

STRAHD VON ZAROVICH

Morto-vivo Médio (metamorfo), leal e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 144 (17d8+68)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)

Testes de Resistência Des +9, Sab +7, Car +9

Perfícias Arcanismo +15, Furtividade +14,

Percepção +12, Religião +10

Resistências a Danos necrótico; concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos.

Sentidos Percepção passiva 22, visão no escuro 16 m

Idiomas Abissal, Comum, Dracônico, Élfico, Gigante, Infernal

Nível de Desafio 15 (13.000 EXP)

Conjuração. Strahd é um conjurador de 9º nível. Sua habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência à magia 18, +10 para atingir ataques com magia). Ele tem as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *mãos mágicas, prestidigitação, raio de gelo*
1º nível (4 espaços): *compreender idiomas, névoa obscurcente, sono*

2º nível (3 espaços): *detectar pensamentos, lufada de vento, reflexos*

3º nível (3 espaços): *animar mortos, bola de fogo, dificultar detecção*

4º nível (3 espaços): *invisibilidade maior, malogro, metamorfose*

5º nível (1 espaço): *animar objetos, vidência*

Escalada Aracnídea. Strahd pode escalar superfícies difíceis, incluindo andar de cabeça para baixo em tetos, sem precisar realizar um teste de habilidade.

Fraquezas Vampíricas. Strahd tem as seguintes fraquezas:

Proibição. Ele não pode entrar numa residência sem ser convidado por um dos seus ocupantes.

Estaca no Coração. Se uma arma perfurante feita de madeira for encravada em seu coração enquanto ele estiver incapacitado no seu local de descanso, ele fica paralisado até a estaca ser removida.

Ferido por Água Corrente. Ele sofre 20 de dano de ácido se terminar seu turno em água corrente.

Hipersensibilidade à Luz Solar. Enquanto estiver sob luz solar, Strahd sofre 20 de dano radiante quando começa seu turno, e ele tem desvantagem nas jogadas de ataque e testes de habilidade.

Metamorfo. Se Strahd não estiver sob luz solar ou água corrente, ele pode usar sua ação para se metamorfosear em um morcego Miúdo, em um lobo Médio, em uma nuvem de neblina Média, ou voltar para sua forma verdadeira.

Enquanto estiver na forma de morcego ou de lobo, Strahd não pode falar, seu deslocamento de caminhada é de 1,5 metros e ele tem deslocamento de voo de 9 metros. Na forma de lobo, seu deslocamento de caminhada é de 12 metros. Suas estatísticas, além do seu tamanho e deslocamento, não se alteram. Tudo que ele estiver vestindo é transformado com ele, mas nada que esteja sendo carregado é. Ele reverte para sua forma verdadeira se morrer.

Enquanto estiver na forma de neblina, Strahd não pode realizar quaisquer Ações, falar ou manipular objetos. Ele não tem peso, ele tem deslocamento de voo de 6 metros, pode planar e pode entrar no espaço de criaturas hostis e ficar parado nele. Além disso, se ar puder passar por um espaço, a neblina também poderá sem se espremer e ela não pode passar através da água. Ele tem vantagem em testes de resistência de Força, Destreza e Constituição e é imune a todos os danos não mágicos, exceto o dano que ele sofre da luz solar.

Neblina de Escapada. Quando Strahd cair a 0 pontos de vida fora de seu local de descanso, ele se transforma em uma nuvem de neblina (como no traço Metamorfo) ao invés de cair inconsciente, considerando que ele não esteja sob luz solar ou água corrente. Se ele não puder se transformar, ele é destruído.

Enquanto estiver com 0 pontos de vida na forma de neblina, ele não pode reverter para sua forma de vampiro e deve alcançar seu local de descanso dentro de 2 horas ou será destruído. Uma vez em seu local de descanso, ele reverte para sua forma de vampiro. Ele então fica paralisado até recuperar, pelo menos, 1 ponto de vida. Após 1 hora gasta em seu local de descanso com 0 pontos de vida, ele recupera 1 ponto de vida.

Regeneração. Strahd recupera 20 pontos de vida no início de cada um dos seus turnos se ele tiver, pelo menos, 1 ponto de vida e não esteja sob luz solar ou água corrente. Se ele sofrer dano radiante ou dano de água benta, esse traço não funcionará até o início do próximo turno do vampiro.

Resistência Lendária (3/Dia). Se Strahd falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

AÇÕES

Ataques Múltiplos (Forma de Vampiro Apenas).

O vampiro realiza dois ataques, apenas um deles pode ser um ataque de mordida.

Golpe Desarmado (Forma de Vampiro Apenas). Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 8 (1d8+4) de dano de concussão mais 14 (4d6) de dano necrótico. Se o alvo é uma criatura, Strahd pode agarrá-lo (CD 18 para escapar) ao invés de causar dano.

Mordida (Forma de Morcego ou Vampiro Apenas). Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +9 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura voluntária ou uma criatura agarrada por Strahd, incapacitada ou impedida. Acerto: 7 (1d6+4) de dano perfurante mais 10 (3d6) de dano necrótico. O máximo de pontos de vida do alvo é reduzido numa quantidade igual ao dano necrótico sofrido e Strahd recupera uma quantidade de pontos de vida igual. A redução dura até o alvo terminar um descanso longo. O alvo morre se esse efeito reduzir seu máximo de pontos de vida a 0. Um humanoide morto dessa forma e depois enterrado no solo, ergue-se na noite seguinte como uma cria vampírica sob controle de Strahd.

Enfeitiçar. Strahd escolhe um humanoide que ele possa ver, a até 9 metros dele. Se o alvo puder ver o vampiro, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 17 contra essa mágica, ou ficará enfeitiçado. O alvo enfeitiçado considera Strahd um amigo confiável a ser atendido e protegido. Apesar do alvo não estar sob o controle de Strahd, ele atende aos seus pedidos ou age da forma mais favorável que puder e permite Strahd mordê-lo.

Toda vez que Strahd ou os seus companheiros fizerem algo nocivo com o alvo, ele poderá repetir o teste de resistência, terminando o efeito sobre si com um sucesso. Do contrário, o efeito dura por 24 horas ou até Strahd ser destruído, estiver em um plano de existência diferente do alvo ou usar uma ação bônus para terminar o efeito.

Filhos da Noite (1/Dia). Strahd magicamente convoca 2d4 **enxames de morcegos** ou **enxames de ratos**, considerando que o sol não esteja erguido. Quando estiver ao ar livre, Strahd pode convocar 3d6 **lobos** no lugar. As criaturas convocadas chegam em 1d4 rodadas, agindo como aliadas de Strahd e obedecendo aos seus comandos falados. As bestas permanecem por 1 hora, até Strahd morrer ou até ele dispensa-las com uma ação bônus.

AÇÕES LENDÁRIAS

Strahd pode realizar 3 ações lendárias, escolhidas dentre as opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Ele recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

Movimento. Strahd se move até seu deslocamento sem provocar ataques de oportunidade.

Golpe Desarmado. Strahd realiza um golpe desarmado.

Mordida (Custa 2 Ações). Strahd realiza um ataque de mordida.