

Star Vision
AMEAÇAS
BETA



Créditos

Desenvolvimento

Alice Schiavoto, Miguel "Beholder" Martins, André Lucas "Luke" A. Sales,
Mayté "Megami" Laróca, Bruno "Skyapollo", Thiago "Kaito" Willian Goes, Luiz Felipe "Veigar",
Pedro "Nasp" Santos, Rodrigo Martinelli, Vinicius "Coelho" Martins,
Cauã "Hawks" Nogueira, Helena "Rafa", Vitor "Lupi", Rayan "TR4V3L3R" Leite

Produtora

Alice Schiavoto

Editor Chefe

Miguel "Beholder" Martins

Editores

André Lucas "Luke" A. Sales
Mayté "Megami" Laróca M

Escritores

Bruno "Skyapollo"
Thiago "Kaito" Willian Goes
Luiz Felipe "Veigar"
Pedro "Nasp" Santos
Rodrigo Martinelli
Vinicius "Coelho" Martins Vin

Revisores

Cauã "Hawks" Nogueira
Helena "Rafa"

Artista Chefe

Vitor "Lupi" Figueredo

Artes do Livro

IloYoverse
Toast Art

Sumário

5	Conceito.
6	Tipos de Criatura.
8	Tamanho e Deslocamento.
9	Atributos das Ameaças.
9	Defesa e armas naturais.
11	Níveis de Ameaças.
12	Poderes de Ameaças.
13	Manifestações.
13	Toques Finais.
14	Slime.
15	Grande Slime.
17	Hilichurl.
18	Mitachurl.
19	Guardião das Ruínas.
20	Ilusão Aquática.
21	Cão da Fenda.
22	Cavaleiro da Serpente Negra.

AMEAÇAS BETA

Apesar de suas longas narrativas dramáticas, Genshin Impact é um jogo sobre combate! Todos os Arquétipos são pensados para dar cabo de seus inimigos das formas mais variadas possíveis. Quase todos os Poderes são pensados para situações de conflito. Até mesmo as Reações Elementais, que podem ser usadas para alterar o cenário de maneira criativa, são pensadas para que as batalhas fiquem mais estratégicas — ou imprevisíveis.

Mas contra o que um genshin luta? Quais são as ameaças desse mundo chamado Teyvat e como construí-las?

Assim como a criação de um genshin, para criar uma Ameaça em Starvision RPG Playtest 1.2, você precisa acompanhar os seguintes passos:

1. **Conceito.** Nome e ideia de como a criatura deve ser.
2. **Tipo da Criatura.** Em qual das categorias de criaturas a ideia se encaixa.
3. **Tamanho e Deslocamento.** Defina o tamanho e o deslocamento da criatura, e como isso afeta suas estatísticas.
4. **Atributos de Ameaças.** Determine quais serão os atributos iniciais dessa criatura.
5. **Defesa e Armas Naturais.** Escolha quais serão seus ataques naturais e determine sua Defesa.
6. **Níveis de Ameaças.** Tendo a criatura em seu nível básico, veja como evolui-la até o nível que você deseja.
7. **Poderes de Ameaças.** Quais Poderes essa criatura será capaz de usar.

8. Manifestações. Se for um Arconte ou um genshin, essa criatura terá acesso a Manifestações como os personagens dos jogadores.

9. Toques Finais. Acerte os últimos cálculos na ficha e a criatura estará pronta.

Conceito

Assim como na criação de um genshin, você deve levantar alguns questionamentos para determinar o conceito da Ameaça:

- Qual o nome dela? É por esse nome que ela é conhecida em Teyvat?
- Qual sua origem? Não precisa ser nada complexo. Basta saber de onde ela veio e quão grande é a presença dessa Ameaça no mundo.
- Por que ela é uma Ameaça? Por que ela não é apenas uma criatura passiva do mundo, inofensiva, que fugiria ao primeiro sinal de perigo?
- Qual sua aparência? Toda a sua espécie é assim? Ela combina, esteticamente, com o ambiente que ocupa?
- Ela pode ser uma Ameaça, mas é muito perigosa? Ela luta até a morte? Foge quando está muito ferida ou em menor número?
- Ela se organiza em comunidades ou bandos? Como é seu comportamento quando está sozinha ou em um grupo onde se sente confortável?

Todas essas perguntas vão te ajudar a criar uma Ameaça cheia de camadas e detalhes muito interessantes para preencher os próximos tópicos dessa criatura.

Tipos de Criaturas

Todos os seres vivos ou não-vivos, são chamados de Criaturas. Dentro de criaturas, existem várias categorias determinadas pelo termo “Tipo”.

Em Teyvat, existem sete tipos de criaturas: arcontes, animais, construtos, corrompidos, espíritos, humanoides e monstros. A partir do tipo da criatura, é possível determinar seus valores básicos de PS, PV, PD e perícias. Resumindo, o tipo da criatura é como se fosse o Arquétipo de um genshin.

Esse é o primeiro passo para criar sua criatura que, inicialmente, será pensada para o Nível 1 e, quando chegarmos no passo “Nível” adiante, você saberá como evoluir sua Ameaça.

Arcontes

A priori, existem Sete Arcontes, também retratados como deuses. Os Sete compõem um grupo de sete deuses que, em teoria, presidem as sete nações do mundo de Teyvat. Cada um d’Os Sete têm uma conexão direta com um Elemento e um Ideal. O território de cada Arconte também é consequência desse Elemento e desse Ideal, seja nas principais características geográficas, seja nos métodos de governo das nações.

Estatísticas Básicas de um Arconte

- **Pontos de Stamina:** 7.
- **Pontos de Vida:** 7 (+ VIG) por nível.
- **Pontos de Determinação:** 7 (+ PRE) por nível.
- **Perícias Treinadas:** 7 (+ INT) no nível 1
- Têm acesso a todas as Manifestações de seu Elemento e é imune a qualquer efeito negativo (penalidades, danos etc.) proveniente de seu Elemento.
- Imunidade a efeitos de atordoamento, cansaço, medo, metabolismo, metamorfose e veneno.
- Visão na Escuridão.

Animais

Criaturas naturais que, por mais exóticas e mágicas que sejam, não são frutos de experimentos ou eventos bizarros. É um ser natural que faz parte da biota e do bioma de uma região. Uma raposa é um Animal, mesmo que ela tenha dez metros, fale e invoque poderes.

Estatísticas Básicas de um Animal

- **Pontos de Stamina:** 2.
- **Pontos de Vida:** 4 (+ VIG) por nível.
- **Pontos de Determinação:** 4 (+ PRE) por nível.
- **Perícias Treinadas:** 2 (+ INT) no nível 1
- Visão na Penumbra.



Construtos

Um construto é uma criatura artificial, feita por tecnologia e/ou magia, seja ela criada intencionalmente ou fruto de um evento no cenário. Golens, estátuas vivas e robôs são todos exemplos de construtos.

Estatísticas Básicas de um Construto

- **Pontos de Stamina:** 2.
- **Pontos de Vida:** 5 (+ VIG) por nível.
- **Pontos de Determinação:** 5 (+ PRE) por nível.
- **Perícias Treinadas:** 2 (+ INT) no nível 1
- Imunidade a efeitos de atordoamento, cansaço, cura, metabolismo e veneno.
- Não recuperam PV normalmente, precisando ser consertados ou energizados para se curarem.
- Visão na Escuridão.

Corrompidos

Corrompidos ou Corroídos, são criaturas que pertenciam a algum outro Tipo, até serem corrompidas pelo efeito de Corrosão, causado pelo Abismo Espiral. Até mesmo criaturas mortas podem ser contaminadas pela Corrosão e se tornarem Corrompidos, tendo seus corpos animados por essa maldição.

Estatísticas Básicas de um Corrompido

- **Pontos de Stamina:** 3.
- **Pontos de Vida:** 6 (+ VIG) por nível.
- **Pontos de Determinação:** 6 (+ PRE) por nível.
- **Perícias Treinadas:** 4 (+ INT) no nível 1
- Imunidade a efeitos de cansaço, medo e metabolismo
- Visão na Escuridão.

Espíritos

O Espírito é toda criatura que não pertence ao plano material do mundo Teyvat, ou seja, ela é proveniente de outro plano de existência, mundo ou realidade. Fantasmas, elementais e entidades incorpóreas são todos exemplos de Espíritos.

Estatísticas Básicas de um Espírito

- **Pontos de Stamina:** 2.
- **Pontos de Vida:** 4 (+ VIG) por nível.
- **Pontos de Determinação:** 4 (+ PRE) por nível.
- **Perícias Treinadas:** 2 (+ INT) no nível 1
- Visão no Escuro.

Humanoides

Criaturas com a estética próxima da humana (uma cabeça, dois braços, bípedes etc.). Todos os Genshin, normalmente, são humanoides. Todos os humanoides costumam ser inteligentes, com sua própria linguagem, cultura e sociedade, mesmo que algumas sejam mais monstruosas.

Estatísticas Básicas de um Humanoide

- **Pontos de Stamina:** 2.
- **Pontos de Vida:** 3 (+ VIG) por nível.
- **Pontos de Determinação:** 3 (+ PRE) por nível.
- **Perícias Treinadas:** 4 (+ INT) no nível 1



Monstros

Criaturas não-naturais, criadas por experimentos ou eventos catastróficos, normalmente mais assustadoras do que Animais e Humanoides. Dragões, por exemplo, mesmo já adaptados à flora e fauna de Teyvat, são bestas assustadoras, frutos de uma época cheia de cataclismas.

Estatísticas Básicas de um Monstro

- **Pontos de Stamina:** 3.
- **Pontos de Vida:** 6 (+ VIG) por nível.
- **Pontos de Determinação:** 6 (+ PRE) por nível.
- **Perícias Treinadas:** 2 (+ INT) no nível 1
- Visão na Escuridão.

Tamanho e Deslocamento

Uma vez que o Tipo da criatura foi determinado, deve-se determinar as proporções dela. Criaturas de diferentes tamanhos sofrem modificações, como destacado na tabela a seguir. Os Genshin, normalmente, são de tamanho Médio.

Deslocamento. Esse deslocamento determina quanto a criatura se move com o gasto de 1 PS. Esse valor é para deslocamentos a pé. Outros tipos de deslocamentos podem variar conforme a criatura. Se você deseja que a Ameaça voe, nade, escale ou escave melhor do que anda a pé, basta dar a ela esse deslocamento com valores maiores do que o deslocamento a pé. Por exemplo, uma fada Minúscula pode ter deslocamento 3m, mas deslocamento de voo 9m.

Alcance Corpo-a-Corpo. É a distância que a criatura alcança com um ataque corpo-a-corpo. “3m”, por exemplo, significa que a criatura consegue “socar” um alvo a até 3m de distância, ou seja, 2 quadrados.

Espaço Ocupado. É o espaço que a criatura ocupa no mapa. “4,5m”, por exemplo, significa que a criatura ocupa um espaço de 4,5m x 4,5m, ou seja, 3x3 quadrados em um mapa.

Modificador de Furtividade/Manobras. Quanto menor a criatura, mais bônus na perícia Furtividade ela recebe. Quanto maior, mais penalidades — criaturas menores se escondem melhor do que as maiores. Da mesma forma, quanto menor a criatura, mais penalidades ela sofre em testes de Manobras. Quanto maior, mais bônus ela recebe — criaturas maiores são mais capazes de manipular adversários.

Tamanho	Exemplo	Deslocamento	Alcance Corpo-a-Corpo	Ocupado	Modificador de Fur tividade / Manobras
Minúsculo	Gato	3m	1,5m	1,5m	+5/-5
Pequeno	Cão	6m	1,5m	1,5m	+2/-2
Médio	Humano	9m	1,5m	1,5m	0
Grande	Rinoceronte	12m	3m	3m	-2/+2
Enorme	Elefante	15m	4,5m	4,5m	-5/+5
Colossal	Baleia	18m	9m	9m	-10/+10

Importante! O que são Manobras?

Uma Manobra é todo teste de Luta que busca fazer outra ação que não causar dano no alvo. Derrubar o alvo no chão, empurrar, agarrar, desarmar, quebrar o item que o alvo está segurando etc. são todos exemplos de Manobras. Uma Manobra é um teste oposto a uma perícia do alvo e não contra Defesa.

- **Agarrar.** Teste de Luta oposto ao teste de Luta do alvo. Se o alvo perder, ele fica agarrado.
- **Derrubar.** Teste de Luta oposto ao teste de Luta do alvo. Se o alvo perder, ele fica caído.
- **Desarmar.** Teste de Luta oposto ao teste de Luta do alvo. Se o alvo perder, um dos itens que está segurando cai no mesmo espaço que está ocupando.
- **Empurrar.** Teste de Luta oposto ao teste de Luta do alvo. Se o alvo perder, é empurrado 1,5m para trás + 1,5m para cada 5 pontos de diferença entre os testes. Você pode gastar 1 PS para avançar junto com o ser (até o limite do seu deslocamento).
- **Quebrar.** Teste de Luta oposto ao teste de Luta do alvo. Você atinge o item que o alvo esteja segurando, causando dano a ele.

Atributos das Ameaças

As criaturas possuem os mesmo seis atributos dos genshin: Força, Agilidade, Vigor, Intelecto, Presença e Visão.

Contudo, para essas criaturas, Visão possui uma interpretação diferente. Ao invés da Visão ser fruto de um grande trauma relacionado a benção dos Arcontes, algumas criaturas possuem pontos em Visão providas de sua

própria conexão com o mundo de Teyvat.

Para ajudar a determinar os Atributos de uma Ameaça de nível 1, veja as recomendações médias a seguir:

Arcontes: FOR 7; AGI 7; VIG 7; INT 7;

PRE 7; VIS 7.

Animais: FOR 2; AGI 2; VIG 1; INT 0; PRE 0; VIS 0.

Construtos: FOR 2; AGI 1; VIG 2; INT 0; PRE 0; VIS 0.

Corrompidos: FOR 3; AGI 3; VIG 3; INT 0; PRE 0; VIS 0.

Espíritos: FOR 0; AGI 1; VIG 0; INT 0; PRE 2; VIS 2.

Humanoides: FOR 1; AGI 1; VIG 1; INT 1; PRE 1; VIS 0.

Monstros: FOR 2; AGI 2; VIG 2; INT 0; PRE 0; VIS 0.

Ao criar sua Ameaça de nível 1, você pode diminuir pontos em Atributos para realoca-los em outros, mas nenhum deles pode ser menor do que 0 (zero).

Defesa e armas naturais

Diferente de humanos comuns, a maioria das Ameaças apresentam características físicas e/ou místicas que fornecem **Defesas Naturais e Armas Naturais**. Essas Defesas e Armas substituem a inabilidade de usar equipamentos que a maioria das criaturas têm.

Importante! Defesas Naturais não são armaduras. Da mesma forma, Armas Naturais não são ataques desarmados nem se aplicam para bônus que afetam armas comuns (arcos, espadas etc.).

Importante! Ameaças não possuem Defesas Reativas, para agilizar seu uso pela Narradora, mas podem ter Poderes que

forneem habilidades semelhantes às Defesas Reativas.

Defesas Naturais

Defesas de Criaturas seguem a mesma regra de genshin: 10 + AGI + outros modificadores.

Veja exemplos de Defesas Naturais que você pode aplicar em suas Ameaças na tabela a seguir:

Armas Naturais

Ataques e Danos de Criaturas seguem as mesmas regras de genshin usando as mesmas perícias.

Veja exemplos de Armas Naturais que você pode aplicar em suas Ameaças nas tabelas a seguir:



Defesas Naturais	
Exemplos	Bônus na Defesa/Resistência a Dano
Pele comum	+0/+0
Pele grossa ou pelagem	+2/+0
Couro	+4/+5
Escamas	+6/+10
Exoesqueleto	+8/+15
Casca ou carapaça	+10/+20
Couraça	+12/+25



Armas Naturais		Garra ou ferrão	Chifres ou Cauda	Pancada
Tamanho da Criatura	Mordida			
Minúsculo	1d3	1d2	1d3	1d2
Pequeno	1d4	1d3	1d4	1d3
Médio	1d6	1d4	1d6	1d4
Grande	1d8	1d6	1d8	1d6
Enorme	2d6	1d8	1d12	1d8
Colossal	4d6	2d8	3d8	2d6

Habilidades Naturais

Algumas criaturas possuem Habilidades Naturais (como o veneno de uma cobra). Essas habilidades costumam funcionar exigindo que o alvo faça um Teste de Resistência contra uma determinada Classe de Dificuldade (CD) para evitar metade do efeito ou o efeito completo.

Para saber determinar a CD de Habilidades Naturais, Poderes de Ameaças (vej adiante) ou qualquer outro efeito que peça um Teste de Resistência contra uma CD, siga a tabela a seguir:



Classe de Dificuldade de Efeitos de Ameaças

Nível de Ameaça	Classe de Dificuldade
1-20	CD 15 + Atributo relacionado à habilidade
21-40	CD 18 + Atributo relacionado à habilidade
41-60	CD 22 + Atributo relacionado à habilidade
61-80	CD 25 + Atributo relacionado à habilidade
81-100 ou mais	CD 28 + Atributo relacionado à habilidade

Níveis de Ameaças

O Nível nada mais é do que uma forma abstrata de representar o quão poderosa a criatura é. É a partir do Nível que a Narradora é capaz de balancear o combate e propor diferentes desafios para os genshin.

Benefícios por Nível

- **PV e PD.** Aumentam conforme descrito no Tipo da Criatura.
- **Poderes.** 1 poder no nível 1 e 1 poder a cada 10 níveis.

Balanceando Combates

Um balanceamento perfeito de um combate não existe, pois variáveis como os Arquétipos dos genshin, o terreno e até o preparo dos jogadores pode mudar o destino de uma batalha.

A regra geral para o balanceamento determina que:

- Se a soma dos Níveis das Ameaças for igual a soma dos Níveis dos Genshin, o combate é Fácil.

- Se a soma dos Níveis das Ameaças for 5 vezes maior do que a soma dos Níveis dos Genshin, o combate é Desafiador.
- Se a soma dos Níveis das Ameaças for 10 vezes maior do que a soma dos Níveis dos Genshin, o combate é Impossível.

Contudo, a tabela a seguir vai ajudar a encontrar um equilíbrio próximo da dificuldade ideal que você quer colocar em cena.



Balanceando Combates

Exemplo	Dificuldade
1 Ameaça de Nível 1 VS 1 Genshin de Nível 1	Fácil
1 Ameaça de Nível 5 VS 1 Genshin de Nível 1	Desafiador
1 Ameaça de Nível 10 VS 1 Genshin de Nível 1	Impossível
5 Ameaças de Nível 1 VS Um grupo de 5 Genshin de Nível 1	Fácil
5 Ameaças de Nível 5 VS Um grupo de 5 Genshin de Nível 1	Desafiador
5 Ameaças de Nível 10 VS Um grupo de 5 Genshin de Nível 1	Impossível
1 Ameaça de Nível 100 VS Um grupo de 5 Genshin de Nível 20	Fácil
5 Ameaças de Nível 100 VS Um grupo de 5 Genshin de Nível 20	Desafiador
10 Ameaças de Nível 100 VS Um grupo de 5 Genshin de Nível 20	Impossível

Poderes de Ameaças

Poderes de Ameaças são habilidades especiais para incrementar suas estatísticas e diversificar suas capacidades. Eles não podem ser escolhidas pelos genshin dos jogadores assim como os Poderes destinados aos genshin dos jogadores não servem para as Ameaças.

Poderes de Ameaças são pensados para abreviar e simplificar diversas mecânicas de uma Ameaça em uma coisa só, facilitando a vida da Narradora, por isso vão ser visivelmente mais fortes do que os Poderes dos genshin jogadores — o que justifica só poderem ser adquiridos a cada 10 Níveis como descrito em “Níveis de Ameaças”.

Descrição dos Poderes de Ameaças

Aprimorar Ameaça

Ao escolher esse Poder, a criatura recebe 1 dos benefícios a seguir, à sua escolha. Este poder pode ser adquirido várias

vezes, mas o mesmo benefício não pode ser escolhido duas vezes seguidas.

Aprimorar Perícias. Escolha um número de perícias equivalente a quantidade de Perícias Treinadas que a criatura recebeu no nível 1. Todas elas avançam um passo no Grau de Treinamento.

Aprimorar Atributos. A criatura recebe 2 Pontos de Atributo para distribuir à sua escolha.

Aprimorar Pontos de Stamina. A criatura recebe 1 PS.

Aprimorar Pontos de Vida. A criatura recebe 1 PV adicional por nível que possua.

Aprimorar Pontos de Determinação. A criatura recebe 1 PD adicional por nível que possua.

Aprimorar Defesa. A Defesa da criatura aumenta em +5.

Aprimorar Resistência a Dano. Todas as Resistências a Dano da criatura aumentam em +5.

Aprimorar Classes de Dificuldade. Todas as suas CD aumentam em +3.

Aprimorar Ataques e Danos. Todos os seus ataques recebem um bônus de +3 e seus dados de dano aumentam em 1 Passo de Dano.

Manifestações

Apenas genshin e Arcontes têm acesso a Manifestações e elas são as mesmas apresentadas na “Criação de Personagem”.

Ao criar um genshin como Ameaça, ele imediatamente pertence a um Elemento e recebe as mesmas Manifestações e Poderes de Visão que um genshin jogador receberia.

Toques Finais

Com todas essas escolhas determinadas, falta apenas fazer os cálculos (PV, PD, PS, Defesa, Resistência a Dano, ataques e danos) e a ficha estará pronta.

Finalmente, você precisa determinar a recompensa que essa criatura oferece, chamada de Tesouro.

Basta pensar no conceito da criatura, seu ambiente, seu comportamento e determinar que itens, Poderes, Manifestações e/ou informações os genshin dos jogadores merecem receber por derrotarem ela.

Você vai notar que não há uma mecânica de Experiência para recompensar os genshin. Enquanto pensamos no assunto, permita que os genshin evoluam de nível após concluírem uma aventura ou missão.





Poder

Aprimorar Ataques e Danos. Todos os seus ataques recebem um bônus de +3 e seus dados de dano aumentam em 1 Passo de Dano.

Ataque

Pancada 1d4+2 Dano Elemental
(correspondente ao elemento do Slime) |
Teste: 1d20+5

SLIME

ANIMAL NÍVEL 5

TAMANHO PEQUENO

2 1 1 0 0 1

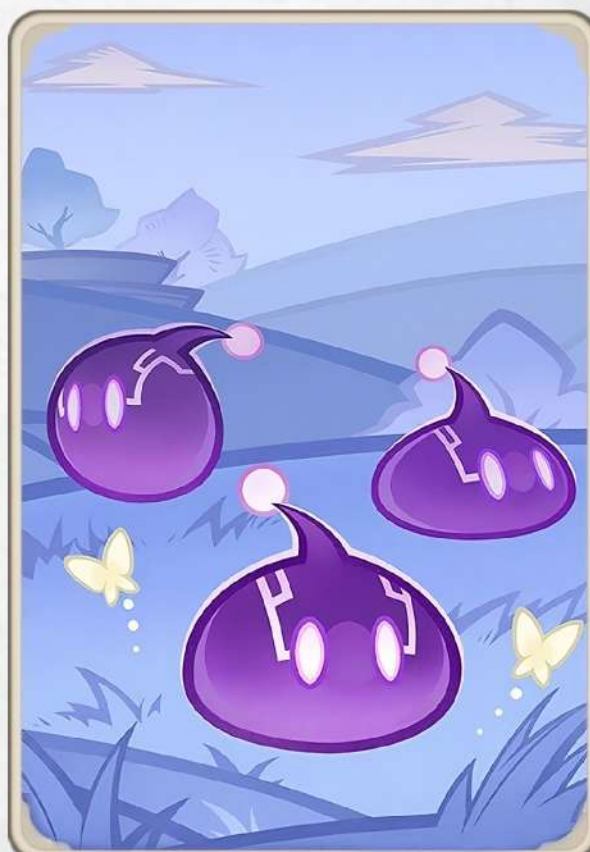
FOR AGI VIG INT PRE VIS

STATUS

2 PS | 25/25 PV

20/20 PD | DEF 11

Perícias Treinadas: 2 perícias





GRANDE SLIME

ANIMAL NÍVEL 10

TAMANHO MEDIO

2 1 2 0 0 2

FOR AGI VIG INT PRE VIS

STATUS

2 PS | 60/60 PV

40/40 PD | DEF 11

Perícias Treinadas: 2 perícias

Poder

Aprimorar Ataques e Danos. Todos os seus ataques recebem um bônus de +3 e seus dados de dano aumentam em 1 Passo de Dano.

Aprimorar Atributos. A criatura recebe 2 Pontos de Atributo para distribuir à sua escolha.

Ataque

Pancada 1d6+2 Dano Elemental
(correspondente ao elemento do Slime) |
Teste: 1d20+5

Habilidades CD17

Grandes Slimes possuem habilidades naturais correspondentes aos seus elementos que custam 2 PS para serem conjuradas. Elas são:

Pyro: O Slime sopra uma lufada de fogo em um cone de 4,5m (3 quadrados), causando 2d6 pontos de dano Pyro e aplicando a condição Em Chamas (Reflexos CD 17 reduz dano à metade e evita condição).

Hydro: O Slime sopra uma bolha na direção de um alvo, causando 1d8 pontos de dano Hydro e aplicando a condição Agarrado (Reflexos CD 17 evita dano e condição).

Cryo: O Slime sopra uma lufada de gelo em um cone de 4,5m (3 quadrados), causando 2d4 pontos de dano Cryo e aplicando a condição Lento (Fortitude CD 17 reduz dano à metade e evita a condição).

Dendro: O Slime exala uma nuvem de veneno em um raio de 4,5m (3 quadrados) ao seu redor, causando 2d8 pontos de dano Dendro e aplicando a condição Envenenado (Fortitude CD 17 reduz dano à metade e evita a condição). Alvos Envenenados por essa habilidade perdem 1d4 PV no início dos seus turnos por 1d4 rodadas.

Electro: O Slime dispara uma onda de eletricidade em um raio de 4,5m (3 quadrados) ao seu redor, causando 2d4 pontos de dano Electro e aplicando a condição Paralisado (Fortitude CD 17 reduz dano à metade e evita a condição).

Anemo: O Slime se eleva no ar a 6m e dispara uma lufada de vento na direção de um alvo em alcance médio, causando 2d8 pontos de dano Anemo e aplicando a condição Caído (Fortitude CD 17 reduz dano à metade e evita a condição).

Geo: O Slime cria uma camada protetora de pedra em torno de seu corpo, recebendo +5 de Defesa e +15 PV temporários. A defesa volta ao normal após os PV temporários forem reduzidos a 0. O Slime só pode usar esta Habilidade duas vezes por cena.





HILI CHURL

HUMANOIDE NÍVEL 5

TAMANHO MEDIO



FOR AGI VIG INT PRE VIS

STATUS

3 PS | 20/20 PV

15/15 PD | DEF 11

Perícias Treinadas: Luta, Sobrevivência, Fortitude, Percepção, Reflexos

Poder

Aprimorar Pontos de Stamina. A criatura recebe 1 PS.

Ataque

Bastão 1d8+2 Dano Impacto | Teste: 1d20+5 (Variante melee)

Tiro de besta 1d8+2 Dano Perfurante | Teste: 1d20+5 (Variante atirador)

Habilidades Passiva

Hilichurls possuem uma habilidade passiva que é determinada por sua variante:

Golpe descontrolado - Variante melee: O Hilichurl pode escolher receber -5 em sua defesa até seu próximo turno para aumentar seu número de PS em 1 nessa rodada.

Infusão elemental - Variante atirador: O Hilichurl pode gastar 1 PS para aplicar uma infusão elemental Electro, Pyro, Cryo ou Dendro em sua besta, até seu próximo turno os ataques causam +1d6 pontos de dano do elemento escolhido. (Fortitude CD 17 reduz dano à metade e evita a condição). Alvos Envenenados por essa habilidade perdem 1d4 PV no início dos seus turnos por 1d4 rodadas.



MITA CHURL

HUMANOIDE NÍVEL 15

TAMANHO GRANDE

2 1 1 0 1 0

FOR AGI VIG INT PRE VIS

STATUS

3 PS | 60/60 PV

60/60 PD | DEF 11

Perícias Treinadas: Luta, Fortitude, Intimidação, Percepção.

Resistência: -5

Poder

Aprimorar Pontos de Stamina. A criatura recebe 1 PS.

Aprimorar Resistência a Dano. Todas as Resistências a Dano da criatura aumentam em +5.

Ataque

Machadão 1d12+2 Dano Cortante | Teste: 1d20+5

Habilidades Passiva

O Mitachurl possui uma habilidade passiva que é ativada após ele ficar com metade de seus PV máximos:

Raiva Destrutiva: O Mitachurl entra em um estado de frenesi fazendo com que seus ataques causem +2d6 dano Pyro e recebendo +1 em sua margem de crítico.





GUARDIÃO DAS RUÍNAS

CONSTRUTO NÍVEL 15

TAMANHO GRANDE

2 1 2 0 0 0

FOR AGI VIG INT PRE VIS

STATUS

2 PS | 105/105 PV

75/75 PD | DEF 13 - PELE GROSSA

Perícias Treinadas: Luta, Fortitude, Percepção

Resistência: 5

Imunidade a efeitos de atordoamento, cansaço, cura, metabolismo e veneno.



Poder

Aprimorar Ataques e Danos. Todos os seus ataques recebem um bônus de +3 e seus dados de dano aumentam em 1 Passo de Dano.

Aprimorar Resistência a Dano. Todas as Resistências a Dano da criatura aumentam em +5.

Ataque

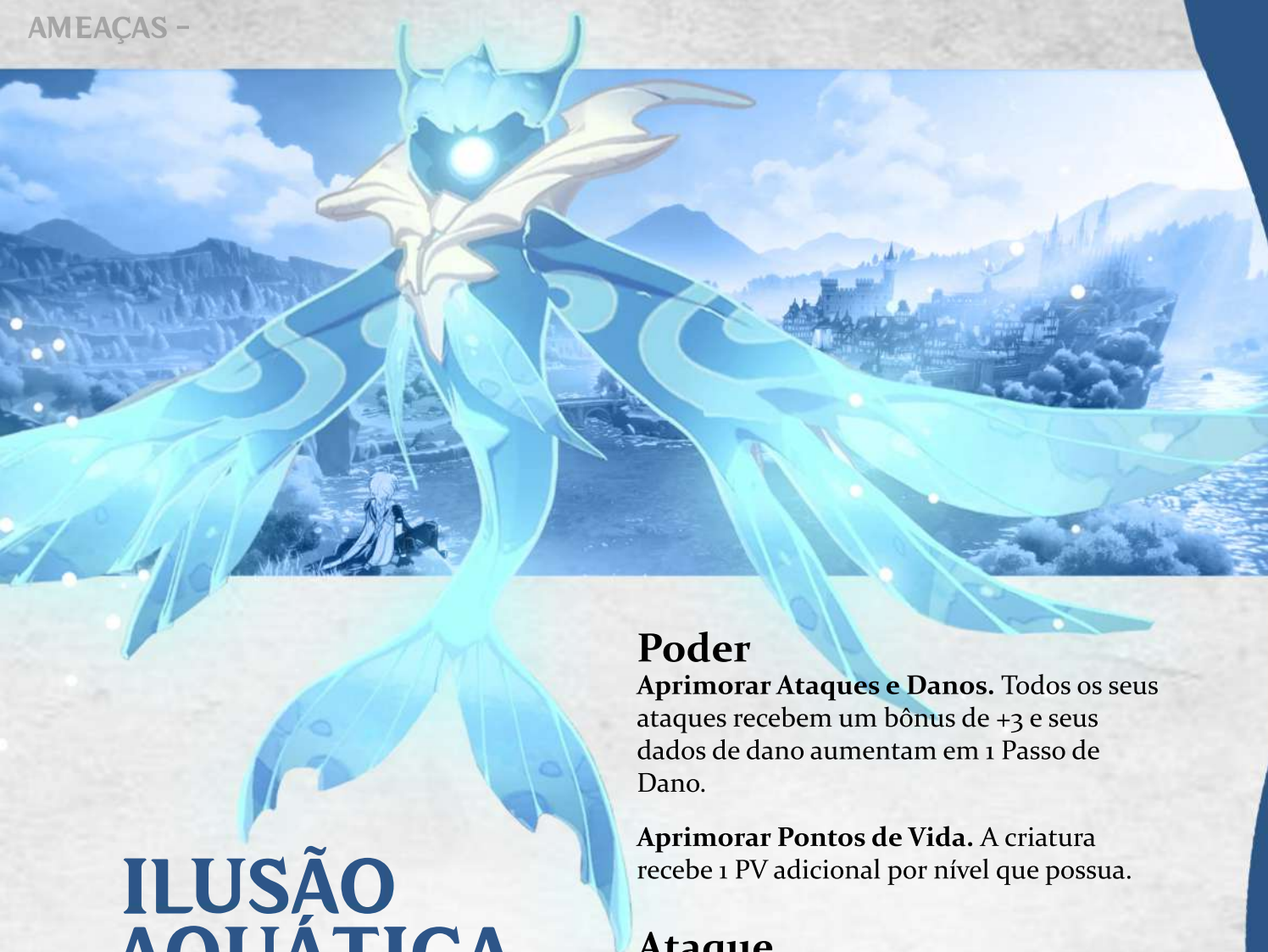
Pancada 1d8+2 Dano Impacto | Teste: 1d20+8

Habilidades CD 16

Guardiões da Ruína possuem habilidades especiais que custam 2 PS e 5 PD para serem conjuradas:

Lança-foguetes: O Guardião das Ruínas utiliza o lança-foguetes em suas costas para disparar mísseis teleguiados contra um ser em alcance médio, causando 4d6 pontos de dano Impacto e aplicando a condição Caído (Reflexos CD 16 reduz dano à metade e evita condição).

Golpe de Varredura: O guardião começa a girar com seus braços estendidos, causando 3d6 de dano Impacto em todos ao seu redor em um raio de 3m e aplicando a condição Caído (Fortitude CD 16 reduz dano à metade e evita condição). jogadores, dentro do cenário proposto, é o limite.



ILUSÃO AQUÁTICA

ESPÍRITO NÍVEL 15

TAMANHO MÉDIO

0 1 0 0 1 3

FOR AGI VIG INT PRE VIS

STATUS

2 PS | 50/50 PV

50/50 PD | DEF 12

Perícias Treinadas: Misticismo, Fortitude, Percepção, Iniciativa

Poder

Aprimorar Ataques e Danos. Todos os seus ataques recebem um bônus de +3 e seus dados de dano aumentam em 1 Passo de Dano.

Aprimorar Pontos de Vida. A criatura recebe 1 PV adicional por nível que possua.

Ataque

Pancada Elemental 1d6+3 Dano Hydro |
Teste: 1d20+9

Habilidade Passiva

Marca Natural: A Ilusão Aquática está sempre sob o efeito da marca elemental Hydro, após ser alvo de uma Reação Elemental essa marca reaparece no final do turno.

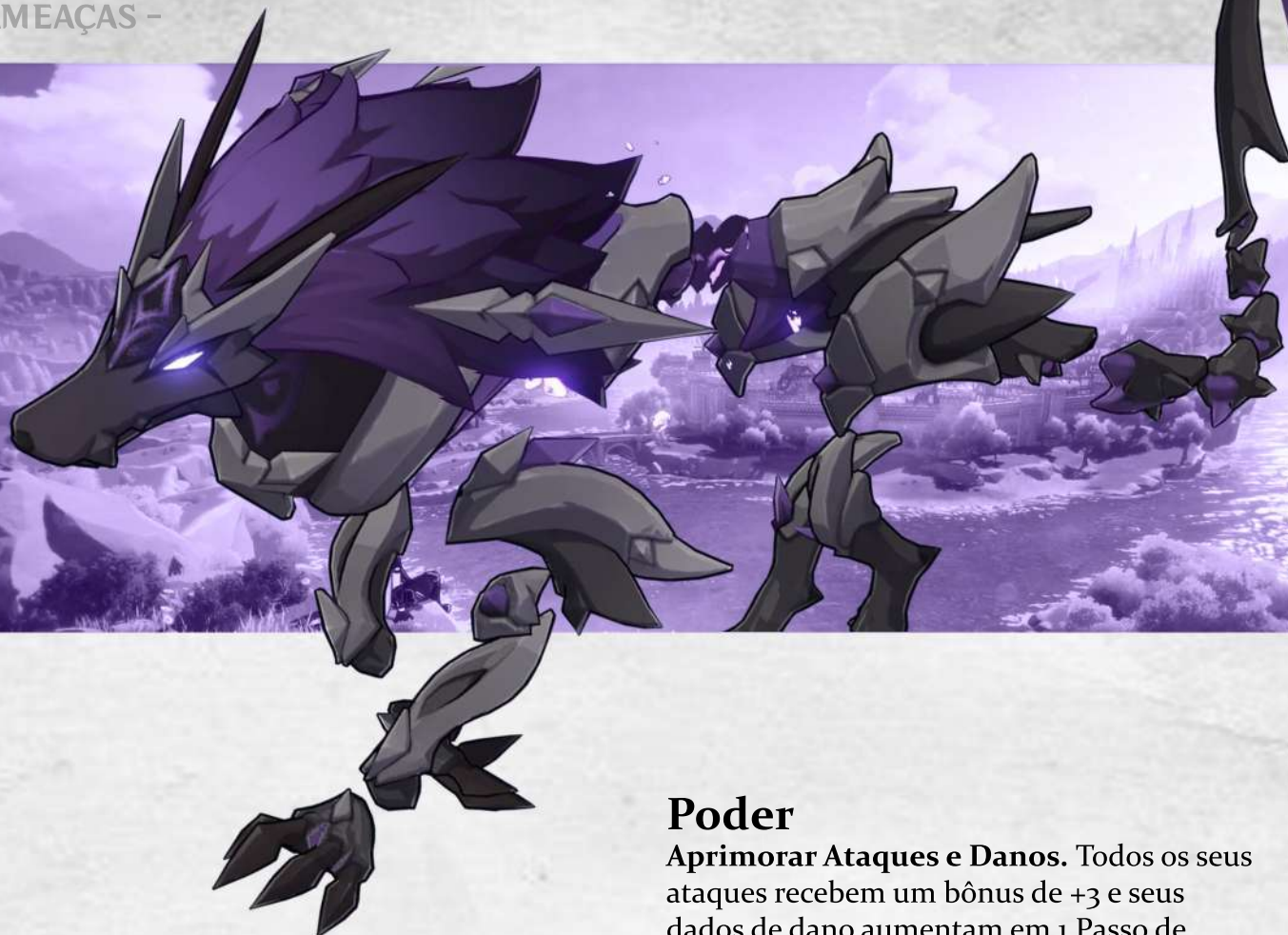
Ilusões Aquáticas tem habilidades passivas diferentes baseadas na aparência decidida por seu criador:

Garça: Os ataques da ilusão recebem um aumento de 1 passo em seu alcance e aplicam a condição Ofuscado.

Javali: A ilusão recebe resistência 5 a todos os tipos de dano exceto Pyro.

Falcão: A ilusão recebe +3 de Defesa e flutua a 3m acima do chão.

Pato: A ilusão possui uma torrente marítima em um raio de 1,5m a sua volta, causando 1d6+3 quando uma criatura entra dentro dessa área (Fortitude CD 18 reduz dano à metade).



CÃO DA FENDA GEO / ELECTRO

CORROMPIDO NÍVEL 5

TAMANHO MÉDIO



FOR AGI VIG INT PRE VIS

STATUS

3 PS | 45/45 PV

30/30 PD | DEF 15 - PELE GROSSA

Perícias Treinadas: Luta, Reflexos, Fortitude, Percepção.

Imunidade a efeitos de cansaço, medo e metabolismo.
Visão na Escuridão.

Poder

Aprimorar Ataques e Danos. Todos os seus ataques recebem um bônus de +3 e seus dados de dano aumentam em 1 Passo de Dano.

Ataque

Garra 1d6+3 Dano Cortante | Teste: 1d20+9

Habilidade Passiva

Cães da Fenda possuem duas habilidades passivas, uma devido a sua natureza corrompida e uma devido a sua natureza elemental:

Garras Afiadas: Ao realizar um acerto crítico aplica a condição Sangrando ao alvo.

Ativação Elemental: Quando um Cão da Fenda estiver sob o efeito da mesma marca elemental de seu elemento, ele recebe +1 dado de dano em seus ataques.





CAVALEIRO DA SERPENTE NEGRA: QUEB RA VENTO

ESPÍRITO NÍVEL 30

TAMANHO GRANDE

4 1 3 1 0 0

FOR AGI VIG INT PRE VIS

STATUS

4 PS | 270/270 PV

180/180 PD | DEF 17 ARMADURA DE CRISTAL

Perícias (Veterano): Iniciativa, Luta, Tática, Fortitude, Percepção

Imunidade a efeitos de cansaço, medo e metabolismo. Visão na Escuridão.

Poder

Aprimorar Ataques e Danos. Todos os seus ataques recebem um bônus de +3 e seus dados de dano aumentam em 1 Passo de Dano.

Aprimorar Perícias. Escolha um número de perícias equivalente a quantidade de Perícias Treinadas que a criatura recebeu no nível 1. Todas elas avançam um passo no Grau de Treinamento.

Aprimorar Pontos de Stamina. A criatura recebe 1 PS

Ataque

Espada Anemo 2d8+4 Dano Anemo | Teste: 1d20+13

Habilidade Passiva

O Cavaleiro da Serpente Negra tem uma habilidade passiva devido a natureza de sua espada:

Espada Chicote: O Cavaleiro pode escolher gastar 4 PD para alterar a forma de sua espada fazendo com que ela se solte em várias partes se conectando por um fio feito de energia elemental Anemo, o ataque com a Espada Anemo recebe alcance médio e +1 em sua margem de crítico até o início do próximo turno.

Habilidade CD 19

O Cavaleiro da Serpente Negra tem duas habilidades especiais que custam 2 PS e 6 PD:

Lâminas de Vento Giratórias: O Cavaleiro transforma sua espada em pequenas lâminas que são arremessadas, causando 8d6 pontos de dano Cortante em todos os alvos em um cone de 6m. (Reflexos CD 19 reduz metade)

Projéteis Teleguiados: O Cavaleiro invoca e dispara projéteis feitos de energia Anemo contra um alvo em alcance médio, causando 4d6 pontos de dano Anemo e aplicando a condição Lento. (Reflexos CD 19 reduz metade e evita condição)

