *criar mortos-vivos*, *criar mortos-vivos aprimorados*, *profanar*, *detectar mortos-vivos*, *esconder-se de mortos-vivos*, *falar com mortos*, *conspurcar*; Preço 212.000 PO.

Botas Élficas Superiores

Descrição: Essas botas macias são feitas com um couro leve e maleável.

Poderes: Essas botas permitem que o usuário se mova em silêncio em quase qualquer tipo de terreno, concedendo +20 de bônus de circunstância nos testes de Furtividade. O usuário também recebe +6 de bônus de melhoria em Destreza.

Transmutação (moderada); NC 10º; Criar Item Maravilhoso, o criador deve ser um elfo, *agilidade do gato*, *silêncio*; Preço 112.000 PO; Peso 450 g.

Cinto do Traidor

Descrição: Esse cinturão largo é fabricado da pele de um urso e é fechado unindo-se duas garras ursinas onde se encontraria a fivela.

Poderes: Esse cinturão poderoso concede ao usuário +10 de bônus de armadura na CA, +5 de bônus de deflexão na CA, +5 de bônus de resistência nos testes de resistência e +6 de bônus de melhoria em Constituição.

Transmutação (moderada); NC 20º; Criar Item Maravilhoso, *vigor do urso*, *armadura arcana*, *resistência*, *escudo da fé*, o criador deve pertencer pelo menos ao 20º nível; Preço 322.000 PO; Peso 1,8 kg.

Cinturão do Poder

Descrição: Esse cinturão primoroso tem uma aparência simples, mas oferece ao usuário grande força e rapidez em combate.

Poderes: Um *cinturão do poder* concede ao usuário +6 de bônus de melhoria em Força e Constituição.

Transmutação (moderada); NC 10º; Criar Item Maravilhoso, *força do touro*, *agilidade do gato*; Preço 108.000 PO; Peso 1,8 kg.

Cristal de Gelo

Descrição: Cristal de gelo é uma respeitada arma dos elfos da noite criada pelos lendários Guardiões da Lua, uma força militar de elite em eras passadas. A própria rainha Azshara a impregnou com a qualidade explosão congelante, tornando-a ainda mais letal para o uso de seu agente favorito.

Poderes: Esse arco mágico singular é um *arco longo composto (+6 de bônus de For) da velocidade e da explosão congelante +5*.

Evocação e transmutação (moderada); NC 10º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *esfriar metal* ou *tempestade glacial*, *velocidade*; Preço 201.000 PO.

Diadema da Bruxa

Descrição: Um *diadema da bruxa* é um simples cordão de ossos do tamanho de contas que, utilizado ao redor da cabeça, concede percepção elevada ao usuário.

Poderes: Um *diadema da bruxa* concede ao usuário +6 de bônus de melhoria em Sabedoria e Carisma.

Transmutação (moderada); NC 8º; Criar Item Maravilhoso, *esplendor da águia*, *sabedoria da coruja*; Preço 45.000 PO; Peso 450 g.

Flamejante

Descrição: *Flamejante* atualmente é a famosa espada de Kael, mas dizem que essa lâmina élfica ancestral já foi a arma favorita de Dath'Remar Andarilho do Sol, o primeiro rei alto-elfo de Quel'Thalas.

Poderes: Essa *espada bastarda afiada da explosão flamejante +5* também concede ao usuário a habilidade de lançar *coluna de chamas* 5 vezes por dia como um conjurador de 15º nível (Reflexos CD 17 para reduzir o dano à metade).

Evocação e transmutação (moderada); NC 15º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *coluna de chamas*, *lâmina afiada*; Preço 416.000 PO.

Lâminas de Azzinoth

Descrição: Azzinoth foi um comandante dos guardiões da perdição morto por Illidan há 10.000 anos. Illidan se apropriou dos gládios de guerra gêmeos de Azzinoth e treinou para utilizá-las. Ele se tornou excepcionalmente eficaz com essas armas.

Poderes: Esses *gládios de guerra da velocidade perversos e afiados +5* normalmente estão unidos, mas podem ser separados como uma ação livre para formar armas individuais. É possível uni-los novamente como uma ação livre, mas só podem ser separados e reunidos uma vez por rodada.

Transmutação (forte); NC 15º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *círculo da morte*, *velocidade*, *lâmina afiada*, o criador deve ser Mau; Preço 275.000 PO; Peso 1,3 kg.

Manoplas do Poder

Descrição: Essas manoplas primorosas têm uma aparência simples, mas oferecem aos usuários grande força e rapidez em combate.

Poderes: As *manoplas do poder* concedem aos usuários +6 de bônus de melhoria nos valores de Força e Destreza. Ambas as peças devem ser usadas para que a magia funcione.

Transmutação (moderada); NC 8º; Criar Item Maravilhoso, *força do touro*, *agilidade do gato*; Preço 108.000 PO; Peso 1,8 kg.

Manto de Sombras Retorcidas

Descrição: Esse manto volumoso dança com sombras móveis.

Poderes: O *manto de sombras retorcidas* concede mimetismo ao usuário, como a habilidade da classe dançarino das sombras, e +10 de bônus de circunstância nos testes de Esconder-se. O usuário pode se mover com seu deslocamento total e se ocultar sem penalidade (normalmente, é necessário se mover com metade do deslocamento para se esconder).

O *manto* também concede a habilidade salto das sombras, permitindo ao personagem viajar entre as sombras como se estivesse utilizando a magia *porta dimensional*. A única condição é que o deslocamento mágico deve começar e terminar em uma área com pelo menos algumas sombras. O usuário consegue saltar até 60 m por dia dessa maneira. Esse número pode ser dividido entre vários saltos, mas cada um deles, não importa o quão curto, conta como um incremento de 3 m. Se o personagem já possuir essa habilidade, o manto acrescenta 60 m à sua cota diária.

Conjuração (moderada); NC 10º; Criar Item Maravilhoso, *escuridão*, *porta dimensional*, *mesclar-se às sombras**; Preço 26.000 PO; Peso 450 g.

Robes dos Reis Élficos

Descrição: Esses robes folgados foram criados especialmente para os Generais Rangers de Quel'Thalas há várias eras. Conhece-se apenas um conjunto ainda existente daquela época: as peças utilizadas por Sylvanas Filha dos Ventos, que foi a última dos Generais Rangers.

Poderes: Esses robes de confecção magistral concedem ao usuário +6 de bônus de melhoria em Inteligência, Sabedoria e Carisma e +5 de bônus de resistência nos testes de resistência. O usuário pode conjurar *enfeitiçar em massa* uma vez por dia como um feiticeiro de 20º nível.

Transmutação (intensa); NC 20º; Criar Item Maravilhoso, *esplendor da águia*, *astúcia da raposa*, *sabedoria da coruja*, *enfeitiçar em massa*, *resistência*; Preço 309.200 PO; Peso 1,3 kg.

Artefatos

Arco Longo do Andarilho do Sol

Descrição: Dath'Remar Andarilho do Sol, o ancestral de Kael'thas Andarilho do Sol, possuía esse arco em eras passadas. Ele passou de mão em mão ao longo de gerações até que foi finalmente cedido a Sylvanas Filha dos Ventos, General Ranger de Quel'Thalas.

Poderes: Este antigo artefato élfico é um *arco longo composto (+8 de bônus de For) flamejante, do toque espectral, anti-planar e da velocidade +5*. As flechas que dispara são automaticamente imbuídas, tornando-se munição *flamejante, profana, anti-planar e do toque espectral*. Elas causam o dobro do dano normal. Com um sucesso decisivo, impõe um nível negativo à vítima (Fortitude CD 23 anula). Uma vez por dia, com uma palavra de comando, o usuário consegue disparar uma flecha assassina que se alinha por conta própria ao alvo pretendido. Se ela acertá-lo, o alvo deve fazer um teste de resistência de Fortitude (CD 23) ou morrerá (ou, no caso de mortos-vivos, será destruído) instantaneamente. Quando direcionada a um alvo vivo, essa habilidade é um efeito de morte.

Armadura dos Amaldiçoados

Descrição: Apesar de seu aspecto maciço e de estar coberta por camadas de inscrições arcanas, essa armadura imponente é bastante confortável para o usuário. Ela foi criada pelos demônios juntamente com o *elmo da dominação* e dada a Ner'zhul para torná-lo quase invulnerável. Assim como o *elmo*, a armadura foi fundida ao espírito do rei e presa no Trono Congelado.

Poderes: Essa *armadura completa do toque espectral e resistência à magia (27) +5* permite ao usuário se mover como se estivesse usando apenas roupas comuns. Ela não possui bônus máximo de Destreza nem chance de falha de magia arcana. A armadura pesa 22,5 kg e pode sobrecarregar o usuário se ele não tiver força suficiente para suportar a carga total.

Armadura Negra de Kael

Descrição: Essa armadura de batalha negra foi dada a Kael por Illidan. Impregnada de propriedades demoníacas, protege muito bem o usuário. Sua origem infernal é bastante óbvia — embora tenha sido criada para um guerreiro mortal como Kael. Apesar de seu formato maciço coberto por diversas camadas de inscrições arcanas, essa armadura imponente é bastante confortável para o usuário.

Poderes: Essa *armadura completa sombria, silenciosa e da resistência à magia (27) +5* permite ao usuário conjurar *desespero esmagador* uma vez por dia. Ela não possui bônus máximo de Destreza e nem chance de falha de magia arcana. A armadura pesa 22,5 kg e pode sobrecarregar o usuário se ele não tiver força suficiente para suportar a carga total.

Correntes de Kel'Thuzad

Descrição: As *correntes de Kel'Thuzad* são um conjunto especialmente fabricado de sete correntes mágicas com cravos presenteado ao lich por Ner'zhul. O usuário deve envolver seu corpo com o objeto para ativá-lo, e a partir de então as correntes se moverão vagarosamente de um lado para o outro pelo ar quando não estiverem recebendo ordens.

Poderes: Cada corrente possui um poder ligeiramente diferente. Elas funcionam apenas como um conjunto; qualquer uma que seja separada das demais faz com que todas as outras parem de funcionar até que o item seja consertado. Controlar as correntes exige uma ação padrão, apesar das sete poderem ser comandadas durante a mesma ação. As que são dotadas da capacidade de atacar funcionam sozinhas, portanto, ainda podem golpear a vítima, mesmo se Kel'Thuzad não estiver realizando uma ação de ataque total.

Três das correntes equivalem a *correntes com cravos da explosão congelante +5*, porém possuem 4,5 m de alcance e são animadas para atacar por conta própria utilizando o bônus de ataque do usuário, mas sua própria Força 33. Uma vez que tenham recebido a ordem para golpear um alvo, continuam realizando essa ação sempre que possível. Se o alvo não estiver na área de alcance, as correntes atacarão uma criatura qualquer a cada rodada. O usuário consegue dominar uma ou ambas as correntes para interromper o ataque como uma ação livre. Uma vez orientadas, o usuário está livre para realizar outras ações enquanto as correntes continuam o ataque.

Outras duas correntes são animadas para Agarrar os inimigos, mas nos demais aspectos, agem como as anteriores. Elas possuem Força 33, mas utilizam o bônus de ataque do usuário. Caso obtenham sucesso na manobra Agarrar, infligem 2d4+11 pontos de dano por constrição mais 1d6 pontos de dano por frio e continuam desencadeando esse efeito a cada rodada, até a vítima conseguir se libertar. O usuário provavelmente não será capaz de se afastar muito da posição em que um indivíduo foi preso, mas não é considerado como se estivesse envolvido na manobra Agarrar. As correntes fazem todo o trabalho.

Uma corrente se enrosca nas partes vitais do usuário, conforme for apropriado, e age como uma *corrente com cravos defensora +5*, concedendo, portanto, +5 de bônus de armadura. Ela também concede +5 de bônus de deflexão na CA e +5 de bônus de resistência nos testes de resistência.

Uma corrente se enrola na cintura do usuário e se arrasta pelo chão. Ela concede *levitação*, desde que permaneça em contato com o solo, e *queda suave* sem limite diário em qualquer situação. Ela tem um comprimento total de 6 m, mas apenas alguns centímetros ficam em contato com o chão, a menos que receba ordens contrárias. Isso significa que o usuário sempre flutua pouco acima do solo, mas, com uma ordem, consegue levitar até 6 m. Ele não sofre as penalidades normais de ataque associadas à levitação. Manter-se no ar exige concentração. O efeito pode ser cancelado como uma ação livre, o que faz o usuário pousar suavemente no solo ao longo dessa rodada.

Quando o usuário é forçado a realizar um teste de resistência de Reflexos que envolva deslocamento, como cair dentro de um poço, as correntes se esticam automaticamente para se prender a qualquer coisa e evitar que o usuário se mova. Isso concede +4 de bônus de estabilidade em todos os testes de resistência de Reflexos desse tipo. O usuário também recebe o mesmo bônus para resistir às tentativas de Encontrão.

Despeito

Descrição: Despeito foi criada por Mannoroth, um general dos senhores das profundezas de poder impressionante, e concedida a Azgalor como um instrumento perfeito de destruição. Ela foi forjada com o espírito de um demônio inferior preso em seu interior, e trata-se de uma arma (pouco) inteligente.

Poderes: Essa arma poderosa é uma *espada de duas lâminas Imensa afiada, profana, do sangramento, ácida e congelante +5*. A cada rodada, ela conjura *malogro* automaticamente como um conjurador de 9º nível e centraliza-

do no usuário. *Despeito* possui Inteligência 5, Sabedoria 13, Carisma 6 e Ego 13. Ela não consegue se comunicar com o usuário, embora este sempre sinta uma certa vontade de espalhar malogro e destruição. Este será o único objetivo do usuário se *despeito* vencer a batalha de egos.

Elmo da Dominação



Descrição: Esse elmo foi criado pelos demônios para preservar o espírito de Ner'zhul e lhe conceder os poderes do Rei Lich. O objeto, que auxilia a comandar mortos-vivos e outros seres, bem como a *Armadura dos Amaldiçoados*, que torna o usuário quase invulnerável, foram fundidos ao espírito de Ner'zhul e aprisionados no Trono Congelado. A lâmina rúnica *Lamento Gélido* também estava encerrada no interior do Trono, mas Ner'zhul a retirou, a fim de que um dia caísse nas mãos de Arthas. Agora, ele possui o conjunto completo, herdando, portanto, os poderes do Rei Lich. Porém, enquanto Ner'zhul existir, ninguém, exceto ele mesmo, poderá usar o elmo.

Poderes: O elmo concede +6 de bônus de melhoria nos valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma. Além disso, o usuário pode conjurar a magia *dominar monstro* 5 vezes por dia. Se ele possuir a habilidade controlar mortos-vivos, o número normal de Dados de Vida de mortos-vivos que consegue controlar será multiplicado por 10. O usuário recebe a habilidade de conjurar *criar mortos-vivos menores*, *criar mortos-vivos* e *criar mortos-vivos aprimorados* sem limite diário como um conjurador divino com o mesmo número de Dados de Vida. Além disso, ele conjura essas magias como se fossem aceleradas, em vez de utilizar o tempo de execução comum. Como uma ação padrão, sem limite diário, o usuário consegue efetuar um ataque psíquico impressionante em um cone de 18 m. Qualquer indivíduo nessa área deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 dos Dados de Vida do usuário + modificador de Carisma) ou sofrerá 2d8 pontos de dano temporário de Carisma. Porém, enquanto Ner'zhul existir, qualquer criatura que usar o elmo será morta imediatamente por um fluxo repentino de poder, sem teste de resistência. Apenas as divindades não são mortas, mas também não podem comandar os poderes do Rei Lich enquanto ele estiver vivo.

Esfera Verdejante

Descrição: Esse poderoso artefato arcano parece uma esfera de fogo mágico esverdeado que flutua em torno do usuário da mesma forma que uma pedra iônica gira em torno da cabeça de seu proprietário. Lendas afirmam que o orbe retira uma parte da essência de todos os planares malignos assassinados pelo usuário. A esfera consome o âmago desses demônios para aprimorar seus poderes e os espíritos se contorcerão em tormento em seu interior por toda a eternidade.

Poderes: A *esfera verdejante* concede ao usuário +6 de bônus de melhoria em Inteligência e Carisma, +5 de bônus de resistência nos testes de resistência, +5 de bônus de deflexão na CA e +5 de bônus de armadura natural na CA. Porém, a habilidade de aprimorar magias é o que torna o objeto mais procurado pelos conjuradores arcanos. Todas as magias com o descritor [Fogo] conjuradas pelo usuário são tratadas como se estivessem sob o efeito do talento Ampliar Magia, mas sem exigir o uso de um lugar de magia de nível superior.

Lamento Gélido

Descrição: *Lamento Gélido* é um artefato que emite um grande mal e um poder tremendo, forjado pelos demônios para conter os poderes do Rei Lich. Ner'zhul arrancou a lâmina do Trono Congelado e manipulou os acontecimentos para que ela viesse a cair nas mãos de Arthas. Desesperado por qualquer poder que conseguisse derrotar o Flagelo, o arrogante príncipe Arthas se apossou da lâmina rúnica e, com isso, selou sua maldição, como Ner'zhul havia planejado.

Poderes: *Lamento Gélido* é uma *espada bastarda afiada, profana, do toque espectral, do sangramento e da velocidade +5* com a habilidade de drenar a vida de suas vítimas e a alma de qualquer um que empunhá-la, exceto o Rei Lich.

A espada cauda 2d6 pontos adicionais de dano de energia negativa em todos os seres vivos que atinge. Os mortos-vivos não sofrem esse dano (e, portanto, não são curados quando atingidos). O usuário recupera um número de Pontos de Vida equivalente àquele causado por *Lamento Gélido* na vítima, quer esteja vivo ou morto-vivo, mas não pode exceder o máximo de Pontos de Vida dessa forma.

Como uma arma profana, *Lamento Gélido* causa +1d6 pontos de dano profano nas criaturas de tendência boa que atinge. Como uma arma de sangramento, causa uma ferida em qualquer indivíduo que golpeie.

O Rei Lich é capaz de enxergar com os olhos e escutar com os ouvidos de qualquer um que empunhar o artefato. Essa habilidade não pode ser interrompida

por quaisquer métodos mortais, incluindo *dificultar detecção* ou até mesmo *milagre* ou *desejo*. O Rei Lich consegue se comunicar com o usuário livremente através de telepatia, em qualquer plano e a qualquer distância. Ele utiliza essa habilidade para tentar corromper o usuário com o tempo. Isso acarreta vários efeitos.

O indivíduo que empunhar *Lamento Gélido* não a abandonará por vontade própria. Ele deve fazer um teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1 por dia de posse) a cada dia ou sofrerá uma série de efeitos debilitantes conforme o Rei Lich aos poucos corrompe sua mente. Após um fracasso, uma criatura de qualquer tendência (exceto maligna) aproxima-se ainda mais do mal (bom torna-se neutro e neutro torna-se mau). Um ser vivo maligno que falhar no teste de resistência torna-se um morto-vivo (os Dados de Vida transformam-se em d12s; o bônus de armadura natural aumenta em +2; a criatura perde seu valor de Constituição e adquire as características de morto-vivo descritas no Capítulo 7: Glossário do *LMo*. Todas as demais estatísticas, incluindo bônus de ataque, testes de resistência, perícias e assim por diante mantêm os mesmos valores anteriores à transformação). A espada suga a alma dos mortos-vivos malignos que falharem no teste de resistência. *Lamento Gélido* se torna essencialmente uma arma inteligente com os valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma do usuário. Ela conserva todas as perícias e características, como conjuração, que a criatura possuía anteriormente. Na verdade, desde que o corpo original do usuário fique a cerca de 1,5 km da lâmina, esta exercerá controle sobre ele, que poderá não perceber que sua consciência faz parte, agora, da arma. Além dessa distância, a espada não conseguirá dominar o corpo do usuário, que finalmente reconhece o seu estado atual (se já não houver percebido antes).

O Rei Lich consegue possuir o corpo sem alma que entrar em contato com ele e *Lamento Gélido* ao mesmo tempo. O espírito dentro da lâmina será destruído, a menos que se una voluntariamente ao Rei Lich, ficando perdido como uma entidade solitária por toda a eternidade. O Rei Lich recebe os valores de Força e Destreza do hospedeiro, mas mantém sua própria Inteligência, Sabedoria e Carisma. Se uma alma se une a ele, Ner'zhul recebe todos os níveis de classe, perícias, talentos e outras características do indivíduo, incluindo todas as lembranças originais. Ele fez isso apenas uma vez, com o príncipe Arthas Menethil.

Vilões

Azgalor

(General dos Senhores das Profundezas)

Planar (Enorme – Caótico, Demoníaco, Mau, Extraplanar)

Dados de Vida: 28d8+252 (378 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 15 m (10 quadrados), vôo 12 m (ruim)
CA: 36 (–2 tamanho, +1 Des, +5 peitoral de aço Enorme, +22 natural), toque 10, surpresa 35
Base de Ataque/ Agarrar: +20/+47
Ataque: Corpo a corpo: *Despeito* +43 (dano: 3d6+27, dec. 17–20/+1d6 de perversidade/+1d6 frio ou +1d6 ácido) ou mordida +37 (dano: 2d8+22 mais 1d6 de perversidade), ou toque corpo a corpo: magia +37, ou toque à distância: magia +23
Ataque Total: Corpo a corpo: *Despeito* +41/+36/+31/+26 e +41 (dano: 3d6+20/3d6+12, dec. 17–20/+1d6 de perversiade/+1d6 de frio ou +1d6 de ácido) ou mordida +37 (dano: 2d8+22/+1d6 de perversidade)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Habilidades similares a magia, ataque perverso, uivo do terror, trespassar em área, rasteira com a cauda, pisada maldita, invocar demônios, espasmos de morte
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão aprimorada, ver o invisível, detectar magia, imunidade a fogo e ácido, resistência a ácido 20 e frio 20, telepatia 30 m, renascimento, sensibilidade à adivinhação, regeneração 10, Redução de Dano 15/bem, resistência à magia 38, características demoníacas (Presença Aterradora CD 28), planar
Testes de Resistência: Fort +25, Ref +17, Von +21
Habilidades: For 41, Des 12, Con 28, Int 12, Sab 20, Car 19
Perícias: Blefar +13, Concentração +39, Conhecimento (arcano) +31, Conhecimento (os planos) +31, Diplomacia +13, Identificar Magias +31, Intimidar +38, Observar +39, Obter Informação +13, Ouvir +39, Sentir Motivação +35, Sobrevivência +17
Talentos: Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (espada de duas lâminas), Liderança, Lutar às Cegas, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada de duas lâminas), Trespassar, Trespassar Aprimorado, Usar Arma Exótica (espada de duas lâminas),
Ambiente: Terrestre ou subterrâneo/Qualquer
Organização: Único
Nível de Desafio: 25
Tesouro: *Despeito, peitoral de aço Enorme +5*
Tendência: Caótico e Mau
Progressão: –
Ajuste de Nível: –

A criatura enorme se apóia sobre quatro pernas descomunais, mas possui um enorme torso humanóide. Presas monstruosas se projetam da boca repleta de presas, e uma cauda longa e grossa acompanha seu corpo descomunal. Uma crina de fogo vivo percorre sua espinha entre um par de asas fibrosas e coriáceas. Ele empunha uma gigantesca espada de guerra e veste uma armadura leve sobre o corpo escamoso.

Descrição

Azgalor já foi o braço-direito do poderoso rei-demônio Mannoroth. Após a morte de seu soberano pelas mãos do orc Grom Brado-do-Inferno, Azgalor assumiu o controle das forças terrestres da Legião Flamejante durante a Batalha do Monte Hyjal. Apesar da derrota sofrida pela Legião naquela ocasião, Azgalor fugiu para o Caos Inferior para tramar sua vingança contra os exércitos mortais do mundo. Ele tenta destruir toda a vida em Azeroth, empregando qualquer força ao seu alcance. Embora não seja tão esperto quanto seu antigo mestre, ele possui um talento para o caos e a violência que se tornou lendário até mesmo entre os demônios.

Combate

Azgalor aprecia o combate corpo a corpo e detesta recorrer a quaisquer magias ou efeitos que lhe permitam atacar à distância. Isso não significa que não utilizará suas magias, apenas que o fará ao alcance dos inimigos. Ele utiliza a habilidade Uivo do Terror em todas as rodadas, mas nos demais aspectos, suas táticas de combate são similares às de sua espécie (consulte o verbete sobre o senhor das profundezas).

Habilidades Similares a Magia: Sem limite diário — *aleijar* *, *âncora dimensional*, *aura profana*, *blasfêmia*, *chuva de fogo* *, *círculo mágico contra o bem* (apenas em si mesmo), *clarividência/clariaudiência*, *conspurcar*, *criar chamas*, *detectar a ordem*, *detectar o bem*, *dissipar magia maior*, *dissipar o bem*, *enfeitiçar monstro*, *enxame carniceiro* *, *escuridão profunda*, *idiomas* (apenas em si mesmo), *imolação* *, *ler magias*, *martelo do caos*, *medo*, *muralha de fogo*, *nuvem profana*, *onda de choque* *, *pirotecnia*, *praga do envelhecimento*, *profanar*, *rogar maldição*, *telecinésia*, *teletransporte exato* (apenas em si mesmo mais sua carga máxima de objetos), *velocidade*; 3/dia — *perdição demoníaca*, *portal*, *terremoto*. Nível de conjurador: 28º; CD do teste de resistência 14 + nível da magia.

Ataque Perverso (Sob): Azgalor canaliza pura energia perversa. Sua mordida e quaisquer armas brancas que empunhe são tratadas como se fossem imbuídas com a propriedade das armas perversas. Esses itens causam +1d6 pontos de dano por perversidade a quaisquer criaturas que atinjam e +1d6 pontos de dano por perversidade nos indivíduos de tendência benigna. As armas perversas ignoram à Resistência a Dano de todos os planares.

Uivo do Terror (Sob): Como uma ação livre, Azgalor consegue emitir um uivo aterrorizante que faz seus inimigos fugirem. Todos os indivíduos num raio de 18 m que ouvirem esse som devem realizar um teste de resistência de Vontade (CD 28) ou ficarão assustados. Aqueles que obtiverem sucesso ficarão imunes a essa habilidade durante um dia inteiro.

Um indivíduo assustado afasta-se do seu objeto de pavor o mais rápido que puder. Caso não possa fugir, a criatura conseguirá lutar, mas sofre –2 de penalidade em todas as jogadas de ataque, testes de resistência, testes de perícia e testes de habilidade. Um personagem assustado consegue usar suas habilidades especiais, inclusive magias, para fugir; na verdade, a criatura deveria ser obrigada a usar esses meios caso sejam a única forma de escapar.

Trespassar em Área (Ext): Como uma ação de ataque, Azgalor é capaz de brandir sua espada de duas lâminas Imensa, formando um enorme arco de 180º à sua frente. Todas as criaturas a menos de 4,5 m nessa metade do campo de batalha sofrem 3d6+14 pontos de dano (Reflexos CD 39 para reduzir o dano à metade).



Rasteira com a Cauda (Ext): Azgalor pode usar sua cauda para desferir uma rasteira em seus adversários, usando uma ação de ataque. Esse golpe afeta um semicírculo de 4,5 m de diâmetro, centralizado em seu dorso, e atinge todos os indivíduos Médios e menores nessa área. O golpe inflige automaticamente 2d8+7 pontos de dano. As criaturas afetadas devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 39) para reduzir o dano à metade.

Pisada Maldita (Sob): Como uma ação de ataque, Azgalor é capaz de pisotear o solo, produzindo uma onda de choque que empurra, atordoa e pasma criaturas. Todos os indivíduos num raio de 6 m sofrem 1d8+15 pontos de dano e devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 39) ou serão derrubados a 1,5 m de distância de Azgalor. Se esse espaço estiver ocupado, a criatura cairá automaticamente onde estiver. Os indivíduos empurrados ficam atordoados por 1 rodada e em seguida pasmos por mais 1 rodada, e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 39) ou cairão onde estiverem. Uma criatura atordoada perde seu bônus de Destreza na CA (se possuir) e não pode realizar ações. Os oponentes recebem +2 de bônus para atingi-los. Os personagens pasmos não conseguem realizar ações (mas se defenderão normalmente).

Invocar Demônios (Sob): 3/dia — Azgalor é capaz de invocar automaticamente 1 infernal ou 2d4 caçadores malignos. Os demônios invocados permanecem por 20 rodadas.

Espasmos de Morte (Sob): Quando é morto definitivamente (ou seja, antes do limite de tempo da habilidade Renascimento), Azgalor explode em um clarão de luz ofuscante que inflige 70 pontos de dano em todas as criaturas a menos de 42 m (Reflexos CD 28 para reduzir o dano à metade).

Visão Aprimorada (Sob): Azgalor consegue enxergar perfeitamente em qualquer tipo de escuridão, até mesmo aquela criada pela magia *escuridão profunda*.

Ver o Invisível (Sob): Azgalor enxerga continuamente como se estivesse sob o efeito da magia *ver o invisível*.

Detectar Magia (Sob): Azgalor enxerga auras mágicas continuamente como se estivesse sob o efeito de *detectar magia*.

Renascimento (Sob): Quando Azgalor é morto, ressuscita de imediato, como se fosse o alvo da magia *toque da vida* (consulte o Capítulo Quatro: Magias no livro básico de **Warcraft**), mas com efeito permanente. Essa habilidade não pode ser utilizada novamente durante 28 rodadas, portanto, se Azgalor for abatido mais de uma vez nesse período, ele permanecerá morto.

Sensibilidade à Adivinhação (Sob): Azgalor percebe automaticamente qualquer um que estiver observando-o por meio de um sensor mágico. Por sua vez, é capaz de enxergar e ouvir o conjurador. Se desejar, poderá atravessar o sensor e surgir na presença do conjurador, acompanhado por qualquer aliado a menos de 9 m.

Dama Vashj, Curandeira de 17º Nível/Feiticeira de 9º Nível

Bruxa do Mar Naga

	Humanóide Monstruoso (Médio)
Dados de Vida:	17d8+9d4+182 (281 PV)
Iniciativa:	+8
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), natação 15 m
CA:	36 (+8 Des, +5 *amuleto da armadura natural +5*, +8 *braçadeiras da armadura +8*, +5 *anel de proteção +5*), toque 23, surpresa 28
Base de Ataque/ Agarrar:	+12/+22
Ataque:	À distância: *Cristal de Gelo* +29 (dano: 1d8+11/+1d6 de frio, dec. 19-20/×3), ou corpo a corpo: *cimitarras afiadas da explosão congelante +5* +26 (dano: 1d8+11/+1d6 de frio, dec. 15-20), ou toque corpo a corpo: magia +21, ou toque à distância: magia +23
Ataque Total:	À distância: *Cristal de Gelo* +27/+27/+22/+17 (dano: 1d8+11/+1d6 de frio, dec. 19-20/×3), ou corpo a corpo: *cimitarras afiadas da explosão congelante +5* +24/+19/+14 e +24 (dano: 1d8+11/+1d6 de frio, dec. 15-20)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Magias
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, conversão espontânea (magias de *infligir ferimentos*), toque maligno, respirar na água
Testes de Resistência:	Fort +25, Ref +22, Von +34
Habilidades:	For 23, Des 27, Con 24, Int 12, Sab 36, Car 27
Perícias:	Blefar +13, Concentração +28, Conhecimento (arcano) +6, Conhecimento (religião) +6, Cura +18, Diplomacia +13, Identificar Magia +22, Natação +14, Obter Informação +13, Observar +18, Ouvir +18, Sentir Motivação +18
Talentos:	Combater com Múltiplas Armas, Criar Varinha, Esquiva, Foco em Arma (arco longo), Foco em Magia (evocação), Maximizar Magia, Precisão, Preparar Poção, Tiro à Queima-Roupa, Tiro Certeiro, Tiro em Movimento, Tiro Habilidoso, Tiro Longo, Tiro Rápido
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Único
Nível de Desafio:	26
Tesouro:	*2 cimitarras afiadas da explosão congelante +5, Cristal de Gelo (arco longo composto da velocidade e explosão congelante +5* [+6 de bônus de For]), *flechas afiadas +1* (30), *braçadeiras da armadura +8, diadema da bruxa, cinturão do poder, amuleto da armadura natural +5, anel de proteção +5, luvas da Destreza +6, manto da resistência +5, varinha de terremoto* (25 cargas), *varinha de controlar o clima* (25 cargas), *varinha de controlar a água* (25 cargas), *varinha de corrente de relâmpagos* (25 cargas)

Tendência: Leal e Mau
Progressão: –
Ajuste de Nível: –

A figura sombria e serpentiforme se apóia sobre a sua grande cauda enrolada. Ela empunha um arco decorado com dois de seus braços e brande cimitarras delicadamente curvadas nas duas mãos restantes. Seus olhos oblíquos brilham com um maléfico fogo alaranjado e as serpentes enroladas em sua cabeça silvam e se contorcem de ódio. A pele de escamas azuis cintila devido à umidade e ao calor. O corpo ágil se enrijece como o de uma cobra se preparando para o bote.

Descrição

A Dama Vashj é uma antiga sacerdotisa naga dedicada ao serviço de sua rainha, Azshara. Cruel e brilhante, por muitos séculos foi uma das agentes prediletas de sua soberana — planejando em segredo o retorno dos naga para o odiado mundo na superfície. Quando finalmente decidiu tornar conhecida a existência de seus súditos, a rainha Azshara enviou a Dama Vashj para estabelecer contato com os habitantes da superfície. Ela conheceu Illidan, amaldiçoado pelos demônios, e ambos fizeram um pacto para ajudar um ao outro contra o inimigo comum: os elfos da noite. Até hoje, a Dama Vashj ainda serve a seu mestre Illidan nas vastidões de Terra de Ninguém. Embora seu coração e sua lealdade sejam dedicados à rainha e à sua raça, ela gosta de trabalhar com Illidan e semear a discórdia e o terror sempre que possível.

Combate

Vashj confia mais em suas habilidades de combate que nas magias, mas ainda assim é uma feiticeira talentosa. Sua habilidade com o arco mágico é incomparável (Sylvanas é a única arqueira melhor do que ela). Ele prefere os poderes elementais do vento e da água quando conjura ofensivamente — tornados, ciclones, maremotos, ondas violentas e assim por diante. Um séqüito de nagas guarda-costas sempre a acompanha.

Magias: Como uma feiticeira de 9º nível e uma curandeira de 19º nível.

Magias Arcanas Conhecidas (6/8/8/8/6; CD do teste de resistência 18 + nível da magia): 0— *abrir/fechar, consertar, detectar magia, ler magias, luz, mãos mágicas, pasmar, prestidigitação*; 1º — *ataque certeiro, mensagem, névoa obscurecente, salto, servo invisível*; 2º — *escuridão, luz do dia, névoa, resistência a elementos*; 3º — *lufada de vento, nevasca, nevasca afiada*; 4º — *porta dimensional, tempestade glacial.*

Magias Divinas Preparadas (6/9/8/8/8/7/6/5/4/3; CD do teste de resistência 23 + nível da magia): 0 — *criar água* (×3), *purificar alimentos* (×2), *virtude*; 1º — *amaldiçoar água, bênção, causar medo, curar ferimentos leves* (×2), *escudo da fé, escudo entrópico, maldição menor, santuário*; 2º — *arma espiritual, augúrio, explosão sonora, imobilizar pessoa, restauração menor, silêncio, tornar inteiro, zona da verdade*; 3º — *criar alimentos, curar ferimentos graves* (×2), *dissipar magia, oração, purgar invisibilidade, raízes emaranhadas *, rogar maldição*; 4º — *adivinhação, âncora dimensional, controlar a água* (×2), *enviar mensagem, idiomas, movimentação livre, proteção contra a morte*; 5º — *coluna de chamas, controlar os ventos, força dos justos, matar, rejuvenescimento *, vidência, visão da verdade*; 6º — *cura completa, dissipar magias maior, doença plena, força do touro em massa, palavra de recordação, vigor do urso em massa*; 7º — *controlar o clima* (×2), *regeneração, ressurreição, vidência aprimorada*; 8º — *aura profana, ciclone* (×2), *imunidade à magia maior*; 9º — *cura completa em massa, grupo de elementais, milagre.*

Toque Maligno (Ext): A Dama Vashj pode preparar as magias do domínio do Mal como divinas e conjurar magias malignas com +1 de nível de conjurador.



Illidan Fúria da Tempestade, Feiticeiro de 20º Nível/ Ladino de 8º Nível/ Guerreiro de 7º Nível

O Traidor, Senhor da Terra de Ninguém

Planar (Médio — Demoníaco, Mau)

Dados de Vida: 28d8+7d10+319 (479 PV)
Iniciativa: +14
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 15 m (médio)
CA: 45 (+10 Des, +10 natural, +10 armadura, +5 deflexão), toque 25, surpresa 45
Base de Ataque/ Agarrar: +13/+24
Ataque: Corpo a corpo: *lâminas de Azzinoth* +38 (dano: 2d4+23, dec. 19-20/×3), ou toque corpo a corpo: magia +32, ou toque à distância: magia +31
Ataque Total: Corpo a corpo: *lâminas de Azzinoth* +36/ +36+31/+26 e +36 (dano: 2d4+18 ou 2d4+12, dec. 19-20/×3)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Ataque furtivo 4d6, forma demoníaca, explosão demoníaca, magias
Qualidades Especiais: Sentidos aguçados, imunidade ao fogo, efeitos de morte e venenos, resistência a ácido 20 e frio 20, resistência à magia 30, Redução de Dano 10/bem, evasão, mesclar-se às sombras, encontrar armadilhas, sentir armadilhas +2, esquiva sobrenatural aprimorada, características demoníacas (Presença Aterradora CD 42), planar
Testes de Resistência: Fort +30, Ref +31, Von +30
Habilidades: For 32, Des 31, Con 29, Int 18, Sab 26, Car 41
Perícias: Arte da Fuga +18, Acrobacia +17, Blefar +20, Concentração +28, Conhecimento (arcano) +11, Conhecimento (história) +14, Conhecimento (natureza) +6, Conhecimento (os planos) +14, Equilíbrio +20, Escalar +18, Esconder-se +18, Furtividade +19, Identificar Magias +46, Obter Informação +20, Intimidar +22, Natação +17, Observar +19, Ouvir +15, Procurar +9, Saltar +20, Sentir Motivação +13, Sobrevivência +10, Usar Cordas +15, Usar Instrumento Mágico +23
Talentos: Ataque em Movimento, Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Especialização em Arma (gládio de guerra), Esquiva, Foco em Arma (gládio de guerra), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Magia Penetrante, Magias em Combate, Mobilidade, Rastrear, Reflexos de Combate, Saque Rápido, Sucesso Decisivo Aprimorado (gládio de guerra), Trespassar, Trespassar Aprimorado
Ambiente: Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização: Único
Nível de Desafio: 37
Tesouro: Amuleto do Carisma +6, lâminas de Azzinoth, manoplas do poder, cinto do traidor, anel da natureza
Tendência: Neutro e Mau
Progressão: –
Ajuste de Nível: –

Grandes asas demoníacas se estendem do dorso da figura maléfica com um único chifre. Com quase 2,25 m de altura, a criatura evidencia sua ascendência élfica pela pele violeta, orelhas compridas e cabelos azuis lisos. Ela veste calças de pano roto que mal escondem seus cascos fendidos. Tatuagens angulosas cobrem seu peito e braços nus. Ele usa uma venda esfarrapada em torno da cabeça, cobrindo seus olhos, e empunha dois imponentes gládios de guerra– ambos repletas com runas demoníacas de poder.

Descrição

Illidan Fúria da Tempestade foi um dos heróis que enfrentaram a Legião Flamejante durante a Guerra dos Ancestrais há quase 10.000 anos. Como um elfo da noite imortal, sua paixão pela magia e seu desejo pelo poder quase o levaram à loucura. Temendo que ele se tornasse uma ameaça ainda maior do que a Legião, seu irmão gêmeo, Malfurion, aprisionou-o sob a terra por vários séculos. Durante a mais recente invasão demoníaca, Illidan foi libertado para auxiliar seus compatriotas mais uma vez. Porém, durante a batalha, seu egoísmo o levou a consumir um artefato demoníaco poderoso conhecido como *Crânio de Gul'dan*. Com a energia do objeto fluindo dentro de si, o elfo tornou-se uma criatura híbrida com poderes demoníacos próprios.

Recentemente, Illidan fez um pacto com o demônio Kil'jaeden e jurou destruir o Trono Congelado de Coroa de Gelo em nome da Legião. Ele reuniu os pérfidos nagas e os obstinados elfos do sangue e iniciou a execução de sua tarefa. No entanto, foi derrotado pelo Cavaleiro da Morte Arthas e forçado a se exilar nas vastidões extradimensionais da Terra de Ninguém.

Combate

Illidan confia na conjuração de magias para derrotar seus oponentes. Ele gosta de invocar vários demônios para exaurir o grupo. Suas ótimas habilidades de combate representam uma estratégia secundária para distrair os adversários enquanto ganha tempo para conjurar magias de destruição maiores e melhores. Se enfrentar apenas um oponente, Illidan prefere lutar sem armas. Contra grupos maiores, tenta separá-los por meio da estratégia, em vez de usar a força bruta.

Forma Demoníaca (Sob): Uma vez por dia, como uma ação padrão, Illidan consegue acumular as energias demoníacas e perversas que correm por suas veias para se transformar na figura gigantesca de um demônio extremamente poderoso. Seu tamanho se torna

Grande (–1 de penalidade de tamanho na CA e nas jogadas de ataque). Ele recebe +8 de Força (+4 de ataque, +4 de dano com uma mão, +6 de dano com duas mãos), +4 de Constituição (+70 Pontos de Vida) e a habilidade explosão perversa. Essa transformação dura 25 rodadas.

Explosão Perversa (Ext): Apenas na forma demoníaca, sem limite diário, Illidan adquire a habilidade de arremessar esferas explosivas com pura energia perversa nos inimigos. Esse efeito é equivalente à capacidade de lançar *bolas de fogo* livremente como um feiticeiro de 20º nível, mas causa dano por perversidade em vez de dano por fogo (Reflexos CD 30 para reduzir o dano à metade). Assim como todas as magias malignas, esse efeito recebe +10 de bônus nos testes de nível de conjurador para ignorar a resistência à magia de um oponente.

Magias: Como um feiticeiro de 20º nível.

Magias Arcanas Conhecidas (6/10/10/10/9/9/9/9/8/8; CD do teste de resistência 22 + nível da magia); 0 — *consertar, detectar magia, detectar venenos, ler magias,luz, mãos mágicas, raio de ácido, som fantasma, toque da fadiga*; 1º — *ataque certeiro, disfarçar-se, gládio da lua *, mesclar-se às sombras *, queda suave*; 2º — *aleijar *, detectar pensamentos, eliminar mana *, invisibilidade, tranca arcana*; 3º — *dificultar detecção, idiomas, proteção contra elementos, vôo*; 4º — *âncora dimensional, escudo de relâmpagos *, imolação *, porta dimensional*; 5º — *cone glacial, criar passagens, enviar mensagem, telecinésia*; 6º — *despistar, dissipar magia maior, lendas e histórias*; 7º — *bola de fogo controlável, teletransporte exato, viagem planar*; 8º — *aliado extraplanar maior, corpo de ferro, discernir localização*; 10º –*desejo, estrela cadente, portal.*

Sentidos Aguçados (Ext): Illidan possui visão no escuro até 18 m e sentido sísmico até 36 m. Apesar de cego, seus outros sentidos são tão aguçados que o tornam consciente de auras mágicas, como se estivesse sob o efeito de *detectar magia*. Da mesma maneira, é capaz de enxergar criaturas invisíveis e etéreas como se estivesse sob o efeito de *ver o invisível*. Essas habilidades estão ativadas o tempo todo, mesmo em escuridão mágica, áreas sob o efeito de *silêncio* e zonas antimagia. Illidan é imune a ataques visuais.

Mesclar-se às Sombras (Ext): Illidan é capaz de se mesclar à escuridão que o cerca. À noite ou em ambientes com pouca luz, esta habilidade extraordinária concede +10 de bônus de circunstância nos testes de Esconder-se enquanto ele estiver parado.



Kel'Thuzad

Senhor Lich das Terras Contaminadas

	Morto-Vivo (Médio – Independente)
Dados de Vida:	25d12 (133 PV)
Iniciativa:	+8
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
CA:	33 (+8 Des, +5 natural, +5 deflexão), toque 23, surpresa 25
Base de Ataque/ Agarrar:	+10/+12
Ataque:	Corpo a corpo: *Correntes de Kel'Thuzad* +29/+29/+29 e agarrar +29/+29 (dano: 2d4+16/+1d6 de frio), ou toque corpo a corpo: magia +15, ou toque à distância: magia +21
Ataque Total:	Corpo a corpo: *Correntes de Kel'Thuzad* +29/+29/+29 e agarrar +29/+29 (dano: 2d4+16/+1d6 de frio)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Fascinar os vivos, drenar mana, aura de frio, maestria dos mortos-vivos, magias
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 24 m, cura acelerada 4, imunidade a frio e a fogo, RD 15/concussão, criar lacaios, morto-vivo
Testes de Resistência:	Fort +13, Reflexos +21, Von +27
Habilidades:	For 15, Des 27, Con –, Int 39, Sab 26, Car 27
Perícias:	Blefar +13, Concentração +28, Conhecimento (arcano) +42, Conhecimento (história) +24, Conhecimento (natureza) +19, Conhecimento (nobreza e realeza) +21, Conhecimento (religião) +24, Conhecimento (os planos) +27, Diplomacia +15, Esconder-se +13, Furtividade +13, Identificar Magias +42, Intimidar +13, Observar +18, Obter Informação +15, Ofícios (alquimia) +42, Ouvir +18, Procurar +24, Sentir Motivação +18,
Talentos:	Acelerar Magia, Acuidade com Arma, Capacidade Mágica Aprimorada (×2), Criar Item Maravilhoso, Escrever Pergaminho, Esquiva, Foco em Magia (necromancia), Magia Penetrante, Magia Sem Gestos, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Maximizar Magia, Mobilidade, Prontidão, Reflexos Rápidos, Vitalidade
Ambiente:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Único
Nível de Desafio:	28
Tesouro:	*Correntes de Kel'Thuzad, coroa do intelecto, luvas da Destreza +6*
Tendência:	Leal e Mau
Progressão:	–
Ajuste de Nível:	–



A figura esquelética e imponente está envolta em fogo gélido e crueldade. Uma luz azul brilha em suas órbitas oculares e na boca vazia. O ser veste mantos negros cobertos por runas, que deixam exposta sua caixa torácica coberta de gelo. Ele utiliza uma touca cerimonial semelhante às antigas coroas aracnídeas dos nerubianos de Fenda do Norte. Sua silhueta de 2,10 m de altura levita de maneira nefasta sobre o solo, deixando uma nuvem de gelo para trás. Ele está envolvido por correntes congeladas que se arrastam no chão enquanto a criatura se move.

Descrição

Kel'Thuzad foi um dos maiores arquimagos de Dalaran. Porém, seu desejo de pesquisar as artes sombrias da necromancia tornou-o um pária entre seus companheiros. Convocado pelo poder quase divino do Rei Lich, ele viajou para Fenda do Norte e ofereceu sua alma a Ner'zhul. Este ordenou que o mago negro o ajudasse a liberar o Flagelo de mortos-vivos sobre a humanidade. Apesar de ter sido morto pelo herói Arthas, Kel'Thuzad foi ressuscitado como um lich após a corrupção de Arthas por Ner'zhul. O novo lich era o conselheiro mais confiável de Arthas quando o Flagelo aniquilou os últimos traços da humanidade em Lordaeron. Quando seu líder foi chamado a Fenda Norte para defender o Trono Congelado, Kel'Thuzad passou a supervisionar o exército do Rei Lich e as recém-criadas Terras Contaminadas do Flagelo. Talvez ele seja a segunda entidade imortal mais poderosa do mundo.

Combate

Kel'Thuzad tenta confundir e atormentar os inimigos invocando mortos-vivos em massa. Ele luta à distância com ataques baseados em gelo, permitindo que seus lacaios se banqueteiem com os seres vivos, e ressuscita os adversários caídos para que lutem seu lado quando surgir a oportunidade.

Fascinar os Vivos (Sob): Kel'Thuzad pode canalizar energia negativa para fascinar (assustar) criaturas cuja

tendência não seja maligna. O lich realiza o equivalente a um teste de expulsão. Os seres vivos do nível correspondente ficam fascinados e devem se esconder como se estivessem fascinados (as jogadas de ataque contra esses indivíduos recebem +2 de bônus). O efeito dura 10 rodadas.

Drenar Mana (Sob): Kel'Thuzad consegue drenar lugares ou níveis de magia de um alvo como se estivesse utilizando *eliminar mana* 8 vezes por dia (Nível de Conjurador: 25º).

Aura de Frio (Sob): Kel'Thuzad está envolvido por uma aura de frio que inflige 2d6 pontos de dano por frio a cada rodada em todas as criaturas num raio de 3 m.

***Maestria dos Mortos-Vivos* (SM):** Kel'Thuzad tem a habilidade de converter magias espontaneamente em efeitos de *criar mortos-vivos menores*, *criar mortos-vivos* e *criar mortos-vivos aprimorados* da mesma forma como um clérigo converte magias em efeitos de *curar/infligir ferimentos*. Além disso, ele as conjura como se fossem aceleradas, em vez de utilizar o tempo de execução comum. Ele consegue conjurar apenas uma magia acelerada por rodada.

Magias: Como um mago de 25º nível.

Magias Arcanas Preparadas (5/9/9/8/8/8/7/7/7/4/3; CD do teste de resistência 24 + nível da magia): 0 — *detectar magia* (×2), *ler magias*, *luz*, *romper morto-vivo* **; 1º — causar *medo*, *cerrar portas*, *mísseis mágicos* (×2), *raio do enfraquecimento* ** (×2), suportar *elementos*, *toque macabro* (×2); 2º — *aleijar* ** (×3), *armadura de gelo* *, *detectar pensamentos*, *frenesi profano* *, *resistência a elementos*, *tranca arcana*, *ver o invisível*; 3º — *dificultar detecção*, *irrupção glacial* *, *lentidão* (×2), *proteção contra elementos* (×2), *toque vampírico* **, *vôo*; 4º — *âncora dimensional*, *detectar vidência*, *drenar temporário* **, *espiral da morte maior* *, *vidência*, *porta dimensional* (×2), tempestade *glacial*; 5º — *ataque certeiro* (acelerada) (×2), *causar medo* (acelerada)**, *cone glacial*, *enxame da carniça* *, *mísseis mágicos* (acelerada) (×2), *olhos observadores*; 6º — *círculo da morte*, *desintegrar*, *esfera gélida*, *irrupção glacial* (maximizada)*, *lendas e histórias*, *mão espectral* (acelerada), *nevasca afiada* (maximizada)*, *visão da verdade*; 7º — *dedo da morte* **, *desejo restrito*, *teletransporte exato* (×2), *tempestade glacial* (maximizada), *viagem planar*, *vidência maior*; 8º — *cone glacial* (maximizada), *dissipar magia maior* (silenciosa, sem gestos), *drenar temporário* (acelerada), *evaporação* **, *muralha de gelo* (acelerada), *porta dimensional* (maximizada), *tempestade glacial* (acelerada); 9º — *círculo da morte* (maximizada) , *desejo* (×2), *drenar energia* **, *grito da banshee*, *parar o tempo*, *prender alma*; 10º — *bola de fogo controlável* (maximizada), *círculo da morte* (acelerada)*, *desintegrar* (acelerada), *dissipar magia maior* (acelerada); 11º — *dedo da morte* (acelerada)**, *evaporação* (maximizada), *teletransporte exato* (acelerada).

Criar Lacaios (Sob): A habilidade de Kel'Thuzad para controlar mortos-vivos é ainda maior do que a um lich comum devido a uma infusão do poder de Ner'zhul. Ele é capaz de controlar o equivalente a 250 DVs de criaturas mortas-vivas. Se ultrapassar esse número, as criaturas excedentes ficarão sem controle, mas não podem atacar ou retardar o lich ou seus lacaios.

O Rei Lich

Senhor do Flagelo dos Mortos-Vivos

	Morto-Vivo (Médio — Independente)
Dados de Vida:	42d12 (504 PV)
Iniciativa:	+13
Deslocamento:	18 m (12 quadrados)
CA:	49 (+9 Des, +9 natural, +13 armadura, +8 deflexão), toque 27, surpresa 40
Base de Ataque/ Agarrar:	+13/+24
Ataque:	Corpo a corpo: *Lamento Gélido* +41 (dano: 1d10+21, dec. 17–20 mais sangramento), ou toque corpo a corpo: magia +35, ou toque à distância: magia +33
Ataque Total:	Corpo a corpo: *Lamento Gélido* +41/+41/+36/+31 (dano: 1d10+21, dec. 17–20 mais sangramento), ou toque corpo a corpo: magia +35, ou toque à distância: magia +33
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Maestria dos elementais, maestria dos mortos-vivos, fascinar os vivos, toque que fere, aura de desespero, rajada mental, presença aterradora (CD 39), habilidades similares a magia, magias
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 36 m, +1 nas jogadas de ataque contra humanos, conversão espontânea (magias de *infligir ferimentos*), toque maligno, imunidade a frio, fogo e transmutação, resistência a ácido e eletricidade 20, RD 15/concussão, cura acelerada 5,criar lacaios, detectar mortos-vivos/ planares, fascinar mortos-vivos/planares, resistência à magia 32, telepatia 30 m, morto-vivo
Testes de Resistência:	Fort +38, Ref +40, Von +50
Habilidades:	For 32, Des 28, Con -, Int 30, Sab 32, Car 27
Perícias:	Cavalgar +29, Concentração +29, Conhecimento (arcano) +22, Conhecimento (história) +20, Conhecimento (táticas militares) +20, Conhecimento (os planos) +25, Conhecimento (religião) +27, Conhecimento (morto-vivo) +30, Curar +15, Diplomacia +22, Escalar +19, Esconder-se +13, Furtividade +13, Identificar Magias +48, Intimidar +18, Natação +17, Observar +17, Ofícios (alquimia) +37, Ouvir +17, Procurar +14, Saltar +19, Sentir Motivação +15, Sobrevivência +11,
Talentos:	Acelerar Magia, Ataque Poderoso, Atropelar, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Item Maravilhoso, Combate Montado, Escrever Pergaminho, Esmagar, Especialização em Arma (espada bastarda), Esquiva, Foco em Arma (espada bastarda, machado de combate, martelo de guerra), Foco em Magia (necromancia), Grito de Guerra, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Liderança Brilhante, Magia Penetrante, Magia Sem Gestos, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Maximizar Magia, Preparar Poção, Reflexos Rápidos, Usar Arma Exótica (espada bastarda)

Ambiente: Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização: Único
Nível de Desafio: 50
Tesouro: *Lamento Gélido, armadura dos amaldiçoados, elmo da dominação, manoplas do poder, manto da resistência +5*
Tendência: Caótico e Mau
Progressão: –
Ajuste de Nível: –

A criatura vestindo armadura se move com segurança e graça sombria. Olhos azuis chamejantes brilham das profundezas de um pesado elmo negro de ferro. Mechas de longos cabelos brancos escapam do elmo. Ela usa um manto azul-escuro coberto por peles brancas e empunha uma lâmina rúnica grandiosa ornada com símbolos cintilantes de gelo profano. Seu sorriso tortuoso demonstra um poder inominável e um ódio infinito pelos seres vivos.

Descrição

Kil'jaeden, um dos lordes da Legião Flamejante, criou o Rei Lich para que espalhasse destruição e terror por Azeroth. Para esse fim, o orc Ner'zhul foi transformado em uma criatura semelhante a uma aparição de poder psíquico e necromântico ilimitado. Apesar de seu espírito estar preso dentro Trono Congelado em Coroa de Gelo, Ner'zhul desencadeou uma praga de pós-vida que quase eliminou a humanidade do mundo.

Sendo muito poderoso, o Rei Lich procurou um lacaio que conseguisse libertá-lo do Trono Congelado e agisse como um hospedeiro para o seu poder desenfreado. Ao planejar a queda da belíssima Lordaeron, conseguiu corromper o jovem e arrogante príncipe do reino, Arthas Menethil. Por fim, o jovem foi atraído para o Trono Congelado e utilizou a lâmina rúnica amaldiçoada, *Lamento Gélido*, para despedaçá-lo para sempre. O espírito vil de Ner'zhul se apossou do corpo do príncipe maldoso. Agora, ambos existem como uma só entidade de poder incalculável: o Rei Lich.

Combate

O Rei Lich inicia o combate com uma Rajada Mental e uma *explosão sonora* acelerada e, em seguida, outra Rajada Mental e *telecinésia* acelerada para causar a desordem entre os inimigos. Enquanto eles tentam lidar com os efeitos dos ataques, a criatura invoca vários tipos de mortos-vivos para assaltá-los. Depois que os lacaios tiverem separado o grupo a seu contento, o Rei Lich utiliza todas as suas magias de ataque baseadas em gelo. Os indivíduos que sobreviverem devem lutar contra o próprio Rei Lich em combate corpo a corpo, enquanto ele empunha *Lamento Gélido*.

Maestria dos Elementais (Sob): O Rei Lich fascina e controla elementais da mesma forma que um cléri-



go Mau de 20º nível faz com os mortos-vivos (consulte o *LdJ*). Ele também pode fortalecer os elementais que controla da mesma forma que um clérigo Mau faz com os mortos-vivos (consulte o *LdJ*). Ele pode tentar controlar elementais 11 vezes por dia.

Maestria dos Mortos-Vivos (Sob): Sem limite diário — *criar mortos-vivos menores*, *criar mortos-vivos* e *criar mortos-vivos aprimorados* conjuradas como um clérigo de 42º nível. Além disso, ele conjura essas magias como se fossem aceleradas, em vez de utilizar o tempo de execução normal. Ele consegue conjurar apenas uma magia acelerada por rodada.

Fascinar os Vivos (Sob): O Rei Lich pode canalizar energia negativa para fascinar (assustar) criaturas cuja tendência não seja maligna como um clérigo de 20º nível faz com os mortos-vivos (consulte o *LdJ*). Ele realiza o equivalente a um teste de expulsão. Os seres vivos do nível correspondente ficam fascinados e devem se esconder como se estivessem fascinados (as jogadas de ataque contra esses indivíduos recebem +2 de bônus). O efeito dura 10 rodadas.

***Toque que Fere* (SM):** Uma vez por dia, o Rei Lich é capaz de infligir até 80 pontos de dano de energia negativa ao realizar um ataque de toque corpo a corpo (+35 de modificador de ataque). Ele não precisa utilizar todo o dano de uma vez e pode reservar uma parcela para uma investida posterior. Por sua vez, os mortos-vivos recuperam uma quantidade equivalente de pontos.

Aura de Desespero (Sob): O Rei Lich irradia uma aura maligna que faz os inimigos num raio de 3 m sofrerem –2 de penalidade de moral em todos os testes de resistência.

Rajada Mental (Sob): Como uma ação padrão, sem limite diário, o Rei Lich consegue desferir um ataque psíquico maciço num cone de 18 m. Qualquer indivíduo nessa área deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 39) ou sofrerá 2d8 pontos de dano temporário de Carisma.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite diário — *causar medo*, *destruição*, *drenar mana*, *drenar força vital*, *explosão sonora* (acelerada), *matar*, *proteção contra a morte*, *telecinésia* (acelerada), *teletransporte exato* (apenas em si mesmo e seu equipamento), *grito da banshee*. Essas habilidades são de origem psíquica, mas nos demais aspectos, assemelham-se às magias conjuradas por um feiticeiro de 42º nível (CD do teste de resistência 18 + nível da magia). O Rei Lich só consegue conjurar uma magia acelerada por rodada.

Magias: Como um curandeiro de 14º nível com acesso à lista de magias do xamã, e como um mago de 20º nível.

Magias Divinas Preparadas (6/8/8/8/6/6/5/4/2; CD do teste de resistência 21 + nível da magia): 0 — *consertar* (×2), *detectar magia* (×2), *ler magias* (×2); 1º — *amaldiçoar água*, *armadilha de estase* *, *auxílio divino*, *desespero*, *escudo entrópico*, *maldição menor*, *névoa obscurecente* (×2); 2º — *armadura glacial* *, *augúrio*, *espiral da morte menor* * (×2), *explosão sonora*, *imobilizar pessoa* (×2), *silêncio*; 3º — *cegueira/surdez*, *desejo de sangue* *, *dissipar magia*, *espiral da morte* *, *escuridão profunda*, *raízes emaranhadas* *, *rogar maldição*, *totem da serpente* *; 4º — *adivinhação*, *envenenamento*, *enviar mensagem* (×2), *espiral da morte maior* *, *poder divino*; 5º — *conspurcar*, *dissipar magia* (silenciosa, sem gestos), *força dos justos*, *névoa obscurecente* (acelerada), *tempestade glacial* (×2), *visão da verdade*; 6º — *cone glacial*, *corrente de relâmpagos*, *doença plena*, *palavra de recordação*, *pele rochosa*; 7º — *dissipar magia* (acelerada) (×2), *repulsão*, *terremoto*; 8º — *aura profana*, *campo antimagia*.

Magias Arcanas Preparadas (5/8/8/7/7/7/7/6/6/6; CD do teste de resistência 20 + nível da magia): 0 — *luz* (×2), *pasmar* (×2), *romper morto-vivo* **; 1º — *alarme*, *cerrar portas*, *mísseis mágicos* (×3), *raio do enfraquecimento* **, *suportar elementos*, *toque macabro*; 2º — *aleijar* **, *armadura glacial* **, *detectar pensamentos*, *frenesi profano* *, *mão espectral* ** (×2), *resistência a elementos*, *ver o invisível*; 3º — *irrupção glacial* *, *dificultar detecção*, *lentidão* (×2), *proteção contra elementos*, *toque vampírico* **, *vôo*; 4º — *âncora dimensional*, *detectar observação*, *drenar temporário* **, *espiral da morte maior* *, *observação*, *porta dimensional* (×2), *tempestade glacial*; 5º — *ataque certeiro* (acelerada), *causar medo* (acelerada)**, *cone glacial*, *dominar pessoa*, *enxame carniceiro* *, *imobilizar monstro*, *olhos observadores*; 6º — *círculo da morte* **, *desintegrar*, *esfera gélida*, *lendas e histórias*, *mão vigorosa*, *tarefa/missão*, *visão da verdade*; 7º –*cubo de força*, *dedo da morte* **, *desejo restrito*, *viagem planar* (×2), *vidência maior*; 8º — *dissipar magias aprimoradas* (silenciosa, sem gestos), *enfeitiçar em massa*, *evaporação* **, *muralha de gelo* (acelerada), *porta dimensional* (maximizada), *tempestade glacial* (acelerada); 9º — *desejo* (×2), *drenar energia* ** (×2), *prender alma*, *teletransporte* (acelerada).

Toque Maligno (Ext): O Rei Lich conjura todas as magias com o descritor [Mal] com +1 de nível de conjurador.

Criar Lacaios (Sob): A habilidade do Rei Lich para controlar mortos-vivos é muito maior do que a um lich comum devido ao seu domínio supremo da pós-vida. Ele é capaz de controlar o equivalente a 2.100 DV de criaturas mortas-vivas. Se ultrapassar esse número, as criaturas excedentes ficarão sem controle, mas não podem atacar ou retardar o Rei Lich ou seus lacaios.

Detectar Mortos-Vivos/Planares (Sob): O Rei Lich detecta mortos-vivos continuamente como se estivesse sob o efeito da magia *detectar mortos-vivos*. O mesmo ocorre em relação aos planares.

Fascinar Mortos-Vivos/Planares (Sob): O Rei Lich tem a habilidade de comandar/fascinar mortos-vivos e planares como um clérigo de 30º nível (consulte o *LdJ*).

Príncipe Kael'thas Andarilho do Sol, Mago de 15º Nível/ Guerreiro de 14º Nível

Mago do Sangue, Senhor dos Elfos do Sangue

Humanóide (Médio – Alto-Elfo)

Dados de Vida: 15d4+14d10+182 (318 PV)
Iniciativa: +12
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
CA: 41 (+8 Des, +5 natural, +13 armadura, +5 deflexão), toque 23, surpresa 33
Base de Ataque/ Agarrar: +15/+25
Ataque: Corpo a corpo: *Flamejante* +36 (dano: 1d10+20/+1d6 de fogo, dec. 15-20/×2), ou toque corpo a corpo: magia +30, ou toque à distância: magia +28
Ataque Total: Corpo a corpo: *Flamejante* +36/+31/+26 (dano: 1d10+20/+1d6 de fogo, dec. 15-20/×2)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Magias
Qualidades Especiais: Visão na penumbra, características de alto-elfo
Testes de Resistência: Fort +25, Reflexos +25, Von +26
Habilidades: For 30, Des 27, Con 24, Int 34, Sab 24, Car 23
Perícias: Cavalgar +22, Concentração +27, Conhecimento (arcano) +32, Conhecimento (história) +22, Conhecimento (natureza) +17, Conhecimento (nobreza e realeza) +22, Conhecimento (religião) +17, Conhecimento (os planos) +23, Diplomacia +11, Escalar +24, Esconder-se +26, Furtividade +26, Identificar Magias +32, Intimidar +20, Natação +24, Observar +23, Obter Informação +11, Ofícios (alquimia) +30, Ouvir +23, Procurar +12, Saltar +24, Sentir Motivação +12,
Talentos: Ataque em Movimento, Ataque Poderoso, Desarme Aprimorado, Escrever Pergaminho, Especialização em Arma (espada bastarda), Especialização em Combate, Esquiva, Foco em Arma (espada bastarda), Iniciativa Aprimorada, Liderança, Lutar às Cegas, Magia Sem Gestos, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Mobilidade, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Saque Rápido, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada bastarda), Trespassar, Usar Arma Exótica (espada bastarda)

Ambiente: Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização: Único
Nível de Desafio: 31
Tesouro: *Flamejante, Armadura Negra de Kael, a Esfera Verdejante, manoplas do poder, braçadeiras da saúde +6, periapto da sabedoria +6, anel da resistência ao fogo maior, anel de comandar elementais do fogo*
Tendência: Caótico e Mau
Progressão: –
Ajuste de Nível: –

Vestindo um manto escarlate e uma armadura negra ornamentada, a figura se porta como um guerreiro experiente. Seu cabelo loiro brilhante e seus traços bem delineados caracterizam-no como um alto-elfo, mas os olhos negros e penetrantes e a postura cruel indicam algo mais. Uma esfera de fogo mágico esverdeado levita ao seu redor – reagindo aos movimentos e ao humor do personagem. Em suas mãos encontra-se uma grande espada de guerra de duas pontas adornada com runas élficas de poder.

Descrição

O príncipe Kael'thas já foi um membro respeitado do Kirin Tor em Dalaran. Ele era um mago habilido-



so e um herói do reino dos altos-elfos de Quel'Thalas. Porém, quando o país dos elfos foi destruído e os Queldorei praticamente extintos, Kael'thas e seus irmãos sobreviventes transformaram-se sombrios e melancólicos. Após renomear seus seguidores como elfos do sangue, Kael'thas os levou a abandonar a Aliança e unir forças com Illidan, o Traidor. Em troca de sua lealdade, Illidan os ensinou a extrair energias demoníacas dos inimigos em troca de poder mágico. Agora, Kael'thas e os elfos do sangue existem apenas para caçar demônios e retirar-lhes os poderes. Apesar de terem abandonado seus princípios e sua honra, o antigo herói élfico considera seus novos interesses uma vingança muito apropriada pela perda de sua querida terra natal.

Combate

Kael gosta de iniciar uma luta invocando algumas fênix antes de desferir alguns ataques baseados em fogo e, em seguida, lançar-se ao combate corpo a corpo.

Magias: Como um mago de 15º nível.

Magias Arcanas Preparadas (4/7/7/7/7/6/5/4/3; CD do teste de resistência 22 + nível da magia; Nível de conjurador: 16º): 0 — *detectar magia, ler magias, luz, prestidigitação*; 1º — *ataque certeiro, enfeitiçar pessoas, mãos flamejantes, queda suave, recuo acelerado, salto, servo invisível*; 2º — *eliminar mana* * (×2), *escuridão, esfera flamejante, invisibilidade, luz do dia, visão no escuro*; 3º — *bola de fogo, dissipar magia, flecha de chamas, idiomas, proteção contra energia, runas explosivas, vôo*; 4º — *armadilha de fogo, chuva de fogo* *, *escudo de fogo, muralha de fogo, porta dimensional, remover maldição, vidência*; 5º — *criar itens temporários, dissipar magia* (silenciosa, sem gestos), *enviar mensagem, moldar rochas, muralha de ferro, telecinésia*; 6º — *desintegrar, invocar fênix* † (×3), *visão da verdade*; 7º — *banimento, bola de fogo controlável, teletransporte exato, viagem planar*; 8º — *banir* * (×2), *limpar a mente*.

† trata-se de uma magia exclusiva que Kael desenvolveu para invocar elementais do fogo. Considera-a como *invocar criaturas VI*, mas só pode ser usada para invocar elementais do fogo. Invariavelmente, Kael a utiliza para invocar as fênix, o que explica o nome da magia.

Características de Alto-Elfo (Ext): Capaz de lançar quatro magias de nível 0 (truques) por dia, escolhidas a partir das listas de feiticeiro e mago, como um conjurador de 1º nível; +1 de nível efetivo de conjurador em todas as classes de conjuração arcana; uma vez por dia, é capaz de aplicar o talento Potencializar Magia em qualquer magia que estiver conjurando, sem a penalidade normal de nível; vício em magia (consulte os altos-elfos no livro básico de **Warcraft** ou os elfos do sangue no **Compêndio da Aliança e da Horda**).

Sylvanas Filha dos Ventos

A Dama Sombria, Rainha Banshee dos Abandonados

Morto-Vivo (Médio — Independente)

Dados de Vida: 30d12 (195 PV)
Iniciativa: +17
Deslocamento: 12 m (6 quadrados), vôo 12 m (perfeito)
CA: 40 (+13 Des, +8 *corselete de couro batido +5*, +9 deflexão), toque 32, surpresa 27
Base de Ataque/ Agarrar: +20/+26
Ataque: À distância: *Arco Longo do Andarilho do Sol* +44 (dano: 2d8+13/+1d6 de fogo, dec. 18-20/×3), ou corpo a corpo: golpe com arco +36 (dano: 1d6+11), ou toque corpo a corpo: magia +31, ou toque à distância: magia +38
Ataque Total: À distância: *Arco Longo do Andarilho do Sol* +42/+42+37/+32/+27 e +42 (dano: 2d8+13/+1d5 de fogo, dec. 18-20/×3), ou corpo a corpo: golpe com arco +36/+31/+26/+21 (1d6+11)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Aparência horripilante, urro da banshee, maldição da banshee, cúpula de proteção contra magias, alcance ampliado, inimigo predileto, flechas afiadas, golpe com arco, trespassar com flecha, magias
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, movimento rápido, rejuvenescimento, resistência à expulsão +4, caminho da floresta, rastreador eficaz, antecipação, alto-elfo
Testes de Resistência: Fort +20, Reflexos +28, Von +21
Habilidades: For 22, Des 37, Con -, Int 25, Sab 31, Car 29
Perícias: Blefar +9, Concentração +17, Conhecimento (arcano) +19, Conhecimento (natureza) +18, Conhecimento (religião) +7, Curar +10, Diplomacia +9, Escalar +21, Esconder-se +43, Furtividade +47, Identificar Magias +19, Intimidar +19, Natação +16, Obter Informação +9, Observar +33, Ouvir +37, Procurar +19, Saltar +21, Sentir Motivação +10, Sobrevivência +21,
Talentos: Especialização em Arma (arco longo), Especialização em Combate, Esquiva, Lutar às Cegas, Magias em Combate, Mobilidade, Precisão, Rastrear, Sucesso Decisivo Aprimorado (arco longo), Tiro à Queima-Roupa, Tiro Certeiro, Tiro em Movimento, Tiro Habilidoso, Tiro Longo, Tiro Múltiplo, Tiro Preciso Aprimorado, Tiro Rápido, Foco em Arma (arco longo)
Ambiente: Terrestre ou subterrâneo/Qualquer
Organização: Único
Nível de Desafio: 33
Tesouro: *Arco longo do Andarilho-do-Sol* flechas de prata (30), flechas de ferro frio (30) e flechas de

adamante (30) em uma *aljava sem fundo, corselete de couro batido +5, bastão do domínio dos mortos-vivos, robes dos reis élficos, botas élficas superiores, manto de sombras retorcidas, cinto da força de gigante +6*

Tendência: Leal e Mau
Progressão: –
Ajuste de Nível: –

Envolta em mantos escuros e elaborados da melhor seda aracnídea, a ágil figura feminina exala morte e sombras. Apesar de usar um capuz, seus traços perfeitos e olhos amendoados sugerem uma ascendência élfica. Porém, sua gélida pele cor de alabastro e seu olhar maligno e triste revelam-na como uma criatura morta-viva de imenso poder. Ela empunha um arco élfico entalhado com ornamentos em sua mão direita, enquanto mantém um bastão mágico embainhado em seu cinturão. Apesar das vestimentas refinadas demonstrarem que tratasse de algum membro da realeza, as botas lamacentas e as calças de couro surradas sugerem que ela também é uma aventureira experiente.

Descrição

Sylvanas já foi a General Ranger de Lua de Prata e a líder dos exércitos dos alto-elfos de Quel'Thalas. Durante a invasão dessa terra pelo Flagelo, ela foi transformada em uma banshee morta-viva e forçada a servir ao cavaleiro da morte Arthas. Apesar de odiá-lo mais do que todos, Sylvanas se viu obrigada a obedecer aos comandos do pérfido Rei Lich. Ela conseguiu se libertar quando o controle do seu mestre foi enfraquecido durante o Incidente do Trono Congelado. A elfa readquiriu sua forma física, mas ainda se encontra amaldiçoada pela pós-vida e incapaz de voltar à sua vida pregressa. Sylvanas decidiu libertar o maior número possível de mortos-vivos da opressão do Rei Lich. Criando um exército renegado conhecido como Os Abandonados, conseguiu retirar Lordaeron ocidental do controle do Flagelo. Estabelecida nas ruínas sob a antiga capital do reino, Sylvanas continua liderando os Abandonados em sua guerra eterna contra o "irracional" Flagelo.

Combate

Sylvanas raramente utiliza sua magia durante um combate direto. Ela é uma arqueira magistral, que prefere seu arco longo mágico e emprega táticas de ataque e fuga contra os inimigos – exatamente como fazia quando era uma ranger élfica. Ela é perita em se camuflar em meio às arvores e tira proveito disso se encontra nas florestas.

Aparência Horripilante (Sob): Qualquer ser vivo num raio de 18 m que aviste Sylvanas deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 34) ou sofrerá imediatamente 1d4 pontos de dano permanente de Força, Destreza e Constituição. A criatura que conseguir resistir a esse ataque de ação mental não poderá mais ser afetada por Aparência Horripilante durante um dia inteiro.

Urro da Banshee (Sob): Sylvanas é capaz de aniquilar seres vivos com um grito a uma distância de até 9 m. Os indivíduos que ouvirem o som devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 34) ou sofrerão 2d10 pontos de dano sônico e 1d4 pontos de dano permanente de Carisma.

Maldição da Banshee (Sob): Sylvanas é capaz de lançar uma maldição sobre um alvo num raio de 9 m. A vítima deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 34) ou será afetada permanentemente, passando a errar 50% de todos os ataques realizados. Não se trata de uma penalidade de camuflagem ou incorpórea, portanto, o talento Lutar às Cegas e as armas de toque espectral não abrandam seu efeito. Não é possível dissipar a maldição, mas sim removê-la com as magia *cancelar encantamento, desejo restrito, milagre, remover maldição* ou *desejo*. Essa habilidade pode ser utilizada como contramágica para *remover maldição*.

***Cúpula de Proteção contra Magias* (SM):** Sylvanas é capaz de usar essa habilidade similar a magia, sem limite diário, para atingir um alvo num raio de 9 m com uma *cúpula de proteção contra magias*. O efeito dura 30 rodadas. Uma esfera mágica de brilho tênue envolve o alvo, excluindo todos os efeitos das magias de 4º nível ou menos, e concedendo à vítima +8 de bônus de resistência nos testes contra todas as magias de 5º nível e superiores. A área de efeito dessas magias não inclui a região abrangida pela *cúpula*, e elas não afetam qualquer alvo localizado ali, incluindo habilidades similares a magia e as magias ou os efeitos provenientes de mecanismos. Porém, qualquer tipo de magia pode ser conjurada através da *cúpula* ou de dentro para fora. É possível destruir a cúpula empregando *dissipar magia* direcionada, mas não em área. A *cúpula* se move com o alvo. Observe que os efeitos de magia não são interrompidos, a não ser que penetrem na *cúpula* e, mesmo assim, são apenas suprimidos, não dissipados. Se uma determinada magia pertencer a mais de um nível, dependente da classe do personagem que a conjurar, utilize aquele apropriado ao conjurador para determinar se a *cúpula* irá detê-la.

Alcance Ampliado (Ext): Sylvanas é capaz de adicionar 30 m ao incremento de distância de qualquer arco que empunhe. Portanto, seu arco longo composto, aliado ao talento Tiro Longo, proporcionam um incremento de distância de 79,5 m.

Inimigos Prediletos (Ext): Sylvanas recebe um bônus nos testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência quando utiliza essas perícias contra seus inimigos prediletos. Da mesma forma, recebe um bônus nas jogadas de dano de armas contra essas criaturas. Com armas de ataque à distância, esse bônus adicional só se aplica aos alvos a menos de 9 m (a ranger élfica não consegue atacar com precisão letal além dessa distância). Ele também não se aplica ao

dano contra criaturas que são imunes a sucessos decisivos. Seus inimigos prediletos e os bônus contra eles são: aberrações (+4), animais (+2), gigantes (+2), humanóides monstruosos (+4) e planares (+6).

Flechas Afiadas (Ext): Todas as flechas ou virotes disparados por Sylvanas são considerados afiados, além de quaisquer outras propriedades que possuam.

Golpe com Arco (Ext): Sylvanas pode utilizar seu arco no combate corpo a corpo como um bordão de uma maneira que não danifique a arma.

Trespassar com Flecha (Ext): Quando Sylvanas causar dano suficiente para derrubar uma criatura com uma flecha ou virote (deixando-a com menos de 0 Ponto de Vida, matando-a e assim por diante), ela recebe um segundo ataque com o mesmo projétil contra outra criatura diretamente no caminho da flecha. A criatura deve estar no mesmo incremento de distância que o alvo original, e o segundo ataque recebe o mesmo bônus do primeiro, que derrubou a criatura anterior.

Magias: Como uma ranger élfica e uma feiticeira de 10º nível.

Magias Divinas Preparadas (5/5/4/3; CD do teste de resistência 20 + nível da magia): 1º — *alarme, constrição, detectar magia, detectar mortos-vivos, resistência à energia*; 2º — *criar chamas, falar com plantas, imobilizar animais, moldar madeira, proteção contra energia* (×2); 3º — *ampliar plantas, enfraquecer plantas, invisibilidade, ver o invisível*; 4º — *caminhar em árvores, dificultar detecção, esfera de invisibilidade*.

Magias Arcanas Conhecidas (6/9/8/8/7/5; CD do teste de resistência 19 + nível da magia): 0 — *globos de luz, pasmar, detectar magia, romper morto-vivo, som fantasma, luz, prestidigitação, ler magias, resistência*; 1º — *armadura arcana, mísseis mágicos, névoa obscurecente, mesclar-se às sombras* *, *ataque certeiro*; 2º — *aleijar* *, *escuridão, aterrorizar, vento sussurrante*; 3º — *dissipar magia, imobilizar mortos-vivos, escudo de espinhos* *; 4º — *enfeitiçar monstros, vidência*; 5º — *teletransporte*.

Rejuvenescimento (Sob): Enquanto o Rei Lich existir, é impossível aniquilar definitivamente o espírito de Sylvanas. Sua alma "destruída" restaura-se em 2d4 dias. A única maneira de exterminá-la para sempre é destruindo antes o Rei Lich, e depois a banshee. A existência das duas criaturas é ligada desde que ela foi originalmente transformada numa banshee.

Caminho da Floresta (Ext): Sylvanas consegue se deslocar através de diversos terrenos naturais (arbustos espinhosos, brejos, áreas de florestas e terrenos similares) com seu deslocamento básico, sem sofrer dano ou outros impedimentos. Porém, os terrenos manipulados magicamente para impedir o movimento ainda a afetam.

Rastreador Eficaz (Ext): Sylvanas consegue percorrer seu deslocamento normal quando estiver rastreando, sem a penalidade padrão de -5. Ela sofre -10 de penalidade no teste (em vez de -20) quando percorrer o dobro de seu deslocamento normal enquanto rastreia.

Antecipação (Ext): Sylvanas pode selecionar um alvo para observar a cada rodada; pelo restante da rodada, esse alvo não poderá desferir ataques de oportunidade contra a ranger élfica quando ela ingressar ou deixar sua área de ameaça. Por fim, esse oponente não pode flanquear Sylvanas, embora ela ainda possa ser flanqueada por outros indivíduos.

Características de Alto-Elfo (Ext): Capaz de lançar quatro magias de nível 0 (truques) por dia, escolhidas a partir das listas de feiticeiro e mago, como um conjurador de 1º nível; +1 de nível efetivo de conjurador em todas as classes de conjuração arcana; uma vez por dia, é capaz de aplicar o talento Potencializar Magia em qualquer magia que estiver conjurando, sem a penalidade normal de nível; vício em magia (consulte os altos-elfos no livro básico de **Warcraft** ou os elfos do sangue no **Compêndio da Aliança e da Horda**).



APÊNDICE 3: OUTROS MONSTROS EM WARCRAFT

As criaturas de outros livros do sistema d20 podem acrescentar novos elementos interessantes em uma campanha de **Warcraft**. Este apêndice detalha os monstros da versão 3.5 do *LMo*, ***Creature Colection Revised***, ***Creature Collection II: Dark Manegerie*** e ***The Tome of Horrors***.

LMo (LIVRO BÁSICO III)

Águia Gigante: Esses pássaros magníficos vagam pelas vastas planícies das terras dos humanos, alimentando-se de cavalos ou de vacas quando suas fontes naturais de alimentos se tornam escassas. Muitos adestradores de animais humanos oferecem recompensas por filhotes de águias gigantes, pois esperam treiná-los como montaria ou animais de carga. Embora não existam "granjas" desses animais, algumas tentativas foram bem-sucedidas — o que torna os treinadores ainda mais ávidos pelos recém-nascidos. As águias gigantes não procriam em cativeiro, portanto, capturar os filhotes representa a única maneira de obter essas criaturas para treinamento.

Ankheg: Essas criaturas monstruosas e parecidas com formigas apresentam uma vaga semelhança com a raça nerubiana. Agora, são eles que monopolizam as vastidões que outrora pertenceram aos nerubianos, construindo seus lares cavernosos sob as ruínas de suas cidades. Eles caçam os indivíduos suficientemente tolos para visitarem essas terras em busca de tesouros perdidos ou conhecimento antigo. Esses apreciadores dos desertos são extremamente perigosos e, no passado, foram identificados de maneira errônea pelos leigos como abissais da cripta gigantes.

Essas criaturas existem desde a época das cidades nerubianas. Murais nas paredes desses locais antigos implicam que os ankheg eram capturados para lutarem contra gladiadores. Um deles enfrentava 5 ou mais guerreiros nerubianos e considerava-se um sinal de favor divino caso o ankheg lutasse bem ou fosse difícil destruí-lo.

Arbusto Errante: Nos pântanos de Azeroth, essas criaturas das terras alagadiças são responsáveis pela perda de milhares de vidas inocentes nas ondas traiçoeiras. Elas residem nos locais mais escuros, escondendo-se sob águas turvas ou dormindo em troncos apodrecidos. Esses seres são cruéis, apesar de se moverem lentamente, e até hoje têm conseguido proteger seus territórios do Flagelo e de seus lacaios. Apesar do efeito da praga em grande parte da vida vegetal, os arbustos errantes parecem imunes a essa contaminação. Não se sabe se eles possuem qualquer tipo de estrutura interna ou sociedade em Azeroth; nenhuma outra raça foi capaz de se comunicar com eles.

Bugbear: Resultantes dos testes e dos experimentos de necromantes, essas criaturas horríveis e distorcidas são utilizadas como guardiãs por aqueles de inclinação mais científica. Algumas também foram libertadas nas florestas em torno de regiões montanhosas, para que procriassem e propagassem sua raça mutante e corrompida. Não passam de animais primitivos, que atacam por fome ou necessidade, mas também obedecem a alguns comandos implícitos em sua própria natureza. Às vezes, reagirão a ordens recebidas em um certo idioma sombrio, incapazes de resistir à necessidade inata de atender aos pedidos de um necromante.

Essas criaturas, de muitas formas, são dignas de pena. Não são completamente estúpidas, e têm uma capacidade de compreensão similar à de um cão ou outro animal doméstico. Alguns estudiosos de Azeroth alegam que os bugbear poderiam aprender a ler e a compreender idiomas com o tempo. No entanto, poucos estão dispostos a realizar essa experiência e grande parte daqueles que tentaram se viram obrigados a destruir a criatura frustrada e enfurecida bem antes do experimento poder ser considerado um "sucesso".

Celestiais: Poucas lendas mencionam os celestiais em Azeroth, e ninguém declarou abertamente ter visto um deles em quase 1.000 anos. Dizem que anjos e espíritos gentis outrora vagavam pelas terras dos orcs e dos humanos, ensinando paz e cooperação e oferecendo dons àqueles que escolhiam seguir esse caminho. Hoje, não passam de lenda; alguns chegam até mesmo a afirmar que esses seres foram destruídos ou subjugados por espíritos malignos e não existem mais. Porém, cultos secretos espalhados por grande parte das nações ainda cultuam esses seres — alguns dizem que em vão.

Alega-se que os celestiais assumem muitas feições, dependendo da raça que estiver contando a história. Normalmente, assemelham-se ao indivíduo com quem estão falando, idealizados com feições e forma perfeitas. Eles não "vivem" nas terras propriamente ditas de Azeroth, pois existem em um plano superior e só assumem uma existência carnal quando necessário.

Centauro: Os centauros de Azeroth não são os animais gentis e pacíficos do mito grego. Carnívoros e, às vezes, canibais, esses seres violentos representam a desgraça para os demais habitantes das florestas. Eles dominam um território com sacrifícios sangrentos,

apossando-se dele através de sua perícia marcial e de rituais negros. É impossível transformar um centauro em morto-vivo. Os necromantes alegam que isso acontece porque as bestas-cavalos venderam suas almas para um poder ainda mais profano há muito tempo e, por isso, não podem ser reivindicadas por outros.

Essas criaturas vivem nas florestas densas próximas aos povoados dos humanos e ocasionalmente provam sua coragem atacando aldeias e capturando mulheres e crianças para seus banquetes. Algumas povoações guerreiam contras as tribos de centauros, afastando os cruéis homens-cavalos com uma determinação feroz. Se não fosse pelo orgulho desses animais, eles poderiam ter se aliado com o Flagelo quando a praga atingiu os humanos ao norte das florestas.

Demônios: Os demônios, diabos e outras criaturas infernais certamente se interessam pelos acontecimentos em Azeroth. Os feiticeiros costumam alegar que seu poder origina-se diretamente dessas fontes obscuras e, às vezes, possuem como patrono uma besta da Escuridão Inferior que incrementa suas magias. Essas criaturas raramente caminham sobre a terra sozinhas, mas possuem muitos seguidores em Azeroth para agir em seu lugar. Esses sacerdotes assemelham-se aos necromantes do Rei Lich, embora as duas facções se odeiem intensamente devido à inveja e às rivalidades pessoais.

Alega-se que os demônios assumem muitas feições, dependendo da raça que estiver contando a história. Normalmente, assemelham-se ao indivíduo com quem estão falando, idealizados com formas grotescas e vis — uma criatura da dor e do horror, capaz de uma crueldade que ultrapassa a compreensão mortal. Eles não "vivem" nas terras propriamente ditas de Azeroth, pois existem em um plano superior e só assumem uma existência carnal quando necessário.

Dríade: As dríades são espíritos terrícolas que residem nas florestas e vales. Elas são extremamente tímidas, já que sua raça foi praticamente levada à extinção, e quase nunca são vistas, mesmo pelos humanos que habitam seus territórios. Esses espíritos nutrem um medo mortal que suas árvores sejam destruídas pelos ávidos lenhadores orcs e humanos e ocasionalmente recorrerão à violência para expulsar esses trabalhadores.

Essas criaturas já foram frívolas e bem humoradas, mas as guerras e a invasão do Flagelo as privaram dessas qualidades. Hoje, são paranóicas e desconfiadas e estão dispostas a matar para defender as últimas árvores dríades que restaram no mundo. Todos os que adentrarem seu território são suspeitos; aqueles que cortarem madeira viva são inimigos.

Elementais: Os elementais do ar, da terra, do fogo e da água habitam os lugares primitivos de Azeroth, desfrutando das regiões onde seus elementos podem se sobressair. Essas criaturas são poderosas e se tornam ótimos aliados e servos. Portanto, os necromantes e os magos os caçam devido à sua magia e habilidades. A maioria dos elementais matará de imediato os seres vivos, tanto para defender seus territórios quanto por puro desprezo e diversão. Pouquíssimas criaturas desse tipo são pacíficas.

Ettin: Os ettin são gigantes com duas cabeças muito maiores que os humanos normais. Essas criaturas representam a primeira tentativa dos necromantes para criar as temíveis abominações (consulte o Capítulo Um), mas se mostraram muito estúpidos e perigosos para serem utilizados até mesmo como tropas de choque para os soldados do Rei Lich. Alguns conseguiram evitar a aniquilação e fundaram aldeias. Suas choupanas de lama e estrume se aglomeram contra as ravinas e em outros locais áridos e os ettin passam o tempo tentando descobrir a natureza do fogo. Já que isso parece algo muito difícil, preferem devorar os orcs crus.

Os ettin vivem nas montanhas e vales de Azeroth e mantêm distância da civilização. Por isso, habitam os territórios mais áridos e desolados — literalmente, a terra que ninguém mais quer. Mesmo assim, sobrevivem não somente por meio da caça, mas também de atividades agrárias primitivas.

Gárgula: Formados de pedra e terra, esses protótipos de golens protegem muitas cidades do Rei Lich. Eles são muito utilizados por seus sacerdotes como ferozes guardiões dos locais sagrados, mas, às vezes, podem ser encontrados defendendo cidades de invasões ou expandindo o território de um sacerdote poderoso.

Essas criaturas são semi-racionais e unem seu intelecto ao sacerdote que controla suas ações. Se ordenados, agem com a inteligência de seu mestre. Se estiverem sozinhos, suas ações serão mais simples e diretas.

Gorgon: As lendas afirmam que os gorgons são uma espécie fugitiva do plano Abissal, possivelmente os últimos remanescentes da alma despedaçada de um demônio. Essas feras são raras, vivem sob os picos das montanhas escarpadas no extremo norte e nunca se aventuram além de seus covis, a não ser para se alimentarem e procriarem.

Os gorgons parecem se formar a partir da rocha, mas são criaturas vivas. Eles habitam os lugares mais frios de Azeroth e apreciam o clima polar das montanhas altas e das planícies distantes e cobertas de neve. Poucas raças de Azeroth contam sobre experiências com essas feras, que permanecem envoltas por mistério.

Mantícora: Feras grotescas e deformadas, as mantícoras são nativas dos desertos. Elas caçam qualquer coisa que se mova e estão sempre famintas. Essas criaturas não temem as cidades dos humanos e, às vezes, irão se aventurar nesses locais se perceberem uma presa fácil. Os indivíduos que andam pelas ruas sozinhos ou os cavalos deixados ao ar livre na escuridão podem desaparecer misteriosamente — presas das vigilantes mantícoras.

Os agentes do Flagelo capturaram algumas dessas bestas, mas elas não são confiáveis. As mantícoras não podem ser treinadas e não aceitam qualquer sistema de punição ou recompensa. Elas são extremamente cruéis, estúpidas e ansiosas para se entreterem com a dor de outros indivíduos.

Ninfa: Ao contrário das dríades, as ninfas e outros espíritos nômades da natureza estão prosperando em Azeroth. Eles viajam para lugares distantes, evitando o Flagelo invasor e ignorando o perigo que ele representa. Essas criaturas superficiais e volúveis simplesmente se mudam quando seus locais preferidos são contaminados pela praga ou atingidos pela guerra — e nem imaginam que nem sempre haverá outra terra, com pastos mais verdejantes, além do próximo horizonte.

Objeto Animado: Muitas vezes existe uma magia incontrolável nos objetos físicos, que às vezes lhes concede habilidades animadas. Esses itens muitas vezes são encontrados com os necromantes, animados com o propósito específico de auxiliar o conjurador com suas atividades. Quando seus donos morrem, esses objetos normalmente perdem seus movimentos, mas nem sempre isso ocorre. Algumas histórias descrevem guardiões ancestrais, espadas voadoras e outros itens que ainda defendem os laboratórios abandonados de necromantes mortos.

Os objetos animados nunca são encontrados "vagando" por Azeroth, mas sempre são criados com um propósito. Podem ser encontrados nas cidades, em residências particulares e nos laboratórios dos magos. Essas criaturas não possuem emoções ou "desejos", nem sequer a necessidade de abandonar seus lares para caçar ou devido a algum outro objetivo. Quando não estão sendo utilizados por um necromante, apenas permanecem em suas "prateleiras" de sempre.

Salamandra: Primas dos elementais do fogo e apreciadoras das chamas, as salamandras são mais inteligentes e menos agressivas do que seus parentes distantes. Apesar de não gostarem de visitantes em seus ninhos flamejantes, apreciam a companhia dos dragões e farão seus lares dentro do território das revoadas de dragões negros ou de bronze.

Elas normalmente trabalham para os dragões, que empregam seus serviços para alcançar seus principais objetivos, e podem ser aliadas poderosas — ou inimigas perigosas. A maioria dos dragões que comanda as salamandras as utiliza para proteger e guardar seus covis, mantendo-as por perto se os inimigos atacarem seus locais sagrados. As salamandras são muito leais e mantêm-se unidas a um determinado dragão por muitas gerações. Mesmo quando seu senhor morre, continuarão fiéis ao ideal, mantendo a lembrança do dragão viva em seu território.

Tríbulo Brutal: Criados para se tornarem escavadores subterrâneos, os tríbulos brutais são perigosos e cruéis ao extremo. As tribos de trolls foram as primeiras a domarem essas criaturas e a utilizarem-nas para evitar as muralhas ao redor das cidades dos humanos e dos elfos. Embora a criação dos tríbulos tenha sido um sucesso, é extremamente difícil treiná-los e cuidar dessas criaturas, que fogem se não forem alimentadas com freqüência.

Alguns trolls ainda conservam tríbulos como auxiliares na escavação e manutenção dos túneis subterrâneos que eles utilizam como rota de fuga ou para construir.

Troglodita: Criaturas principalmente aquáticas, os trogloditas desprezam o contato com os "seres inferiores" da terra firme. Eles observaram o desenrolar das guerras na superfície, odiando essas criaturas sanguinárias à distância. São vegetarianos e eruditos que habitam as profundezas dos oceanos e se recusam a visitar a superfície, a não ser que a situação seja grave. Apesar de se saber que os trogloditas ocasionalmente comercializam com cidades portuárias, essas oportunidades são raras. Eles utilizam pérolas como moeda e empregam poucas armas além de suas magias aquáticas.

Urso-Coruja: Uma aberração da natureza, o urso-coruja existe há tanto tempo quanto Azeroth. Apesar de pouco provável, alguns necromantes alegam que os ursos-corujas, assim como os bugbears, são o resultado de experiências genéticas e mágicas. As criaturas são mais bem explicadas como o fruto de um processo incomum de seleção natural. Eles vagam por todos os tipos de terreno, alimentando-se de qualquer coisa que conseguirem capturar, mas preferem viver perto de povoados, onde conseguem roubar bodes, galinhas e outros animais para complementar o resultado de suas caçadas.

Os ursos-corujas são criaturas nômades, estabelecendo seus covis em árvores caídas ou cavernas pouco profundas apenas por tempo suficiente para criar seus filhotes até que atinjam idade suficiente para acompanhar suas freqüentes mudanças. Eles podem ser encontrados por toda Azeroth, às vezes em unidades familiares, mas geralmente permanecem sozinhos ou em casais. A maioria dos fazendeiros da região considera-nos uma praga e pagará grupos de aventureiros de bom grado para que os eliminem.

Vulto Noturno: Essas criaturas mortas-vivas se adequam bem ao ambiente de Azeroth, apesar de reproduzirem características de algumas das bestas que já trabalham para os servos do Rei Lich. É possível que os vultos noturnos representem uma variação primitiva dos próprios vultos ou sejam criaturas resultantes de um experimento incomum e inigualável. Independente de sua origem, raramente são acrescentados aos exércitos do Flagelo.

Nem mesmo os necromantes mais poderosos conhecem o processo através do qual os vultos noturnos são formados. Apenas os lich têm a habilidade de criar esses seres, mantendo o segredo de sua origem apenas para si mesmos.

Wyvern: O wyvern é uma besta que se assemelha a um dragão, mas, na realidade, as duas criaturas não poderiam ser mais distantes. O dragão é inteligente e sábio, um wyvern não se preocupa com nada além de encher a barriga, chegando até a devorar seus próprios filhotes se as presas estiverem escassas durante a estação, sem se importar com os instintos paternais. Essas criaturas são vorazes e possuem apenas um raciocínio suficiente para perceber quando a presa está sentindo dor — com a qual sentem prazer. Nas terras de Azeroth, os wyverns são caçados por todas as raças inteligentes, exceto o Flagelo, que utiliza as bestas temíveis como montarias aladas para saquear e destruir seus inimigos.

Creature Collection Revised

Albadian Battle Dog: Esse animal pode ser encontrado nas frias terras setentrionais de Azeroth. Com suas pregas soltas de carne, evita vários danos durante o combate (a pele se contrai antes de ser perfurada) e, depois de morder o inimigo, suas mandíbulas poderosas começam a dilacerá-lo.

Alley Reaper: À noite, esses mortos-vivos vagam pelas cidades onde foram assassinados, sedentos por sangue. Em Azeroth, servem à Legião Flamejante sob o comando do Rei Lich e percorrerão quaisquer distâncias para destruir aqueles que os mataram no passado.

Amalthean Goat: Os *amalthean goats* vagam pelos cumes das montanhas de Azeroth. Cobiçados por suas habilidades curativas, são protegidos pelos orcs e caçados pelo Rei Lich e seus mestres na Legião Flamejante.

Asaath: Essa raça ancestral de magos-guerreiros sucumbiu diante do poder da Legião Flamejante e agora visa apenas a destruição dos demônios. Se os humanos, os orcs e os elfos da noite forem eliminados durante a batalha... bem, aos répteis restarão os espólios.

Barrow Worm: Os *barrow worms* são encontrados nas profundezas das cavernas de Azeroth, seres enormes que espreitam nas grutas e nas criptas, aguardando que os desavisados adentrem seus covis.

Bat Devil: Esses humanóides às vezes se tornam aliados dos orcs, já que sua habilidade de vôo os torna excelentes batedores.

Belsamaug: Seres que caçam sob a luz do luar, esses goblinóides foram corrompidos pelos poderes infernais da Legião Flamejante e agora perseguem os fracos, os enfermos e os velhos como presas.

Blight Wolf: Outra criatura corrompida pelas energias demoníacas da Legião Flamejante, os *bligh wolves* vagam pelos desertos — áreas consumidas pelos demônios durante as batalhas em Azeroth.

The Carnival of Shadows: Sem qualquer tipo de aliança com a Legião Flamejante, com a Aliança ou com a Horda, o *Jack of Tears* e sua *Krewe* chegaram a Azeroth depois da Legião. Alimentando-se do sofrimento causado pelos demônios, o *Jack of Tears* está disposto a oferecer seus serviços àqueles que o desejarem... por um preço.

Celestian: Amaldiçoada pelos deuses a se transformar em seres incorpóreos, a espécie de gigantes conhecida como *celestians* fez uma barganha com a Legião Flamejante: em troca de servidão aos demônios, recebeu os poderes das tempestades de Azeroth.

Chardun-Slain: Guerreiros a serviço do Rei Lich se viram incapazes de permanecerem mortos, reerguendo-se de suas tumbas como soldados mortos-vivos com o propósito de realizarem suas tarefas, sejam elas participar de uma batalha ou proteger uma fortaleza.

Coal Goblin: Uma raça de goblins com talento para a furtividade, essas criaturas sobrevivem como assassinos de aluguel. Alguns chegaram até a se estabelecer nas cidades, prontos para emboscá-los a fim de obter os produtos de que necessitam e de atender a suas próprias necessidades malignas.

Dragon, Firewrack: Criações da Legião Flamejante, esses dragões são os guerreiros de elite da organização. Formados por troncos fumegantes e carne queimada, é uma bênção o fato de pouquíssimos ainda existirem em Azeroth.

Dragon, Mock: Criações de um dragão para enganar os caçadores, essas criaturas vagam livremente pelas colinas de Azeroth e, para cada uma assassinada, os dragões verdadeiros ganham um pouco mais de tempo.

Dragon, Seawrack: Criações da Legião Flamejante, esses dragões vagam pelos lagos, rios e águas continentais distantes das terras povoadas de Azeroth. De todos os dragões arruinados, são o tipo mais comumente encontrado.

Dragon, Tar: Um dragão com pele betuminosa (de onde surgiu seu nome), essa criatura normalmente é encontrada enquanto caça. Logo, representa um perigo para aqueles que podem encher seu estômago com facilidade.

Dragon, Woodwrack: Criações da Legião Flamejante, esses dragões eram os assassinos da organização. Agora, enquanto espreitam nos desertos e pântanos de Azeroth, perseguem seus próprios objetivos, assim como, possivelmente, os propósitos de seus criadores demoníacos.

Fatling: Outrora humanos, esses sacerdotes da Legião Flamejante foram transformados em grotescas massas de carne. Apesar de parecerem indefesos, são servos dos demônios e, portanto, não devem ser subestimados.

Feral: A Legião Flamejante é engenhosa. Ao dilacerar uma alma para originar várias, os demônios formaram um exército sob o seu comando. E as ordens que deram aos ferais são nada além de destruir completamente tudo em seu caminho.

Firedrake: Esses lagartos sem asas deitam-se próximos a fluxos de lava e gêiseres e em qualquer lugar que abrigar uma fonte de calor geotérmico. Extremamente territoriais, atacam todos os que se aproximarem de seus territórios.

Fleshcrawler: Lacaios do Rei Lich e de suas forças imortais, esses mortos-vivos foram dominados pela Legião Flamejante e transformados para servir como caçadores de recompensa para os demônios.

Golem, Bone: Criados pelos necromantes do Rei Lich, esses golens agem como seus guarda-costas.

Golem, Wood: Construídos pelos druidas de Clareira da Lua, esses golens são os defensores da pátria dos elfos da noite.

Gorgon, High: Não se sabe se os *high gorgons* são criações da Legião Flamejante ou simples aberrações de alguma raça há muito esquecida. De qualquer forma, essas criaturas espreitam as cidades, reunidas em grupos pequenos por razões particulares e sinistras.

Gorgon, Low: Como seus parentes humanóides, não se sabe se os *low gorgons* são criações da Legião Flamejante ou apenas em aberrações de alguma raça há muito esquecida. Eles tendem a permanecer nas florestas ou nos subterrâneos, a não ser que sejam levados às cidades pelos *high gorgons*.

Hag, Brine: Corrompidas pelos poderes demoníacos da Legião Flamejante, as *brine hags* habitam os oceanos profundos de Azeroth, à espera dos marinheiros inocentes que passarem sobre os seus covis.

Hag, Cavern: Corrompidas pelas energias demoníacas da Legião Flamejante, as *cavern hags* espreitam os subterrâneos de Azeroth, aperfeiçoando suas perícias em alquimia e de vez em quando capturando humanos para serem torturados e devorados.

Hag, Ice: Corrompidas pelas energias demoníacas da Legião Flamejante, as bruxas do gelo assombram as terras setentrionais de Azeroth, considerando seu dever proteger os desertos abandonados pelos demônios e atacando os povoados humanos.

Hag, Moon: Corrompidas pelas energias demoníacas da Legião Flamejante, as bruxas da lua são as mais poderosas de sua raça, dedicadas a espalhar a corrupção originada de seus criadores demoníacos.

Hag, Storm: Corrompidas pelas energias demoníacas da Legião Flamejante, as bruxas da tempestade se libertaram dos grilhões da gravidade e viajam pelos ares sobre o mundo de Azeroth, caçando as presas terrestres.

Hag, Swamp: Corrompidas pelas energias demoníacas da Legião Flamejante, as bruxas do pântano espreitam os charcos de Azeroth, e podem ser encontradas como aliadas do Flagelo e dos *high gorgons*.

Hornsaw Unicorn: Embora a Legião Flamejante não seja diretamente responsável pela terrível mudança realizada nesses outrora pacíficos unicórnios, é possível que a mácula que deixaram para trás tenha alterado essas criaturas selvagens.

Ice Basilisk: Descendentes dos basiliscos de Azeroth, essas criaturas vivem nas tundras de Azeroth, aguardando para avistar a presa e se banquetear com sua carne congelada.

Ice Haunt: Viajantes que morreram de fome durante as nevascas setentrionais de Azeroth ressuscitados pelo Flagelo, os *ice haunts* vagam pelos desertos congelados sob a lua cheia à procura de carne quente para se alimentarem.

Manticora: Criações demoníacas da Legião Flamejante, esses humanóides leoninos vagam nas savanas de Azeroth, apreciando a dor que causam a suas vítimas.

Marrow Knights: Criados a partir dos ossos de humanos e de cavalos, esses mortos-vivos parecidos com os centauros servem ao Rei Lich e seu Flagelo em várias tarefas, desde corcéis profanos a simples patrulheiros.

Mistwalker: Apesar de alguns *mistwalkers* serem cruéis, desejando apenas causar a ruína dos desavisados, a maioria é o resultado de assassinatos cometidos pelo Flagelo, trazidos de volta do túmulo pela vontade de cumprir suas tarefas.

Murdersprite: Uma fada minúscula corrompida pelas energias demoníacas da Legião Flamejante, essa criatura maligna vaga pelas florestas e cidades de Azeroth, procriando rapidamente e espalhando terror pelos lugares que habita.

Narleth: Uma criação da Legião Flamejante, o *narleth* é uma combinação de humano e aranha que depreda a Clareira da Lua, habitada pelos elfos da noite.

Orafaun: Presenteados por Kenarius com o poder de interpretar os sonhos, os *orafauns* vivem nas colinas do Monte Hyjal, prontos para esclarecer os significados dos sonhos daqueles que visitam o templo e prestam respeito ao semideus.

The Proud: Gatos-centauros nômades, essas crias da Legião Flamejante são selvagens implacáveis que vagam pelas planícies de Azeroth.

Ratman (Slitheren): Quando se alimentaram dos cadáveres dos demônios da Legião Flamejante, esses ratos passaram por uma transformação irreversível. Eles espreitam as regiões escuras de Azeroth para emboscar os desavisados.

Ratman, Brown Gorger: Invasores e saqueadores, esses homens-ratos escravizam vilas inteiras para servirem como gado para os *Gorgers*. Mesmo assim, estão sempre famintos.

Ratman, The Diseased: Os homens-ratos espreitam os subterrâneos das cidades de Azeroth, embora alguns tenham formado comunidades na superfície desse mundo.

Ratman, Foamer: Esses homens-ratos são semi-aquáticos por natureza, mas confiam em escravos para navegar seus barcos. Eles são os mais cruéis de sua raça, e vivem do sangue e do massacre dos inimigos.

Ratman, Red Witch: Os mais poderosos entre os homens-ratos e, felizmente, os menos numerosos, os *red witches* aliaram-se ao Flagelo.

Savant Hydra: Criações da Legião Flamejante, essas hidras vagam pela terra de Azeroth com o único propósito de destruir os inimigos de seus mestres, ou seja, qualquer um que não serve aos demônios.

Skin Devil: Criaturas da Legião Flamejante, essas aberrações dilaceradas vagam pela terra de Azeroth à procura de novas vítimas das quais arrancar a pele.

Skyquill: Aliados dos elfos da noite, os *skyquills* podem ser facilmente encontrados na Clareira da Lua, no Monte Hyjal, cultivando as nuvens da região.

Sleet Devil: Uma criatura da Legião Flamejante espreita as terras setentrionais gélidas de Azeroth: o *sleet devil*. Esses seres detestáveis buscam presas de sangue quente para matarem-nas por diversão.

Spider-Eye Goblin: Nas profundezas das selvas e cavernas escuras de Azeroth encontra-se uma das primeiras raças goblinóides: os *spider-eye goblins*. Eles apresentam características em comum com as aranhas, espreitando as copas das árvores ou as cavernas em busca de presas.

Steppe Troll: Esses trolls podem ser encontrados nas estepes e pastos de Azeroth e são aliados da Horda devido à sua força e habilidade de regeneração.

Trogodon: Esses híbridos de répteis e humanos vivem nos pântanos de Azeroth e podem ser encontrados com freqüência como guardiões das cidades remanescentes dos *asaatthi*.

Vengaurak: Alterados pelas energias demoníacas da Legião Flamejante, esses insetos apreciam se alimentar de elfos da noite e dos indivíduos associados ao semideus Kenarius.

Willow Tree Warrior: Criado pelo semideus Kenarius para defender a Clareira da Lua no Monte Hyjal da Legião Flamejante, essas criaturas são guardiões corajosos dos elfos da noite e seus aliados.

Creature Collection II: Dark Menagerie

Abissal Lamprey: Nem todos os habitantes do Caos Inferior são demônios poderosos. Muitas entidades menores aglomeram-se entre os mundos, em busca de orifícios e rachaduras por onde penetrar nessa luminosidade. Essas criaturas são encontradas principalmente perto do Redemoinho.

Acid Shambler: Apesar de raros, esses mortos-vivos começaram a ser utilizados perto do fim da Segunda Guerra. Demando um esforço de produção um pouco menor, embora tenham uma vida curta. Os *acid shamblers* são úteis para atacar edifícios, armaduras e outras coisas sem vida. Eles são encontrados próximos às ruínas antigas onde se abrigam os *bane clouds*.

Arcane Devourer: Atraídos pelo Poço da Eternidade, os primeiros desses seres surgiram no alvorecer da História. Os elfos eram capazes de destruí-los, porém, um a um, os devoradores arcanos acabaram encontrando passagens para o mundo. Suas origens são desconhecidas, apesar de alguns suspeitarem que sejam agentes da Legião Flamejante.

Arcane Worm (Slarecian Worm): De acordo com o conhecimento demoníaco, esses vermes arcanos são, na verdade, parasitas dos titãs e outros seres grandiosos. Apenas um pequeno incômodo para tais entidades, são consideravelmente mais letais em Azeroth. Os primeiros vermes desse tipo se soltaram de demônios invocados. Os magos têm conseguido eliminá-los quando ocorrem infestações, mas há rumores sobre grandes ninhos em Fenda do Norte.

Bane Cloud: Esses elementais corruptores foram vistos pela primeira vez como criações do Flagelo. Emanado sob uma camada de escuridão, seus vapores letais fazem parte do processo de criação dos *acid shamblers*. Apesar de raras, diz-se que habitam poços e ruínas antigas à espera de novas vítimas.

Demon Spider (Belsameth Spider, modelo): As *demon spider* são criadas para servir ao Flagelo, apesar de muitas terem se disseminado por conta própria. Há rumores sobre ninhos dessas criaturas ao sul do Vale Acinzentado. Algumas também servem às ninhadas de *black spiders*.

Bitter Tree: A corrupção do Flagelo e as maldições potentes da Legião Flamejante afetaram muitas florestas. Apesar dos elfos da noite terem ajudado a recuperar sua vitalidade, várias das criaturas poderosas dessas regiões tornaram-se seres letais e malignos. As harpias e outras raças cruéis com freqüência servem às *bitter trees*.

Blade Beast: Os elfos da noite dizem que Azshara criou essas feras para substanciar algum tipo de argumento em relação à magia e armas. Alguns foram vistos ao sul das Terras Áridas e em várias ruínas ao norte.

Blood Barnacles: Os navios que atravessam os oceanos perto do Redemoinho correm vários riscos. Animais e plantas foram alterados pelos poderes sombrios. Os *blood barnacles* costumam se fixar nos cascos das embarcações que viajam pelo mar central, causando loucura e morte.

Blood Crone: Essas criaturas são conjuradoras que se consagraram à Legião Flamejante mediante sacrifícios de sangue. Agora, após a Segunda Guerra, planejam vingança escondidas nas florestas e nos desertos, e reúnem seguidores dominados.

Blood Maiden: Essas criaturas horripilantes são elfas bem-nascidas, criadas da mesma forma que os nagas. Apesar de existirem bem menos *blood maidens* do que nagas, é mais fácil encontrá-las, já que residem principalmente nas regiões costeiras.

Blood Moth: Também chamados de "Piada da Legião", esses insetos demoníacos são encontrados principalmente em Mulgore e Vale Acinzentado.

Acredita-se que foram trazidos de outro mundo pela Legião Flamejante.

Blood Reaper: Utilizados como tropas de choque pela Legião Flamejante, sua combinação de armadura e investidas letais espalham o terror entre os exércitos humanos. Alguns ainda sobrevivem em Vale Acinzentado, declinando aos poucos graças aos ataques do elfos da noite.

Blood Sea Jellyfish: Essa água-viva é um dos diversos exemplos de criaturas aparentemente normais distorcidas pelos poderes desconhecidos do Redemoinho. Alguns marinheiros alegam que elas estão sob o controle dos mur'gul, mas é mais provável que essas criaturas simplesmente se reúnam perto das águas-vivas à espera de vítimas.

Blood Sea Mutant (modelo): Há inúmeros monstros atingidos pelo Redemoinho no mar central. Não se sabe se isso é devido a um só ou a diversos poderes sombrios. Algo ainda mais perturbador é que vários bandos dessas criaturas foram vistas agindo em conjunto e atacando navios como um grupo coordenado e inteligente.

Blood Sprite: Essas fadas foram amaldiçoadas pela Legião Flamejante e incumbidas de atormentar os elfos da noite. Apesar de não se engajarem em lutas corpo a corpo, as matilhas de fadas do sangue atacarão viajantes e batedores solitários.

Bone Zombie: Como produto das *blood barnacles*, essas paródias inchadas de seres vivos flutuam pelo mar. Alguns são utilizados como distrações, aterrorizando a tripulação enquanto os mur'gul arrastam as vítimas para as profundezas.

Bonewing: O Flagelo tira um certo proveito desses mortos-vivos. Embora não sejam tão poderosos quanto as gárgulas, essas criaturas esqueléticas foram utilizadas durante a Segunda Guerra como batedores e mensageiros. Hoje, são predadores dotados de uma inteligência perigosa, às vezes servindo a mestres imortais, mas quase sempre apenas caçando carne viva.

Burned Ones: Esses mortos-vivos são imbuídos da chama inextinguível da Legião Flamejante. Homens e mulheres sagrados que a combateram foram distorcidos pelo seu poder e transformados nessas abominações. Hordas de *burned ones* surgiram no rastro dos infernais, espalhando destruição. Alguns ainda existem, assombrando templos e tentando levar seu próprio sofrimento aos demais.

Carnivorous Tree: O poder corruptor da Legião Flamejante transformou diversos espíritos das florestas em delirantes paródias. Apesar das árvores carnívoras não possuírem a mobilidade de outras criações demoníacas, as fadas negras e outros agentes ocasionalmente as ajudarão a se alimentarem.

Chaos Globe: Criados pelos bem-nascidos, os *chaos globes* ainda são fabricados pelos magos que querem defender cidades ou covis. Alguns protegem as guildas na Ilha Theramore.

Demon Worms (Chern's Children): Esses monstros retorcidos foram invocados pela Legião para aterrorizar e eliminar os povoados humanos. Alguns enxames ainda são vistos de vez em quando no Pântano Empoeirado e em Mulgore. Os taurinos fazem questão de exterminar essas criaturas sempre que possível.

Cloudsting: Há várias histórias sobre essas criaturas estranhas e enigmáticas sugerindo que passaram a existir algum tempo depois da grande Fragmentação. Os anões construíram elaborados "sensores" para rastrear esses seres na esperança de localizar seu esconderijo e o ouro que armazenam.

Corpse Whisperer: Alguns seguidores mortais do Flagelo foram transformados nessas criaturas. Embora não sejam tão poderosos quanto os cavaleiros da morte, os *corpse whisperers* possuem a habilidade de erguer uma hoste de mortos-vivos. Como ainda são mortais, não estão sujeitos as mesmas limitações dos outros membros do Flagelo. Eles se abrigam nos desertos, tentando governar por conta própria.

Daemon, Grisly Minstrel: Entoando cânticos atormentados diante das hostes da Legião Flamejante, essas criaturas eram inimigos terríveis por si mesmas. Hoje, tornaram-se raros, embora sejam ocasionalmente invocados de volta ao mundo.

Daemon, Plague Angel: Outros agentes da Legião Flamejante, os *plague angels* vagavam por toda Azeroth. Apesar de não serem tão dedicados quanto o Flagelo, ajudaram a enfraquecer a determinação da Aliança. Alguns ainda existem, ocasionalmente levando a destruição aos povoados.

Dananshee: Nem todas as fadas são boas ou simplesmente excêntricas; algumas apreciam o tormento e o sofrimento. Essas criaturas são encontradas na Floresta do Vale Acinzentado, mas também em muitas outras regiões. Algumas vivem em Mulgore, e às vezes capturam feras kodo.

Dark Womb: Criados a partir dos elfos bem-nascidos, os *dark wombs* eram o tema de poucas histórias de terror até a Segunda Guerra. Esses monstros auxiliaram o Flagelo, fabricando agentes para se infiltrarem nas cidades, e foram encorajados a se multiplicar. Os *dark wombs* podem ser encontrados no Vale Acinzentado e nas Terras Áridas.

Demon, Abyssal Larva: Essas criaturas entraram sorrateiramente em Azeroth. Os portais e os planos de longo prazo da Legião Flamejante deixaram diversas fendas pelo mundo, permitindo a entrada de uma hoste de criaturas menores da Grande Escuridão. As *abyssal larvae* são encontradas perto das colônias. Elas não têm preferência por um determinado alimento, e podem atacar tanto os murlocs quanto os elfos da noite.

Demon, Blade: Demônios metálicos alados e incandescentes, essas criaturas são os batedores e estrategistas de baixo escalão da Legião Flamejante. Uma matilha de *blade demons* pode realizar investidas aéreas rápi-

das, possivelmente atraindo uma força armada a uma emboscada. Eles são vistos com mais freqüência a serviço de cultos poderosos.

Demon, Blood Horror: Os servos mortais da Legião Flamejante convivem com o sofrimento, tanto quando demonstram competência quanto no caso contrário. Em vez de serem apenas descartados, os mortais são amaldiçoados e transformados em novos agentes da Legião. Os *blood horrors* são criados a partir de criaturas promissoras e enviados para romper as defesas das raças mortais. Pode-se encontrá-los com freqüência perto de locais sagrados, empenhando-se em causar ruína.

Demon, Leonine: Esses guerreiros são utilizados pela Legião em grandes números a fim de aniquilar outros exércitos. Eles são disciplinados e fervorosos, apesar de não muito inteligentes — uma combinação valiosa para as tropas demoníacas. Alguns são encontrados em Mulgore e nas Terras Áridas e, aparentemente, aderiram a um estilo de vida nômade.

Demon, Locust: Essas criaturas foram um presente da Legião Flamejante ao Flagelo, permitindo-lhe espalhar a praga rapidamente por uma área. Apesar do Flagelo possuir outros métodos, os *demon locusts* também servem como agentes poderosos. Apesar dos esforços dos elfos da noite, muitos ainda vagam por Azeroth, espalhando a corrupção.

Despair: A princípio criadas pelo Flagelo, essas criaturas são uma fusão do poder corruptor da pós-vida e da carne humana. Elas não são mortas-vivas, mas foram impregnadas pelo poder da Grande Escuridão. Os *despairs* são enviados um a um para disseminar doenças e sofrimento, aguardando suas vítimas em estradas e comunidades isoladas.

Devil, Heartclutch: Utilizadas pela Legião como mensageiros e batedores, essas criaturas minúsculas muitas vezes são deixadas para trás a fim de causar problemas. Fiéis a seus mestres sombrios, os *heartclutch devils* permanecem nas proximidades dos povoados e tentam assassinar quaisquer líderes ou homens sagrados.

Elder Larva: Como parte integrante da Legião, essas criaturas são utilizadas como montarias. Em alguns casos, tornam-se explosivos vivos, invadindo aldeias ou se infiltrando entre exércitos e, quando finalmente abatidas, espalham a destruição. Os cultos ainda invocam as larvas anciãs de vez em quando, trazendo a ruína de seus inimigos.

Face Stealer: Levados a Azeroth como infiltradores a partir de algum mundo distante, muitos *face stealers* escaparam de seus mestres demoníacos. Essas criaturas estavam mais interessadas em seus próprios assuntos. Apesar de sua utilização para reconhecimento ter se mostrado limitada, os problemas que se deliciam em causar se mostraram muito úteis.

Flailing Dreadnought: Essas criaturas bizarras são o resultado de antigos experimentos com invocação. Elas não se propagaram significativamente, sugerindo que Azeroth não consiste no ambiente ideal para sua sobrevivência. Já que os *dreadnoughts* preferem viver nas minas, os anões desenvolveram armas especiais para lidar com essas criaturas.

Forest Walker: Ligados aos ancientes e aos entes, os andarilhos das florestas defendem o Vale Acinzentado e outras matas daqueles que poderiam prejudicar esses locais. Eles agem em conjunto com os elfos da noite para manter a terra segura, mas também se empenham em proteger seu território.

Gallows Eye: Provavelmente o resultado de uma invocação mal-sucedida, essas aberrações podem ser encontradas em ruínas e outras áreas isoladas. Elas buscam o conhecimento de eras antigas e às vezes tentam roubar os poços da lua dos elfos da noite. Apesar de poderosos nas artes da necromancia, os *gallows eyes* não auxiliam explicitamente o Flagelo.

Gallows Vine: Os elfos da noite utilizam essas plantas letais como armadilhas vivas, distribuindo-as cuidadosamente pelas fronteiras. As trapadeiras são cultivadas de modo a evitar um crescimento rápido e sua alimentação, um processo que envolve chamados e odores espalhados para desencorajar os animais a se aproximarem com muita freqüência.

Gauntling: Encontrados principalmente nas Terras Áridas, esses seres são ogros amaldiçoados pelo poder da Legião Flamejante. Eles estão eternamente famintos e vagam pelo mundo à procura de vítimas.

Golem, Crystal: Encontrados com maior freqüência em Fenda do Norte, esses construtos foram provavelmente criados por Ner'zhul, o Rei Lich. Eles protegem ruínas e às vezes são mobilizados para atacar as forças inimigas. Há rumores sugerindo que outros tipos de liches também são capazes de fabricar esses golens.

Hope: Emissários da luz, os *hopes* preferem guiar os guerreiros paladinos e os sacerdotes de Azeroth em segredo. Eles não costumam liderar ou revelar a vontade divina. Em vez disso, auxiliam os seguidores da luz. Quando pressionados, combaterão o mal, mas este não é seu objetivo.

Howling Abomination: Entidades menores da Grande Escuridão, essas abominações escapam pelos portais menores e adentram o mundo. Elas atacam os heróis, mas seus motivos reais são desconhecidos. Não servem à Legião Flamejante.

Leeching Willow: Outro tipo de árvore corrompida pelas energias demoníacas, os *leeching willows* são encontrados principalmente ao norte do Vale Acinzentado. Os elfos da noite utilizam essas plantas como protetoras de fronteiras e alguns mantêm acordos com essas árvores algo inteligentes.

Lurker Below: Alguns acreditam que essas criaturas foram maculadas pela Legião Flamejante ou pelo poder do Redemoinho. Independente de suas origens, os murlocs as utilizam como guardiãs ao redor de suas comunidades costeiras.

Maelstrom Leviathan (Kadum's Leviathan): Assustadoras baleias mutantes, os leviatãs foram vistos inúmeras vezes perto do Redemoinho. Felizmente, grande parte dos marinheiros ignora que essas criaturas são mortas-vivas. Os sacerdotes afirmam que, pelo menos em uma ocasião, uma delas encalhou no litoral, cuspindo dezenas de mortos-vivos. Eles temem que essas criaturas possam estar sob o controle de um poder sombrio e ataquem em massa no futuro.

Pilfer Sprite: Essas fadas vorazes adquiriram um gosto pelo poder arcano em eras antigas, graças aos experimentos dos bem-nascidos. O poder demoníaco provavelmente acentuou essa fome e, até hoje, as *pilfer sprites* procuram magos para abrandá-la.

Sand Mummy: Os necromantes descobriram que a areia seca dos desertos possui uma sintonia profunda com a pós-vida. As *sand mummies* foram criadas há muito tempo, unindo o frio sombrio da imortalidade à energia causticante do deserto e transformando-os em uma força terrível. Os nômades das planícies secas e dos desertos sabem que nem todos os corpos ressequidos são resultados de ocorrências naturais.

Sand Wyvern: Essas criaturas enormes atacam as regiões áridas. Sabe-se que as harpias de Kalimdor agem em conjunto com os wyverns da areia, caçando-os e treinando-os como instrumentos de terror.

Seeker's Bane: Ao contrário de diversos mortos-vivos, esses fantasmas não estão associados ao Flagelo. Ao invés disso, representam ocorrências naturais, e são mais comuns em ruínas próximas a fenômenos mágicos. Templos antigos, fortalezas mágicas e outros elementos dão poder e forma aos espíritos amargos dos mortos.

Siege Undead: O Flagelo é perito em fazer os mortos assumirem formas diferentes, reunindo muitos corpos em um só ou em formatos completamente novos. Um problema constante é a disponibilidade de materiais apropriados. Os *siege undeads* representam uma ótima maneira de racionar os cadáveres, produzindo três mortos-vivos a partir de cada corpo.

Skull King: Esses mortos-vivos serviam ao Flagelo como estategistas e oficiais militares. Sua habilidade para conjurar múltiplas magias se mostrou útil em grandes conflitos. Porém, um *skull king* considera o combate indigno de suas habilidades. Hoje, muitos tentam expandir sua base de poder por meio da manipulação e da política.

Skullworm: Cultos antigos da Legião Flamejante receberam essas criaturas para auxiliá-los na eliminação das defesas de Azeroth. Muitos procriam livremente nos pântanos, infectando murlocs e humanos.

Sundered Woman: Ao incorporar o horror da Legião Flamejante, essas fadas se tornaram fragmentos desesperados do que já foram um dia. Muitas vagam pelas Terras Áridas e pelo Vale Acinzentado. Os elfos da noite tentam confortá-las, aniquilando com grande tristeza as que representam um perigo significativo.

Surged Giant: Essas criaturas já foram guerreiros humanos que almejavam o poder da Legião Flamejante. Eles tiveram seus desejos satisfeitos por corpos enormes com músculos gigantescos, despedaçando-se devido à sua força distorcida. Todos enlouqueceram pela dor, tornando-se nada mais do que imbecis caóticos. Os *surged giants* são raros, mas é possível encontrá-los em diversos locais.

Swamp Fisher: Ameaças ocasionais, essas criaturas às vezes são cultivadas pelos murlocs como alimentos e proteção. Os orcs apreciam o gosto de *swamp fishers* e algumas evidências sugerem que esses animais se originaram em Draenor.

Swamp Tyrant: Acredita-se que essas feras saíram de Draenor junto com os orcs. Apesar de, felizmente, serem raras, sabe-se que os murlocs abandonam seus povoados devido à invasão desses horrores. Relatórios perturbadores mencionam *tyrants* avistados nas proximidades da Ilha Theramore, no Pântano Empoeirado.

Thought Drinker: Normalmente confundidas com demônios, essas criaturas gasosas foram criadas pelos bem-nascidos. Os elfos realizavam experiências com construtos e forças vivas na tentativa de se transformarem em espíritos poderosos. Esses parasitas grotescos foram um resultado imprevisto.

Touch Corrupter: Impregnados com poderes de enfermidade e pós-vida, esses mortais se mostraram agentes valiosos do Flagelo. Eles conseguem dilacerar cadáveres com rapidez para a produção de esqueletos, ou servir como agentes da praga. Alguns ainda existem, escondendo-se perto das cidades ou em cemitérios e aguardando pacientemente por mais alimento.

Troll Abomination: Os fracassos dos trolls e dos orcs em servir à Legião Flamejante resultaram em várias maldições. Se eles não agissem de maneira apropriada, seriam transformados em algo que fosse capaz disso. Esses seres gigantescos não apresentam a mesma inteligência e polidez dos trolls comuns, servindo apenas para causar desordem pela terra. A maioria dos trolls despreza essas aberrações.

World Stalker (Ukrudan Stalker): Os elfos da noite acreditam que os *world stalkers* foram originalmente criados pelos titãs a partir das rochas, assim como os anões, para servirem como defensores. A Grande Fragmentação os enloqueceu, fazendo com que acreditassem que todas as raças representavam uma corrupção da terra. Desde então, esses gigantes poderosos caçam os humanos, os orcs e aqueles que vagam por seus territórios. Felizmente, preferem regiões desertas e são pouco numerosos.

Vermin Host: Originadas pelas maldições poderosas da Legião Flamejante, essas criaturas têm a função de disseminar a praga e a corrupção ao longo de Azeroth. Sabe-se que o Flagelo opera em conjunto com os *vermin hosts*.

Wickerman: Esses construtos necromânticos são criados pelos cultos da Legião Flamejante, consumindo o poder demoníaco e a vida daqueles que foram sacrificados. Os *wickermen* recebem uma única tarefa que consiste, normalmente, na destruição de uma aldeia ou força militar. Porém, muitas vezes voltam-se contra seus criadores após cumprirem sua missão.

Tome of Horrors

The Faerie Court (Outras Bestas e Fadas)

Os Kaldorei possuem muito mais aliados do que já foi documentado até agora. Entre eles, encontram-se diversas espécies do **Tome of Horrors** publicado pela **Necromancer Games**. Alguns são aliados antigos, outros foram recrutados (ou recuperados) há pouco tempo e se tornaram companheiros dos elfos da noite depois que estes perderam sua imortalidade.

Al-mi'raj: Esses *lepus* agressivos são, de muitas maneiras, mais apropriados para o mundo devastado pela guerra de Azeroth do quaisquer outros. Suas habilidades militares e sobrenaturais podem ter se desenvolvido por causa da exposição aos poços da lua e garantem sua sobrevivência, até mesmo em regiões onde os soldados devastam a terra em busca de comida. Os al-mi'raj de Kalimdor não têm probabilidade de serem psíquicos.

Atomie, Sprite: Os menores seres da espécie élfica compartilham as terras outrora dominadas pelos trolls da selva. Porém, seus números são limitados até mesmo nesses locais e talvez apenas algumas árvores ao longo de Kalimdor abriguem os clãs de sprites ou *atomies*. Elas podem ser mais comuns em outras partes da Azeroth. Antes da destruição da Árvore do Mundo, os elfos da noite consideravam esses seres tão inferiores quanto os seus parentes menos importantes. Apesar da injustiça não ter sido esquecida, as *atomies* se aliam aos Kaldorei... por enquanto.

Blood Hawk: A agressividade dessas aves de rapina permitiu-lhes sobreviver onde outras raças não tiveram a mesma sorte, assim como ocorre com os al-mi'raj. Seu desejo por carne humana as tornam aves de caça ideais para outras raças humanóides. Em Azeroth, os *blood hawks* são criados e treinados para desprezar a carne dos elfos da noite, portanto, são comumente encontrados em companhia dos Kaldorei.

Brownie, Buckdawn: Em Azeroth, os *buckdawns* e os *brownies* são clãs diferentes de uma mesma espécie. Assim como as *atomies*, essas criaturas não foram encontrados previamente em Kalimdor simplesmente por causa de sua raridade. Durante as grandes guerras, eles se afastaram ainda mais das terras civilizadas. Em tempos de relativa paz, *brownies* aventureiros podem começar a ingressar em regiões controladas por outras espécies. Quando isso ocorre, é provável que os primeiros a serem encontrados sejam os *buckdawns*.

Cooshie: Esses cães élficos são raros, anteriormente criados e treinados por um único clã de altos-elfos. Desde as grandes guerras, tornaram-se mais freqüentes, já que o clã passou a manter relações comerciais com outros grupos de elfos. Até agora, nenhum deles foi encontrado na companhia de qualquer tipo de humanóide exceto os altos-elfos e seus parentes.

Forlarren: Os forlarren são o resultado de uniões forçadas entre elfos da noite e membros da Legião. Seus pais demoníacos os educaram, seja porque os seqüestraram durante o parto ou porque seus próprios pais élficos também foram raptados. Os forlarren criados em terras élficas são tratados com desconfiança, mas aprendem a suprimir suas tendências malignas. Os que são educados pela Legião Flamejante são encorajados a desenvolver sua maldade inata.

Hamster, Giant: Apesar de potencialmente perigosos para os heróis de nível inferior, os *giant hamsters* podem proporcionar um alívio cômico valioso para histórias sinistras que se desenrolam nas terras élficas.

Killmoulis: Esses pequenos elfos só passaram a ser encontrados em Kalimdor recentemente, e se os altos-elfos ou os Kaldorei compreendem sua origem, não explicaram a mais ninguém. Até agora, foram encontrados apenas em residências humanas.

Korred, Leprechaun: Os *leprechauns* e os *korred* chegaram recentemente ao continente de Kalimdor. Eles alegam provir de uma pequena ilha no horizonte ocidental, apesar de ninguém ter verificado essa informação. Eles chegaram separadamente e parecem nutrir uma inimizade mútua.

O Flagelo de Mortos-Vivos (Outros Mortos-Vivos e Aberrações)

As criações do Rei Lich são muito mais numerosas do que se poderia prever. O **Tome of Horrors** descreve alguns tipos de mortos-vivos que ainda não foram encontrados. Além disso, existem efeitos colaterais que nem mesmo Ner'zhul conseguiria imaginar. Lordaeron abriga uma grande variedade de imortais, portanto, embora os tipos a seguir sejam incomuns em Kalimdor, quase qualquer espécie pode ser avistada ao norte.

Barrow Wight, Blood Bones, Bog Mummy, Demiurge, Shadow, Lesser Shadow, Zombie, Juju Zombie: Esses mortos-vivos são o resultado direto do Flagelo e uma mera variação de imortais anteriormente desconhecidos em Kalimdor.

Bone Cobbler: Acreditava-se que os *bone cobblers* originais eram humanos que haviam sobrevivido ao Flagelo de alguma forma, mas que enlouqueceram. Os estudiosos alegam que Ner'zhul se divertiu tanto com os esforços dessas criaturas que desviou sua atenção para a criação de outros *bone cobblers* com a finalidade de perverter os vivos.

Coffer Corpse: Os *coffer corpses* são mortos-vivos independentes que não possuem qualquer ligação

com o Flagelo. As lendas dos tuskarr mencionam várias dessas criaturas, embora as atuais práticas funerárias dessa raça tenham tornado tais ocorrências raras.

Draugh and Brine Zombie: Tanto os *draught zombies* quanto os *brine zombies* surjem de forma independente e como resultado da infecção causada pelo Flagelo. Eles são encontrados apenas nos mares de Azeroth.

Gárgulas, todas — Four-Armed Gargoyle, Green Gargoyle, Margoyle: Apesar de serem bem menos comuns do que as gárgulas que se encontram sob o domínio do Rei Lich, essas variações também atendem aos comandos de Ner'zhul.

Haunt: Os *haunts* costumam surgir como resultado do Flagelo, mas são mortos-vivos independentes e não se encontram sob o controle do Rei Lich ou de seus lacaios.

Huecuva: Os curandeiros bondosos que se voltam ao serviço do Rei Lich quase sempre ressuscitam como *huecuvas*.

Lobo — Ghoul Wolf, Shadow Wolf: Os elfos utilizam os cooshie como cães, a Legião Flamejante possuem os cães da morte, os titãs treinam os cães da lua e o Flagelo de mortos-vivos criam os lobos carniçais e os lobos das sombras para atacarem suas presas.

A Legião Flamejante (Outros Abissais)

Há inúmeros lacaios da Legião Flamejante e, a seguir, são listada as tropas de choque, os companheiros animais e os generais. Apresenta-se *Cerberus* como um exemplo do ajuste dos antecedentes de certos indivíduos para que se adequem à história do universo de **Warcraft**.

Cerberus: No universo de **Warcraft**, *Cerberus* não protege os portais de Hades. Em vez disso, vigia os espíritos daqueles que foram assassinados e prometidos à Legião Flamejante através do vazio do universo. É improvável que se encontre o cão de três cabeças em Azeroth, a não ser que esteja perseguindo uma alma fugitiva valiosa para a Legião.

Daemons, todos — Cacodaemon, Charon, Charonadaemon, Derghodaemon, Hydrodaemon, o Oinodaemon, Piscodaemon; Demodand, all — Shaggy, Slime, Tarry; Demônios, todos — Aeshma, Alu-Demon, Baphomet, Beluiri, Cambion, Demons of Corruption (Azizou, Barizou, Geruzou), Dagon, Darka, Fraz-Urb'Luu, O "Faceless Lord", Gharros, Kostchtchie, Maphistal, Nabasu, Nerizo, Orcus, Pazuzu, Shadow Demon, Sonechard, Stirge Demon, Tsathogga; e Diabos, todos — Amon, Baaphel, Bael, Geryon, Gorson, Hutjin, Lúcifer, Moloch, Nupperibo, Titivilus, Tormentor of Souls: Esses abissais são todos possíveis lacaios da Legião Flamejante. Os demônios únicos provavelmente se encontram em cargos de liderança, enquanto o resto age como tropas de choque com vários níveis de poder. Os primeiros com certeza estarão em Kalimdor perseguindo seus próprios abjetivos. Os vários membros da Legião Flamejante não se associarão uns aos outros. Isto significa que os heróis provavelmente não encontrarão *daemons* ou diabos agindo em conjunto ou cooperando com demônios ou *demodands*, a não ser que todos se encontrem sob o comando direto de um líder muito poderoso. Mesmo assim, ocorrerão desentendimentos freqüentes entre os subgrupos.

Death Dog: Essas criaturas são, literalmente, os cães do inferno. Os estudiosos os descrevem como inimigos ancestrais dos cães da lua e os contadores de histórias mencionam as batalhas lendárias quando as duas espécies se encontram.

Demonic Knight, Shadow Demons: Os *demonic knights* são apenas um exemplo dos oficiais da Legião Flamejante que desafiam a descrição em termos comuns. É provável que sejam encontrados em missões realizadas em nome de um membro de posição elevada na hierarquia da Legião.

Screaming Devilkin: Embora não sejam membros da Legião Flamejante, encontram-se irrevogavelmente ligados aos demais abissais pelos cidadãos leigos. Trata-se de uma questão de tempo até que algum general da Legião se aproveite desse elo imaginário e submeta um enxame dessas criaturas às suas ordens.

As Tribos Perdidas
(Outras Espécies Himanóides)

Além dos javalis-espinhos, taurinos, elfos e orcs, outras espécies racionais povoam o mundo de Azeroth. Três delas são descritas no **Tome of Horrors**.

Crabman: Os *crabmen* de Kalimdor são representados principalmente por uma pequena tribo que habita as cavernas nos penhascos de uma das praias temperadas do continente. Eles são menores e um pouco menos dignos de um combate do que aqueles listados no **Tome of Horrors**. Eles têm o mesmo tamanho dos humanos, com +3 de bônus natural na CA, +2 de bônus em Força e Constituição e +1 de Ajuste de Nível.

Grippli: Essa espécie de homens-sapos sobrevive com dificuldade nos limites do outrora poderoso reino dos trolls da selva. Sua população se tornou mais numerosa em anos recentes, mas ainda consistem em criaturas incrivelmente raras, a ponto de serem descritas como lendárias, mesmo pelos trolls eruditos.

Mongrelman: Os *mongrelmen* em Kalimdor se escondem das outras espécies inteligentes com medo de serem confundidos como membros da Legião Flamejante, ou algo ainda pior. Eles também tendem a ser mais fracos do que aqueles descritos no **Tome of Horrors**. Os personagens desse tipo em Kalimdor possuem For +2, Des +1, Con +1, Sab +1, Car -4 e +1 de Ajuste de Nível. Utilize a tabela a seguir para determinar a aparência dos *mongrelmen*:

1d10	Tipo
1	Anão Forjaferro
2	Alto-elfo ou elfo da noite (50% de chance de cada)
3	Troll
4	Goblin
5	Humano
6	Orc
7	Taurino
8	Crabman
9	Grippli
10	Parte do corpo mutilada

Outros Goblinóides

Os orcs e os goblins não são os únicos goblinóides de Azeroth. Algumas das espécies anteriormente desconhecidas são híbridas, enquanto outras parecem raças independentes. Três dessas espécies são descritas brevemente a seguir.

Mite: Os *mites* parecem ser uma espécie de goblinóides nativa de Kalimdor — ou pelo menos alegam isso. Recentemente, foram incomodados em seus reinos subterrâneos pelas escavações dos anões. Ainda não se sabe se essas criaturas irão se aliar à Horda ou a alguma das demais forças políticas de Kalimdor.

Ogro, Meio-Ogro: Essa raça mestiça tende a vagar por Kalimdor como guerreiros solitários. Eles não apresentam uma sociedade propriamente dita em Azeroth, mas parecem estar em busca de honra por conta própria e do reconhecimento como uma espécie real.

Ogrillon: Essa raça mestiça é quase exclusivamente encontrada nos acampamentos militares dos orcs. Após terem-na criado como uma tropa de choque violenta para uma guerra que terminou muito cedo, a Horda tenta apenas controlar esses seres até que surja um oponente digno.

Animais

A diversidade de vida animal em Azeroth é ilimitada. Além das criaturas descritas em outras seções deste livro, várias espécies apresentadas no **Tome of Horrors** também podem ser encontradas em Kalimdor e por toda Azeroth.

Axé Beak, Clubneck: Esses seres são claramente subespécies de andarilhos gigantes. Em Kalimdor, eles são muito mais raros do que seus parentes ou do que os bicos de marreta, mas podem ser mais comuns em outras regiões de Azeroth.

Os Habitantes das Profundezas (Aquáticos)

Além da diversidade de vida na superfície de Kalimdor, os mares de Azeroth também estão repletos de criaturas. Grande parte dessa fauna é mundana, mesmo apresentando tamanhos monstruosos, apesar do mar guardar seus segredos... e ameaças. Os seres aquáticos a seguir, listados no **Tome of Horrors**, podem ser encontrados nos rios, lagos e oceanos de Kalimdor e ao redor desse continente.

Barracuda; *Bunyip*; *Caribe, Giant*; *Clam, Giant*; *Crab, Monstrous*; *Crayfish, Monstrous*; *Dragonflish*; *Eel, Eletric*; *Floating Eye*; *Jellyfish, Monstrous*; *Quipper*; *Tiger Barb, Giant*.

Turtle, Giant Snapping: Constantemente ignoradas durante as guerras em Azeroth, essas criaturas aquáticas tendem a ser maiores e mais agressivas do que as de outros mundos. Demonstram pouco temor de navios ou de heróis.

Os Demais

Algumas criaturas e entidades não podem ser classificadas; porém, ainda representam possíveis encontros em Kalimdor e outros locais.

Clockworks: Os *clockworks* de Azeroth são criações de um gnomo faz-tudo inspirado, possivelmente insano e provavelmente já falecido. Ele projetou e construiu aliados mecânicos e o primeiro cérebro a motor para controlá-los. Hoje em dia, essas criaturas são raras, mas podem estar se tornando mais numerosas — se forem suficientemente espertas para reunirem peças e se reproduzirem por meio da construção. Os *clockwors* encontrados em Kalimdor possivelmente representam uma força de reconhecimento enviada de outra parte do mundo.

Dragonnel: Incrivelmente raros em Kalimdor, são caçados pelas espécies independentes para servirem como montarias aéreas. Considerados equivalentes ou até mesmo superiores aos grifos, hipogrifos e wyverns no combate aéreo, os jovens *dragonnels* são muito procurados no mercado negro.

Gorilla Bear: Os ursos-gorilas e outras aberrações (como aparece no modelo do **Tome of Horrors**) são raros, mas pode-se encontrá-los em terras incivilizadas. Possivelmente experimentos antigos de Elune ou outras divindades, brinquedos dos titãs ou algo ainda pior, essas criaturas existem por toda Kalimdor e Azeroth.

Midnight Peddler: Possivelmente relacionado aos titãs ou à Legião Flamejante ou um tipo completamente diferente de planar, o *midnight peddler* pode ser encontrado em praticamente qualquer mundo, incluindo Azeroth.

Moon Dog: Acredita-se que os cães da lua pertenceram aos titãs. Eles percorrem as diferentes realidades na frente de seus mestres e são deixados para trás nos mundos que seus senhores já visitaram. Essas criaturas são os inimigos ancestrais dos *death dogs* que pertencem à Legião Flamejante.

Modelos

Além da aberração mencionada anteriormente (consulte *gorilla bear*), três outros modelos extraídos do **Tome of Horrors** podem ser aplicados ao mundo de Azeroth.

Dire Creature: Uma *dire criature* é um modelo de animal que pode ser aplicado a qualquer espécie natural de Azeroth.

Esqueleto Guerreiro: Os esqueletos-guerreiros são combatentes a serviço do Flagelo.

Spectral Troll: O *spectral troll* é um modelo que pode ser aplicado aos trolls de Kalimdor e Azeroth. Eles servem ao Flagelo da mesma maneira que os mortos-vivos das raças humana e orc.

Monstros Classificados por Nível de Desafio

Monstro	ND	Monstro	ND	Monstro	ND
Kobold	1/4	Sátiro, meio-elfo Btd 2	3	Fantasma, humano Btd 5	8
Besouro da Carniça	1/3	Troll do Gelo	3	Fênix	8
Aranha da Floresta	1/2	Wyvern	3	Mur'gul	8
Draenei	1/2	Abandonado, humano Gue 3	4	Ninfa maculada	8
Javali-Espinho	1/2	Aranha Gigante	4	Predador Maligno	8
Murloc	1/2	Avantesma da Geada	4	Quimera	8
Tuskarr	1/2	Avantesma do Fogo	4	Salamandra	8
Zumbi, humano Bbr 4	1/2	Avantesma do Gelo	4	Vulto, humano Crn 6	8
Aranha Maldita	1	Avantesma do Relâmpago	4	Anciente Corrompido	9
Aranha Venenosa	1	Dríade	4	Banshee, meia-elfa Lad 7	9
Fogo-Fátuo	1	Espírito da Vingança Menor	4	Esqueleto Guerreiro, humano Gue 8	9
Gamo	1	Felino Sabre-de-Gelo	4	Esqueleto Mago, meio-orc Fet 7	9
Gnoll	1	Fera da Lama	4	Guardião do Bosque	11
Gnoll Larápio	1	Fera Kodo	4	Lagarto-Trovão	11
Harpia	1	Furbolg Corrompido	4	Lorde do horror (nathrezim)	11
Lobo Cinzento	1	Lobo do Gelo Atroz	4	Shodo-Pan Pandaren	11
Trogg	1	Lodo	4	Espírito da Vingança Maior	12
Troll da Selva	1	Nerubiano	4	Infernal	12
Andarilho Gigante	2	Troll Negro	4	Gigante do Mar	13
Corvo da Tempestade	2	Wendigo	4	Surto de Mana	14
Gnoll Assassino	2	Avantesma da Morte	5	Guardião da Perdição (tarshesite)	15
Gnoll Guardião	2	Carniçal do Flagelo, orc Gue 4	5	Lich, orc Fet11/Ncr 11	15
Pandaren	2	Gárgula Atroz	5	Gigante da Montanha	16
Troll da Floresta	2	Grifo	5	Magnatauro	16
Centauro	3	Língua Flamejante (cria dracônica)	5	Lagarto-Relâmpago	17
Decrépito, meio-elfo Lad 2	3	Lobo Gigante	5	Decrépito, Monstro do Gelo	18
Draconóide (cria dracônica)	3	Selvagem	5	Abissal da Cripta, nerubiano Gue 9/Fet 5	19
Felino Sabre-da-Noite	3	Basilisco	6	Monstro da Tempestade	19
Furbolg	3	Lobo do Gelo Gigante	6	Senhor das Profundezas	21
Gnoll Bruto	3	Perseguidor Cruel	6	Bruxo Eredar	23
Guardião Cruel	3	Dançarino da Guerra Pandaren	7	Azgalor	25
Hipogrifo	3	Escama Maldita (cria dracônica)	7	Dama Vashj	26
Lanceiro Pandaren	3	Geomante Pandaren	7	Kel'Thuzad	28
Lobo Atroz	3	Urso Atroz	7	Príncipe Kael'thas Andarilho do Sol	31
Naga	3	Abominação	8	Sylvanas Filha dos Ventos	33
Ogro	3	Anciente	8	Illidan Fúria da Tempestade	37
Sasquatch	3	Destruidor de Obsidiana	8	Rei Lich	50

NDs dos Dragões de Azeroth por Idade e Cor

Idade	Negro	Azul	Bronze	Verde	Vermelho
Dragonete	5	6	5	5	5
Experiente	15	17	15	15	15
Ancião	22	25	23	23	23

INFORMAÇÕES LEGAIS

Esta edição do *Livro dos Monstros* foi realizada de acordo com a versão 1.0 e/ou com as versões iniciais da Licença Aberta, da Licença d20, do Guia de Logos de d20 e do Documento de Referência do Sistema com a permissão da Wizards of the Coast. As edições subseqüentes deste livro incorporarão as versões finais da licença, do guia e do documento.

Designação da Identidade do Produto: Os itens a seguir são daqui por diante designados como Identidade do Produto de acordo com o Artigo 1(e) da Licença Aberta, versão 1.0: todos os logos da *Sword and Sorcery Studio* e símbolos identificadores e indicadores de marca, incluindo todos os nomes do Produto da *Sword and Sorcery Studio* e da sua Linha de Produtos, incluindo o Livro dos Monstros, Compêndio da Aliança e da Horda, *Magic and Mayhem*, *Atlas of Azeroth*, *Shadows and Light*, *Creature Collection Revised*, *Creature Collection 2: Dark Menagerie*, *Creature Collection 3: Savage Bestiary*, *Relics and Rituals*, *Relics and Rituals 2: Lost Lore*, *Scarred Lands* e o logo de *Scarred Lands*, mas não limitados a eles; todo o texto sob o título "Descrição" de qualquer criatura, magia, ritual, item mágico, artefato ou estatísticas de PJs e PdMs; quaiquer elementos do cenário de *Scarred Lands*, incluindo nomes com letras maiúsculas, nomes dos artefatos, personagens, países, criaturas, regiões geográficas, deuses, eventos históricos, itens mágicos, organizações, magias ou titãs, mas não limitados a eles; todas as histórias, organizações cronológicas, tramas, elementos temáticos e diálogos; toda a arte, símbolos, desenhos, pinturas, ilustrações, mapas e cartografia, imagens, apresentações, logos, símbolos ou projetos gráficos, exceto os elementos desse tipo que estão presentes no Documento de Referência do Sistema d20 e que já são considerados Conteúdo Aberto por estarem inclusos nele. A Identidade de Produto acima não consiste em Conteúdo Aberto.

Designação de Conteúdo Aberto: Sujeitas à designação anterior de Identidade de Produto, as partes a seguir do *Livro dos Monstros: Warcraft* são designadas como Conteúdo Aberto; os modelos de estatísticas de todas as criaturas e PJs (isto é, desde **Tamanho** [por exemplo, **Morto-Vivo Pequeno**] até o texto em itálico imediatamente posterior ao título "**Descrição**"; todas as perícias, talentos, ataques especiais (AE); classes de prestígio; todos os textos na seção "**Poderes**" sobre itens mágicos ou artefatos; todos os textos na seção "**Efeito da Magia**" sobre magias e rituais; todos os textos na seção "**Combate**" sob as listas de uma criatura; e todos os outros elementos aqui contidos que já consistem em Conteúdo Aberto por aparecerem no Documento de Referência de Sistema ou em alguma outra fonte de Conteúdo Aberto.

Algumas partes deste livro que são determinadas como Conteúdo Aberto originam-se do Documento de Referência de Sistema e são © 1999, 2000, 2001, 2002, 2003 Wizards of the Coast, Inc. O restante dessas partes, classificadas como Conteúdo Aberto neste livro, é daqui por diante adicionada ao Conteúdo Aberto e, se assim utilizadas, devem conter a INDICAÇÃO DE DIREITOS AUTORAIS "**Livro dos Monstros: Warcraft** Copyright 2003, Blizzard Entertainment".

Todo o conteúdo deste livro, independente de designação, é *copyright* 2003 da Blizzard Entertainment. Todos os direitos reservados. São expressamente proibidos a reprodução ou uso sem a permissão por escrito da editora, exceto para fins de análise ou uso do Conteúdo Aberto especificamente descrito nesta Licença Aberta.

LICENÇA ABERTA Versão 1.0

O texto a seguir pertence à Wizards of the Coast, Inc. e representa *copyright 2000* Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). Todos os direitos reservados.

1. Definições: (a) "Contribuintes" significa os proprietários do direito autoral e/ou da marca registrada que possuem Conteúdo Aberto contribuído; (b) "Material Derivado" significa o material protegido, incluindo os trabalhos e traduções derivados (abrangendo outras linguagens de computação), libações, modificações, correções, acréscimos, extensões, atualizações, compilações, reduções ou outras formas nas quais um trabalho existente pode ser relançado, transformado ou adaptado; (c) "Distribuir" significa reproduzir, licenciar, alugar, lançar, vender, divulgar, disponibilizar publicamente, transmitir ou distribuir de alguma forma; (d) "Conteúdo Aberto" significa a mecânica de jogo e inclui os métodos, procedimentos, processos e rotinas de tal forma que esse conteúdo não incorpora, nem deve, a Identidade do Produto e representa uma melhoria da arte anterior e um conteúdo adicional claramente identificado como Conteúdo Aberto pelo Contribuinte e significa qualquer trabalho abrangido por essa Licença, incluindo traduções e trabalhos derivados sob as leis de direitos autorais, mas exclui especificamente a Identidade do Produto; (e) "Identidade do Produto" significa os nomes, logos e símbolos identificadores, incluindo os indicadores de marca, do produto e da linha de produtos; artefatos; criaturas; personagens; histórias, organizações cronológicas, tramas, elementos temáticos, diálogos, incidentes, linguagem, arte, símbolos, desenhos, pinturas, imagens, formatos, apresentações, conceitos, temas e gráficos, fotografias e outras representações visuais ou gráficas; nomes e descrições de personagens, magias, encantamentos, personalidades, equipes, tipos, imagens e habilidades especiais; lugares, locais, ambientes, criaturas, equipamentos, habilidades mágicas ou sobrenaturais ou efeitos, logos, símbolos ou projetos gráficos; e qualquer outra marca registrada claramente identificada como Identidade do Produto pelo proprietário da Identidade do Produto e que exclui especificamente o Conteúdo Aberto; (f) "Marca Registrada" significa logos, nomes símbolos, sinais, motivos, desenhos que são utilizados por um Contribuinte para identificar a si ou a seus produtos ou os produtos associados fornecidos para a Licença Aberta pelo Contribuinte; (g) "Usar", "Usado" ou "Em Uso" significa a licença sob os termos deste contrato.

2. A Licença: Esta Licença se aplica a qualquer Conteúdo Aberto que contenha uma observação indicando que o Conteúdo Aberto pode ser utilizado, mas apenas sob os termos desta Licença. Você deve anexar essa observação em qualquer Conteúdo Aberto que utilizar. Nenhum termo pode ser acrescentado a esta Licença ou retirado dela, exceto o que for observado pela própria Licença. Nenhum outro termo ou condição pode ser aplicado a qualquer Conteúdo Aberto distribuído com a utilização desta Licença.

3. Oferta e Aceitação: Ao utilizar o Conteúdo Aberto você aceita os termos desta Licença.

4. Consentimento e Consideração: Em consideração ao aceitamento da utilização desta Licença, os Contribuintes concedem uma licença perpétua, mundial, livre de *royalties* e não-exclusiva com os termos exatos desta Licença de Uso, ao Conteúdo Aberto.

5. Representação de Autoridade para Contribuição: Se estiver contribuindo com material original como Conteúdo Aberto, Você afirma que Suas Contribuições são uma criação originalmente Sua e/ou que Você possui direitos suficientes para obter os direitos contidos nesta Licença.

6. Indicação de Direitos Autorais da Licença: É necessário atualizar a parte relacionada a INDICAÇÃO DE DIREITOS AUTORAIS desta Licença para incluir o texto exato da INDICAÇÃO DE DIREITOS AUTORAIS de qualquer Conteúdo Aberto que estiver sendo copiado, modificado ou distribuído e é necessário acrescentar o título, a data dos direitos autorais e o nome do detentor dos direitos autorais à INDICAÇÃO DE DIREITOS AUTORAIS de qualquer Conteúdo Aberto original Distribuído.

7. Uso da Identidade do Produto: Você concorda em não usar qualquer Identidade do Produto, inclusive como indicação de compatibilidade, a não ser que expressamente licenciado em outro Contrato independente com o proprietário de cada elemento dessa Identidade do Produto. Você concorda em não indicar compatibilidade ou co-adaptabilidade com qualquer Marca Registrada em conjunto com um trabalho contendo Conteúdo Aberto, a não ser que expressamente licenciado em outro Contrato independente com o proprietário dessa Marca Registrada. O uso de qualquer Identidade do Produto em Conteúdo Aberto não visa a desrespeitar a propriedade dessa Identidade do Produto. O proprietário de qualquer Identidade do Produto usado em Conteúdo Aberto deve manter todos os direitos, títulos e interesses da Identidade do Produto.

8. Identificação: Se você elaborar, desenvolver ou distribuir material de Conteúdo Aberto, deve indicar claramente quais as partes do trabalho elaborado, desenvolvido ou distribuído pertencem ao Conteúdo Aberto.

9. Atualizando a Licença: A Wizards ou seus Representantes designados podem publicar versões atualizadas desta Licença. Você pode utilizar qualquer versão autorizada da Licença para copiar, modificar e distribuir qualquer Conteúdo Aberto originalmente distribuído sob qualquer versão desta Licença.

10. Cópia desta Licença: Você DEVE incluir uma cópia desta Licença em cada cópia do Conteúdo Aberto que Você Distribuir.

11. Uso dos Créditos do Contribuinte: Você não pode comercializar ou anunciar o Conteúdo Aberto utilizando o nome de qualquer Contribuinte, a não ser que você possua uma permissão por escrito do Contribuinte para fazer isso.

12. Impossibilidade de Cumprimento: Se for impossível para Você cumprir com quaisquer dos termos desta Licença em relação a algum ou a todo o Conteúdo Aberto devido ao estatuto, ordem judicial ou regulamentação governamental, Você não poderá utilizar qualquer Material do Conteúdo Aberto afetado dessa forma.

13. Término: Esta Licença terminará automaticamente se Você fracassar ou estiver impedido de cumprir todos os termos aqui contidos e não conseguir reparar essa ruptura ou impedimento no período máximo de 30 dias, após tomar conhecimento dela. Todas as sub-licenças devem ignorar o término desta Licença.

14. Emenda: Se quaisquer cláusulas desta Licença forem mantidas como não-obrigatórias, devem ser emendadas de forma tal que passem a ser obrigatórias.

15. INDICAÇÃO DOS DIREITOS AUTORAIS

Licença Aberta:	v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
Documento de Referência do Sistema:	Copyright 2000–2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Bruce R. Cordell, baseado no material original por E. Gary Gygax e Dave Ameson.
Original Spell Name Compendium:	Copyright 2002 Necromancers Game, Inc.; baseado nas magias do *Livro do Jogador* que foram renomeadas no Documento de Referência do Sistema e são encontradas no site oficial *www.necromancersgames.com*
Creature Collection:	Copyright 2000, Clark Peterson.
Relics and Rituals:	Copyright 2001, Clark Peterson.
Creature Collection 2: Dark Menagerie:	Copyright 2001, White Wolf Publishing, Inc.
Mithril: City of the Golem:	Copyright 2001, White Wolf Publishing, Inc.
Hollowfaust: City of Necromancers:	Copyright 2001, White Wolf Publishing, Inc.
The Wise and the Wicked:	Copyright 2001, White Wolf Publishing, Inc.
The Divine and the Defeated:	Copyright 2001, White Wolf Publishing, Inc.
Burok Torn: City Under Siege:	Copyright 2002, White Wolf Publishing, Inc.
Vigil Watch: Warrens of the Ratmen:	Copyright 2002, White Wolf Publishing, Inc.
Secretes and Societies:	Copyright 2002, White Wolf Publishing, Inc.
Wilderness and Wasteland:	Copyright 2002, White Wolf Publishing, Inc.
Scarred Lands Campaign Setting: Ghelspad:	Copyright 2002, White Wolf Publishing, Inc.
Relics and Rituals 2: Lost Lore:	Copyright 2002, White Wolf Publishing, Inc.
Serpent in the Fold: Serpent Amphora Cycle, Book I:	Copyright 2002, White Wolf Publishing, Inc.
Calastia: Throne of the Black Dragon:	Copyright 2002, White Wolf Publishing, Inc.
Scarred Lands Gazetteer: Termana:	Copyright 2002, White Wolf Publishing, Inc.
The Serpent and the Scepter: Serpent Amphora Cycle, Book II:	Copyright 2002, White Wolf Publishing, Inc.
Hornsaw: Forest of Blood:	Copyright 2003, White Wolf Publishing, Inc.
The Penumbral Pentagon:	Copyright 2003, White Wolf Publishing, Inc.
Shelzar: City of Sins:	Copyright 2003, White Wolf Publishing, Inc.
The Serpent Citadel: Serpent Amphora Cycle, Book III:	Copyright 2003, White Wolf Publishing, Inc.
Blood Bayou:	Copyright 2003, White Wolf Publishing, Inc.
Creature Collection Revised:	Copyright 2003, White Wolf Publishing, Inc.
Player's Guide to Wizards, Bards and Sorceres:	Copyright 2003, White Wolf Publishing, Inc.
Player's Guide to Fighters and Barbarians:	Copyright 2003, White Wolf Publishing, Inc.
Player's Guide to Clerics and Druids:	Copyright 2003, White Wolf Publishing, Inc.
Player's Guide to Rangers and Rogues:	Copyright 2003, White Wolf Publishing, Inc.
Player's Guide to Monks and Paladins:	Copyright 2003, White Wolf Publishing, Inc.
Scarred Lands Campaign Setting: Termana:	Copyright 2003, White Wolf Publishing, Inc.
Vigil Watch: Secrets of the Asaatthi:	Copyright 2003, White Wolf Publishing, Inc.
The Faithful and the Forsaken:	Copyright 2003, White Wolf Publishing, Inc.
Livro dos Monstros:	Copyright 2003, Blizzard Entertainment.


WARCRAFT
ROLEPLAYING GAME

Próximo Lançamento de

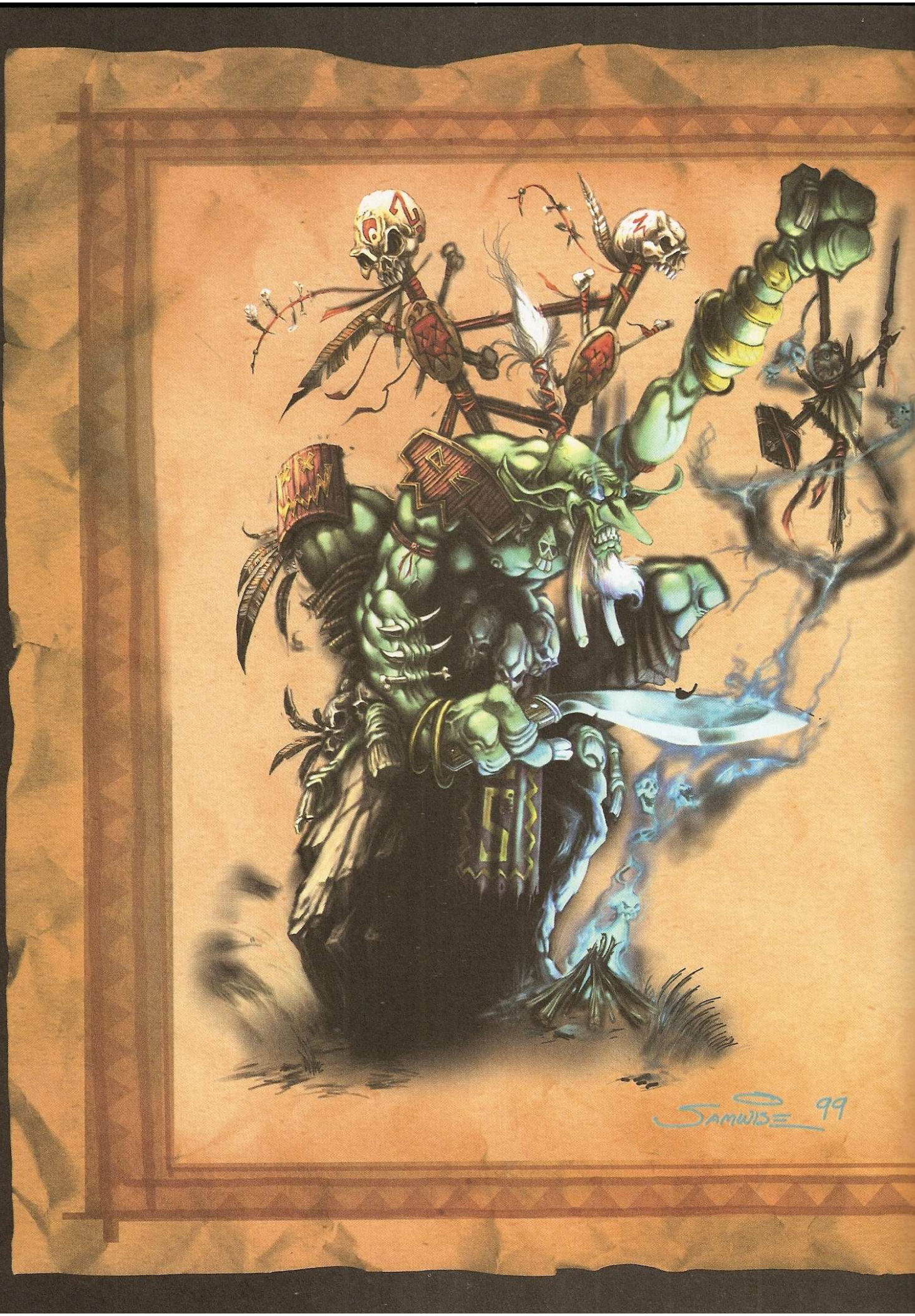
WARCRAFT®
ROLEPLAYING GAME

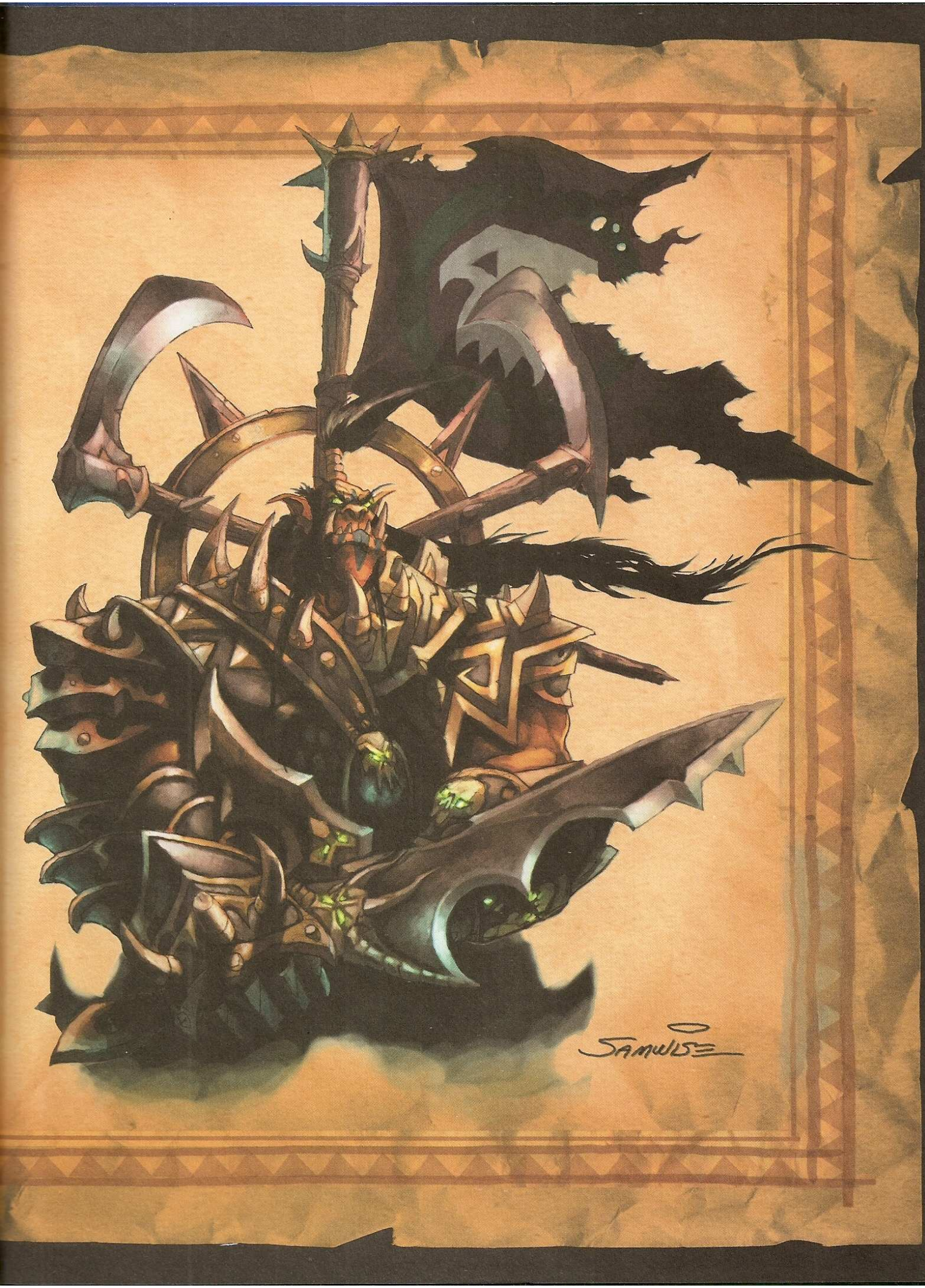


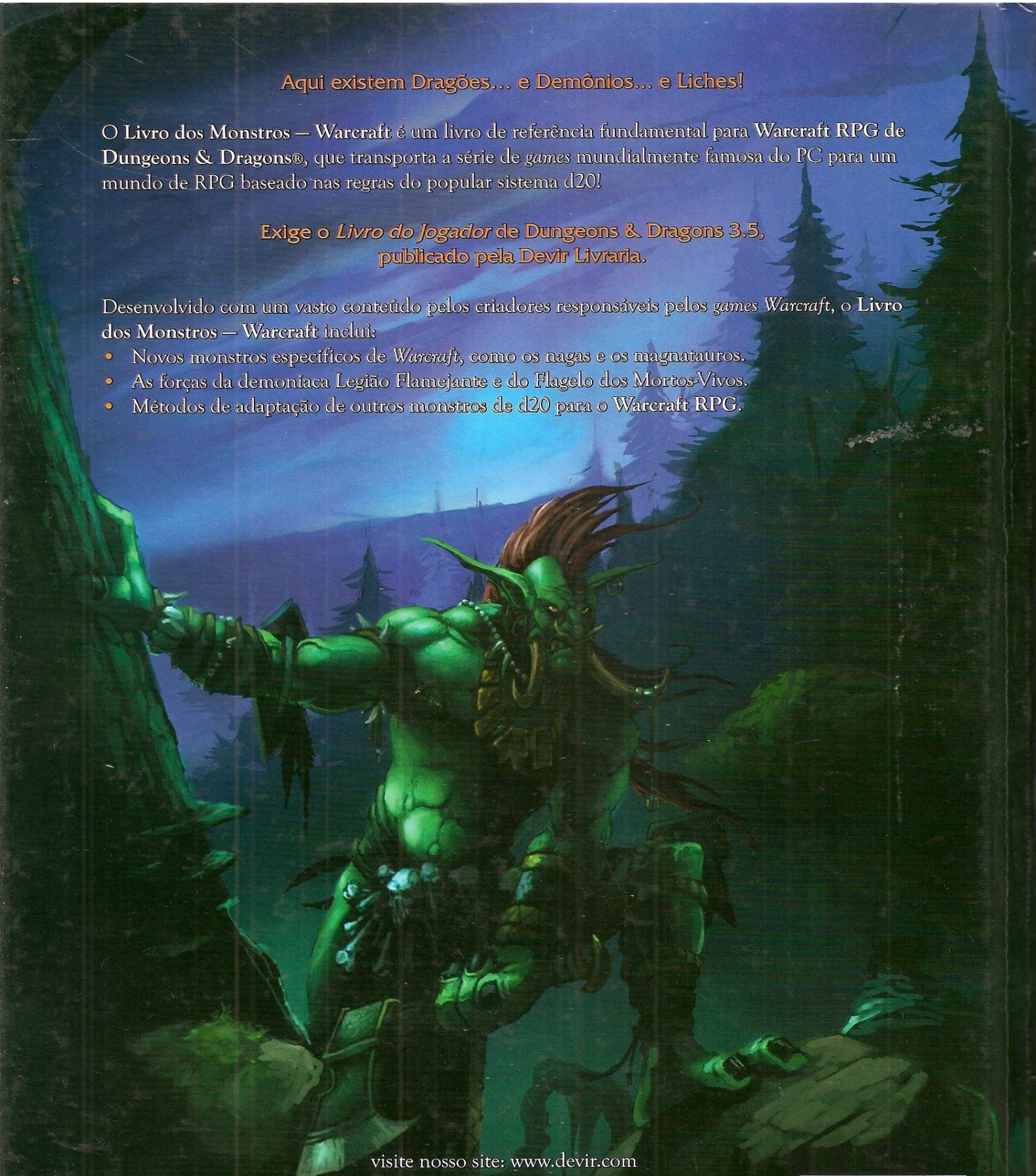
Compêndio da Aliança e da Horda

Heróis duelam individualmente e exércitos poderosos se confrontam neste suplemento para WARCRAFT: ROLEPLAYING GAME.

Novas classes de prestígio, raças e equipamentos para enfrentar seus inimigos, incluindo as atualizações para o cenário da expansão *Warcraft® III: The Frozen Throne™* e regras de combate em massa desenvolvidas por Skip Williams.


SAMWISE 99


SAMWISE



Aqui existem Dragões... e Demônios... e Liches!

O **Livro dos Monstros — Warcraft** é um livro de referência fundamental para **Warcraft RPG de Dungeons & Dragons®**, que transporta a série de *games* mundialmente famosa do PC para um mundo de RPG baseado nas regras do popular sistema d20!

Exige o *Livro do Jogador* de Dungeons & Dragons 3.5, publicado pela Devir Livraria.

Desenvolvido com um vasto conteúdo pelos criadores responsáveis pelos *games Warcraft*, o **Livro dos Monstros — Warcraft** inclui:

- Novos monstros específicos de *Warcraft*, como os nagas e os magnatauros.
- As forças da demoníaca Legião Flamejante e do Flagelo dos Mortos-Vivos.
- Métodos de adaptação de outros monstros de d20 para o **Warcraft RPG**.

visite nosso site: www.devir.com

WHITE WOLF 4H ARTHAUS

LICENSED BLIZZARD ENTERTAINMENT PRODUCT

d20 system

SWORD & SORCERY

www.swordsorcery.com

DEVIR LIVRARIA

DEVWW17201
ISBN: 85-7532-143-9
9 788575 321430

INADEQUADO PARA MENORES DE 18 ANOS