

Olaf, o Comerciante Anão:

Descrição: Um anão robusto com uma barba longa e trançada. Ele veste roupas luxuosas e um chapéu pomposo.

Personalidade: Olaf é obcecado por lucro e sempre procura a melhor oportunidade de negócio. Ele é conhecido por sua habilidade em conseguir itens raros e caros.

Astrid, a Ferreira Elfa:

Descrição: Uma elfa graciosa com cabelos prateados e olhos azuis brilhantes. Ela usa avental de couro e está sempre suja de carvão.

Personalidade: Astrid é uma ferreira habilidosa e muito orgulhosa de seu trabalho. Ela é reservada, mas gentil com seus clientes.

Gaston, o Taverneiro Gordinho:

Descrição: Um homem gordo e sorridente com um avental sujo de cerveja. Ele tem um bigode exagerado e um barril de cerveja ao lado.

Personalidade: Gaston é amigável e adora contar histórias exageradas. Ele é famoso por suas bebidas fortes e seu senso de humor.

Evelyn, a Boticária Misteriosa:

Descrição: Uma mulher enigmática com cabelos negros e olhos sombrios. Ela usa roupas escuras e um manto de veludo.

Personalidade: Evelyn é conhecida por suas poções mágicas e remédios curativos. Ela é reservada e guarda segredos sobre suas habilidades.

Padre Gregory, o Clérigo Devoto:

Descrição: Um homem idoso com barba branca e vestes clericais. Ele carrega um cajado sagrado e um livro de preces.

Personalidade: Padre Gregory é sábio e compassivo. Ele oferece orientação espiritual e ajuda aos necessitados na cidade.

Rufus, o Mendigo Esfarrapado:

Descrição: Um homem sujo e esfarrapado com barba por fazer. Ele pede esmolas nas ruas da cidade.

Personalidade: Rufus é solitário e amargurado devido às dificuldades que enfrenta. Ele tem um passado misterioso que poucos conhecem.

Erik, o Fazendeiro Aterrorizado:

Descrição: Um homem magro e pálido, com olheiras profundas. Ele usa roupas rasgadas e sujas de terra.

Personalidade: Erik costumava ser um fazendeiro alegre, mas agora vive com medo constante de represálias do lorde vampiro. Ele faz o que lhe é ordenado para proteger sua família.

Nina, a Vendedora de Peixes Enigmática:

Descrição: Uma mulher de meia-idade com olhos sombrios e cabelos longos. Ela veste um manto escuro e sempre carrega uma faca afiada.

Personalidade: Nina vende peixes, mas também é encarregada de observar estranhos e relatar atividades suspeitas ao lorde vampiro. Ela é discreta e cautelosa.

Viktor, o Vendedor Ambicioso:

Descrição: Um homem charmoso e bem vestido, sempre com um sorriso nos lábios. Ele negocia com itens exóticos e raros.

Personalidade: Viktor é um comerciante astuto que prospera sob o controle do lorde vampiro. Ele fará qualquer coisa para manter seu status.

Madeline, a Clériga Subjugada:

Descrição: Uma mulher de meia-idade com roupas clericais e um crucifixo. Ela parece exausta e abatida.

Personalidade: Madeline costumava ser uma clériga devota, mas agora é forçada a seguir as ordens do lorde vampiro, realizando rituais sombrios e abençoando seus planos.

Dmitri, o Dono de Estábulo Opressivo:

Descrição: Um homem corpulento com uma risada sinistra. Ele cuida dos cavalos da cidade e tem um chicote sempre à mão.

Personalidade: Dmitri é cruel com os cavalos e cumpre as ordens do lorde vampiro sem hesitar. Ele usa seu negócio para intimidar os outros.

Nadia, a Taverneira Sombria:

Descrição: Uma mulher de meia-idade com olhos vazios. Ela administra a taverna local e serve bebidas fortes.

Personalidade: Nadia mantém a taverna sob controle estrito do lorde vampiro, usando-a como um local para reunir informações e recrutar servos.

Ivan, o Boticário Corrompido:

Descrição: Um homem idoso com mãos trêmulas e um ar cansado. Ele lida com poções e remédios, mas também com venenos.

Personalidade: Ivan costumava ser um boticário respeitável, mas agora é forçado a criar substâncias perigosas para o lorde vampiro. Ele vive com remorso constante.



VAMPIRO

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)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

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

Perícias Furtividade +9, Percepção +7

Resistência a Dano necrótico; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 17

Idiomas os idiomas que conhecia em vida

Nível de Desafio 13 (10.000 XP)

Fraquezas Vampíricas. O vampiro tem as seguintes fraquezas:

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

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

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

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

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

Enquanto estiver na forma de morcego, o vampiro não pode falar, seu deslocamento de caminhada é de 1,5 metro e ele tem deslocamento de voo de 9 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, o vampiro 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 cair a 0 pontos de vida fora de seu local de descanso, o vampiro 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.

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

Regeneração. O vampiro 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 o vampiro 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 o vampiro 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, uma criatura. Acerto: 8 (1d8 + 4) de dano de concussão. Ao invés de causar dano, o vampiro pode agarrar o alvo (CD 18 para escapar)

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 pelo vampiro, 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 o vampiro 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 humanoíde morto dessa forma e depois enterrado no solo, ergue-se na noite seguinte como uma cria vampírica sob controle do vampiro.

Enfeitiçar. O vampiro afeta um humanoíde 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 pelo vampiro. O alvo enfeitiçado considera o vampiro um amigo confiável a ser atendido e protegido. Apesar do alvo não estar sob o controle do vampiro, ele atende os pedidos do vampiro ou age da forma mais favorável que puder e ele é um alvo voluntário para o ataque de mordida do vampiro.

Toda vez que o vampiro ou os companheiros dele 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 o vampiro ser destruído, estive em um plano de existência diferente do alvo ou usar uma ação bônus para terminar o efeito.

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

AÇÕES LENDÁRIAS

O vampiro 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. O vampiro recupera as ações lendárias gastas no começo do turno dele.

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

Golpe Desarmado. O vampiro realiza um golpe desarmado.

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



ESPANTALHO

Na época da colheita, quando a morte revisita o mundo crepuscular e as flores do verão murcham, misteriosos espantalhos tecem uma vigília silenciosa sobre os campos vazios. Com uma paciência imortal, essas sentinelas estoicas mantêm seus postos através dos ventos, tormentas e enchentes, vinculados ao comando do seu mestre, ansiosos para aterrorizar suas presas com seu rosto de saco e rasgar vítimas com suas garras afiadas como navalhas.

Constructos Alimentados por Espíritos. Um espantalho é animado ao se vincular um espírito de uma criatura maligna assassinada, concedendo a ele propósito e mobilidade. É essa presença misteriosa do além-morte que permite que o espantalho inspire medo naqueles que o observam. As bruxas e feiticeiros muitas vezes vinculam espantalhos a espíritos de demônios, mas qualquer espírito maligno serve. Embora aspectos da personalidade do espírito possam emergir, o espírito de um espantalho não recobra as memórias que tinha quando era uma criatura, e será focado apenas em servir seu criador. Caso o seu criador morra, o espantalho habitando o espantalho pode ou continuar a seguir seus últimos comandos, ou buscar vingança pela morte de seu criador ou destruir a si mesmo.

Natureza de Constructo. Um espantalho não precisa respirar, comer, beber ou dormir.

ESPANTALHO

Constructo Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 11
Pontos de Vida 36 (8d8)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+)	13 (+1)

Vulnerabilidade a Dano fogo

Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas

Imunidade a Dano veneno

Imunidade a Condição amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, inconsciente, paralisado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas compreende o idioma do seu criador, mas não pode falar
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Aparência Falsa. Enquanto o espantalho se mantiver imóvel, ele é indistinguível de um espantalho comum e inanimado.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O espantalho realiza dois ataques com garra.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 6 (2d4 + 1) de dano cortante. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 11 ou ficará amedrontada até o final do próximo turno do espantalho.

Olhar Aterrorizante. O espantalho afeta uma criatura que ele possa ver a até 9 metros dele. Se o alvo puder ver o espantalho, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria CD 11 ou ficará magicamente amedrontado até o final do próximo turno do espantalho. O alvo amedrontado fica paralisado.



HOMÚNCULO

Constructo Miúdo, neutro

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 5 (2d4)

Deslocamento 6 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Imunidade a Dano veneno

Imunidade a Condição enfeitiçado, envenenado

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas compreende os idiomas do seu criador, mas não pode falar

Nível de Desafio 0 (10 XP)

Vínculo Telepático. Enquanto o homúnculo estiver no mesmo plano de existência do seu mestre, ele pode transmitir magicamente seus sentidos para seu mestre, e ambos podem se comunicar telepaticamente.

AÇÕES

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. Acerto: 1 dano perfurante, e o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 10 ou ficará envenenado por 1 minuto. Se o teste de resistência fracassar por 5 ou mais, o alvo, ao invés disso, fica envenenado por 5 (1d10) minutos e Inconsciente enquanto estiver envenenado dessa forma.

HOMÚNCULO

Modelando uma mistura de barro, cinzas, raiz de mandrágora e sangue, alguém pode canalizar a mágica rara de um ritual para criar um fiel companheiro de um esquilo.

Um homúnculo é um constructo miúdo que age como uma extensão do seu criador, com ambos compartilhando pensamentos, sentidos e idiomas através de um vínculo místico. Um mestre pode ter apenas um homúnculo por vez (qualquer tentativa de criar outro sempre falha), e quando seu mestre morre, o homúnculo morre também.

Mente Partilhada. Um homúnculo sabe tudo que seu criador sabe, incluindo todos os idiomas que o criador possa falar e ler. Da mesma forma, tudo que o constructo sente também é sabido por seu mestre, mesmo a grandes distâncias, considerando que ambos estejam no mesmo plano de existência. Funcionando como um espião, batedor, emissário ou mensageiro, um homúnculo é um servo inestimável para conjuradores engajados em experimentos secretos e aventura.



PUDIM NEGRO

Limo Grande, imparcial

Classe de Armadura 7

Pontos de Vida 85 (10d10 + 30)

Deslocamento 6 m, escalada 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	5 (–3)	16 (+3)	1 (–5)	6 (–2)	1 (–5)

Imunidade a Dano ácido, elétrico, frio, cortante

Imunidade a Condição amedrontado, caído, cego, enfeitiçado, exausto, surdo

Sentidos percepção às cegas 18 m (cego além desse raio), Percepção passiva 8

Idiomas –

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Amorfo. O pudim pode se mover através de um espaço de até 2,5 centímetros de espessura sem se espremer.

Forma Corrosiva. Uma criatura que toque o pudim ou atinja-o com um ataque corpo-a-corpo a 1,5 metro dele sofre 4 (1d8) de dano de ácido. Qualquer arma não-mágica feita de metal ou madeira que atinja o pudim é corroída. Após causar dano, a arma sofre uma penalidade permanente e cumulativa de –1 nas jogadas

de dano. Se a penalidade chegar a –5, a arma é destruída. Munições não-mágicas feitas de metal ou madeira que atingirem o pudim são destruídas depois de causarem dano.

O pudim pode devorar até 5 centímetros de espessura de metal não mágico em 1 rodada.

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

AÇÕES

Pseudópode. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 6 (1d6 + 3) de dano de concussão mais 18 (4d8) de dano de ácido. Além disso, uma armadura não-mágica, vestida pelo alvo é parcialmente dissolvida e sofre uma penalidade cumulativa permanente de –1 na CA que ela oferece. A armadura é destruída se a penalidade reduzir a CA dela a 10.

REAÇÕES

Divisão. Quando a gosma que seja Média ou maior for alvo de dano elétrico ou cortante, ela se divide em duas novas gosmas se tiver pelo menos 10 pontos de vida. Cada nova gosma tem pontos de vida igual a metade da gosma original, arredondado para baixo. Novas gosmas são uma categoria de tamanho inferior ao da gosma original.



VARIAÇÃO: GUERREIROS E CONJURADORES VAMPIROS

Alguns vampiros possuem treinamento marcial e experiência no campo de batalha. Um **vampiro guerreiro** vestindo uma armadura de placas (CA 18) e empunhando uma espada grande tem nível de desafio 15 (13.000 XP) e a seguinte opção de ação adicional:

Ataques Múltiplos. O vampiro realiza dois ataques com espada grande.

Espada Grande. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 11 (2d6 + 4) de dano cortante.

Alguns vampiros são praticantes de artes arcanas. Um **vampiro conjurador** tem nível de desafio 15 (13.000 XP) e o seguinte traço:

Conjuração. O vampiro é um conjurador de 9º nível. Sua habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência de magia 15, +7 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias de mago preparadas:

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

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

3º nível (3 espaços): *animar os mortos*, *dificultar detecção*, *ragar maldição*

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

5º nível (1 espaço): *dominar pessoa*

CRIA VAMPÍRICA

Morto-vivo Médio (*metamorfo*), neutro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 82 (11d8 + 33)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Testes de Resistência Des +6, Sab +3

Perícias Furtividade +6, Percepção +3

Resistência a Dano necrótico; concussão, cortante e perfurante de armas não-mágicas

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13

Idiomas os idiomas que conhecia em vida

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Fraquezas Vampíricas. A cria tem as seguintes fraquezas:

Estaca no Coração. Se uma arma perfurante feita de madeira for enfiada no coração de uma cria enquanto ela estiver incapacitada no seu local de descanso, a cria fica paralisada até a estaca ser removida.

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

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

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

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

Regeneração. A cria recupera 10 pontos de vida no início de cada um dos seus turnos se ela tiver, pelo menos, 1 ponto de vida e não esteja sob luz solar ou água corrente. Se a cria sofrer dano radiante ou dano de água benta, esse traço não funcionará até o início do próximo turno da cria.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. A cria realiza dois ataques, apenas um deles pode ser um ataque de mordida.

Garras. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. Acerto: 8 (2d4 + 4) de dano cortante. Ao invés de causar dano, o vampiro pode agarrar o alvo (CD 13 para escapar)

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura voluntária ou uma criatura agarrada pela cria, incapacitada ou impedida. Acerto: 6 (1d6 + 3) de dano perfurante mais 7 (2d6) de dano necrótico. O máximo de pontos de vida do alvo é reduzido numa quantidade igual ao dano necrótico sofrido e a cria 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.

ENXAME DE MORCEGOS

Enxame Médio de bestas Miúdas, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 22 (5d8)
Deslocamento 0 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (-3)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Resistência a Dano concussão, cortante, perfurante
Imunidade a Condição amedrontado, atordoado, caído, enfeitiçado, impedido, paralisado, petrificado
Sentidos percepção às cegas 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas –
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Eco Localização. Enquanto não puder ouvir, o enxame perderá a percepção às cegas.

Audição Aguçada. O enxame tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição.

Enxame. O enxame pode ocupar o espaço de outra criatura e vice-versa, e o enxame pode se mover através de qualquer abertura grande o suficiente para um morcego Miúdo. O enxame não pode recuperar pontos de vida ou ganhar pontos de vida temporários.

Ações

Mordidas. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +4 para atingir, alcance 0 m, uma criatura no espaço do enxame. **Acerto:** 5 (2d4) de dano perfurante, ou 2 (1d4) de dano perfurante se o enxame estiver com metade de seus pontos de vida ou menos.

ENXAME DE RATOS

Enxame Médio de bestas Miúdas, imparcial

Classe de Armadura 10
Pontos de Vida 24 (7d8 – 7)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Resistência a Dano concussão, cortante, perfurante
Imunidade a Condição amedrontado, atordoado, caído, enfeitiçado, impedido, paralisado, petrificado
Sentidos percepção às cegas 9 m, Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Faro Aguçado. O enxame tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Enxame. O enxame pode ocupar o espaço de outra criatura e vice-versa, e o enxame pode se mover através de qualquer abertura grande o suficiente para um rato Miúdo. O enxame não pode recuperar pontos de vida ou ganhar pontos de vida temporários.

Ações

Mordidas. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +2 para atingir, alcance 0 m, um alvo no espaço do enxame. **Acerto:** 7 (2d6) de dano perfurante, ou 3 (1d6) de dano perfurante se o enxame estiver com metade de seus pontos de vida ou menos.

PLEBEU

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 10
Pontos de Vida 4 (1d8)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas um idioma qualquer (geralmente Comum)
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Ações

Clava. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. **Acerto:** 2 (1d4) de dano de concussão.

Plebeus incluem camponeses, servos, escravos, criados, peregrinos, mercadores, artesãos e eremitas.



SAPO GIGANTE

Besta Grande, imparcial

Classe de Armadura 11
Pontos de Vida 39 (6d10 + 6)
Deslocamento 6 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Sentidos visão no escuro 9 m, Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Anfíbio. O sapo pode respirar ar e água.

Salto Parado. O salto à distância do sapo vai até 6 metros e o salto em altura vai até 3 metros, com ou sem uma corrida inicial.

Ações

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. **Acerto:** 7 (1d10 + 2) de dano perfurante mais 5 (1d10) de dano de veneno e o alvo fica agarrado (CD 13 para escapar). Até o agarrão acabar, o alvo fica impedido e o sapo não pode morder outro alvo.

Engolir. O sapo realiza um ataque de mordida contra um alvo Médio ou menor que esteja agarrando. Se o ataque atingir, o alvo é engolido e o agarrão termina. Enquanto estiver engolido, o alvo estará cego e impedido, ele terá cobertura total contra ataques e outros efeitos de fora do sapo e sofre 10 (3d6) de dano ácido no começo de cada turno do sapo. O sapo pode ter apenas um alvo engolido por vez.

Se o sapo morrer, uma criatura engolida não estará mais impedida por ele e poderá escapar do corpo usando 1,5 metro de movimento, estando caída ao sair.

GUARDA

Humanoide Médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 16 (camisão de malha, escudo)
Pontos de Vida 11 (2d8 + 2)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Perícias Percepção +2
Sentidos Percepção passiva 12
Idiomas um idioma qualquer (geralmente Comum)
Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Ações

Lança. Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma: +3 para atingir, alcance 1,5 m e distância 6/18 m, um alvo. **Acerto:** 4 (1d6 + 1) de dano perfurante, ou 5 (1d8 + 1) de dano perfurante se for usada com as duas mãos para realizar ataques corpo-a-corpo.

Guardas incluem membros da vigília de uma cidade, sentinelas em uma cidadela ou cidade fortificada ou guarda-costas de mercadores ou nobres.

TABELA DE ÍTEM MÁGICO C

d100	Item Mágico
01–15	Poção de cura maior
16–22	Pergaminho de magia (4° nível)
23–27	Munição +2
28–34	Poção de clarividência
33–39	Poção de encolher
38–44	Poção de forma gasosa
43–47	Poção de força do gigante do gelo
48–52	Poção de força do gigante de pedra
53–57	Poção de heroísmo
58–62	Poção de invulnerabilidade
63–67	Poção de ler mentes
68–72	Pergaminho de magia (5° nível)
73–75	Elixir de saúde
76–78	Óleo de forma etérea
79–81	Poção de força do gigante do fogo
82–74	Pena de Quaal
85–87	Pergaminho de proteção
88–89	Saco de feijões
90–91	Contas de força
92	Carrilhão de abertura
93	Decantador de água infinita
94	Olhos de visão momentânea
95	Barco dobrável
96	Sacola prestativa de Heward
97	Ferraduras da velocidade
98	Colar de bolas de fogo
98	Periápto de saúde
00	Pedras de mensagem

TABELA DE ÍTEM MÁGICO D

d100	Item Mágico
01–20	Poção de cura suprema
21–30	Poção de invisibilidade
31–40	Poção de velocidade
41–50	Pergaminho de magia (6° nível)
51–57	Pergaminho de magia (7° nível)
58–62	Munição +3
63–67	Óleo de precisão
68–72	Poção de voo
73–77	Poção de força do gigante das nuvens
78–82	Poção de longevidade
83–87	Poção de vitalidade
88–92	Pergaminho de magia (8° nível)
93–95	Ferraduras de zéfiro
96–98	Pigmentos maravilhosos de Nolzur
99	Bolsa devoradora
00	Buraco portátil

TABELA DE ÍTEM MÁGICO B

d100	Item Mágico
01–15	Poção de cura maior
16–22	Poção de sopro de fogo
23–29	Poção de resistência
30–34	Munição +1
35–39	Poção de amizade animal
40–44	Poção de força do gigante da colina
45–49	Poção de aumentar
50–54	Poção de respirar na água
55–59	Pergaminho de magia (2° nível)
60–64	Pergaminho de magia (3° nível)
65–69	Mochila de carga
68–70	Unguento de Keoghtom
71–73	Óleo escorregadio
74–75	Pó do desaparecimento
76–77	Pó da seca
78–79	Pó de espirrar e tossir
80–81	Gema elemental
82–83	Filtro do amor
84	Jarro de alquimia
85	Capa de respirar na água
86	Manto da arraia
87	Globo de fluxo
88	Óculos noturnos
89	Elmo de compreensão de idiomas
90	Bastão imóvel
91	Lanterna de revelação
92	Armadura do marinheiro
93	Armadura de mitral
94	Poção de envenenamento
95	Anel de natação
96	Robe dos itens úteis
97	Corda de escalada
98	Sela do cavaleiro
99	Varinha de detectar magia
00	Varinha de segredos

TABELA DE ÍTEM MÁGICO G

d100	Item Mágico
01–11	Arma +2
12–14	Estátua de poderes incríveis (role um d8)
1	Grifo de bronze
2	Mosca de ébano
3	Leões dourados
4	Bodes de marfim
5	Elefante de mármore
6–7	Cão de ônix
8	Coruja de serpentina
15	Armadura de adamantite (peitoral)
16	Armadura de adamantite (cota de talas)
17	Amuleto de saúde
18	Armadura de vulnerabilidade
19	Escudo apanhador de flechas
20	Cinto dos anões
21	Cinturão de força do gigante da colina
22	Machado furioso
23	Botas de levitação
24	Botas de velocidade
25	Bacia de comandar elementais da água
26	Braceletes de defesa
27	Braseiro de comandar elementais do fogo
28	Capa do saltimbanco
29	Incensório de comandar elementais do ar
30	Cota de malha +1
31	Armadura da resistência (cota de malha)
32	Camisão de malha +1
33	Armadura da resistência (camisão de malha)
34	Manto de deslocamento
35	Manto do morcego
36	Cubo de força
37	Fortaleza instantânea de Daern
38	Adaga de envenenamento
39	Algemas dimensionais
40	Matadora de dragões
41	Malha élfica
42	Língua flamejante
43	Gema de visão
44	Matador de gigantes
45	Couro batido encantador
46	Elmo de teletransporte
47	Trombeta da destruição
48	Trombeta do Valhalla (prata e latão)
49	Instrumento dos bardos (mandolim de Canaith)
50	Instrumento dos bardos (lira de Cli)
51	Pedra iônica (prontidão)
52	Pedra iônica (proteção)
53	Pedra iônica (armazenamento)

d100	Item Mágico
54	Pedra iônica (sustento)
55	Faixas de ferro de Bilarro
56	Armadura de couro +1
57	Armadura de resistência (couro)
58	Maça do rompimento
59	Maça de destruição
60	Maça do terror
61	Manto de resistência à magia
62	Corrente de contas de oração
63	Periápio de proteção contra veneno
64	Anel de cativar animais
65	Anel de evasão
66	Anel de queda suave
67	Anel de ação livre
68	Anel de proteção
69	Anel de resistência
70	Anel de armazenar magia
71	Anel do aríete
72	Anel de visão de raio-X
73	Robe dos olhos
74	Bastão da obediência
75	Bastão guardião de pactos +2
76	Corda de estrangulamento
77	Brunea +1
78	Armadura de resistência (brunea)
79	Escudo +2
80	Escudo de atração de projeteis
81	Cajado de enfeitiçar
82	Cajado de cura
83	Cajado de enxame de insetos
84	Cajado das florestas
85	Cajado do definhamento
86	Pedra de comandar elementais da terra
87	Lâmina do sol
88	Espada do furto de vidas
89	Espada do sangramento
90	Bastão do tentáculo
91	Arma viciosa
92	Varinha de obrigação
93	Varinha de detecção de inimigos
94	Varinha de medo
95	Varinha de bolas de fogo
96	Varinhas de relâmpagos
97	Varinha de paralisia
98	Varinha do arcano de guerra +2
99	Varinha das maravilhas
00	Asas voadoras