

OS MONSTROS SABEM O QUE ESTÃO FAZENDO

TÁTICAS DE COMBATE PARA MESTRES
DE DUNGEONS & DRAGONS



KEITH AMMANN

“Este livro quase instantaneamente me transformou em um Dungeon Master melhor. Keith é um gênio diabólico, e digo isso com o maior respeito!”

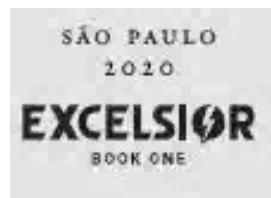
— R.A. SALVATORE

EXCELSIOR
BOOK ONE

OS MONSTROS SABEM O QUE ESTÃO FAZENDO

TÁTICAS DE COMBATE PARA MESTRES DE DUNGEONS & DRAGONS

KEITH AMMANN



© 2019 Keith Ammann

The Monsters Know What They're Doing: Combat Tactics for Dungeon Masters

© 2020 by Book One

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9.610 de 19/02/1998. Nenhuma parte desta publicação, sem autorização prévia por escrito da editora, poderá ser reproduzida ou transmitida sejam quais forem os meios empregados: eletrônicos, mecânicos, fotográficos, gravação ou quaisquer outros.

Primeira edição original: outubro de 2019

Este livro não é autorizado pela ou afiliado à Wizards of the Coast LLC

Tradução: Bruno Müller e Leonardo Alvarez

Preparação: Jana Bianchi

Revisão: Fernanda Castro e Lucas Benetti

Arte, adaptação de capa e projeto gráfico: Francine C. Silva

Ilustração de capa: Lily Pressland

Ilustrações de miolo: Jen C. Marshall

Design original: Michelle Marchese

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Angélica Ilacqua CRB-8/7057

A539m Ammann, Keith

Os monstros sabem o que estão fazendo: táticas de combate para mestres de Dungeons & Dragons/Keith

Ammann; tradução de Bruno Müller e Leonardo Alvarez. – São Paulo: Excelsior, 2020.

496 p.: il.

eISBN 978-65-87435-04-6

Título original: *The Monsters Know What They're Doing: Combat Tactics for Dungeon Masters*

1. Dungeons & Dragons (Jogo) - Manuais, guias, etc.

I. Título II. Müller, Bruno III. Alvarez, Leonardo

20-2094

CDD 793.93

SIGA NAS REDES SOCIAIS:

 [@editoraexcelsior](#)

 [@editoraexcelsior](#)

 [@edexcelsior](#)

editoraexcelsior.com.br

ÍNDICE

PREFÁCIO

INTRODUÇÃO

POR QUE ESSAS TÁTICAS?

O QUE OS MONSTROS QUEREM

OS MONSTROS

HUMANOIDES

Goblinoides

Kobolds

Orcs

Gnolls

Povo lagarto

Yuan-ti

Batraquianos

Kuo-toa

Povo do mar

Sahuagin

Aarakocra

Kenku

Thri-krin

Licantropos

Chacais abissais

Drow

Duergar

Quaggoths

Githyanki

Githzerai

PNJs

Plebeus e nobres

Guardas, rufiões, veteranos e cavaleiros

Bandidos e assassinos

Ações

Combatentes tribais e berserkers

[Cultistas, acólitos, sacerdotes e druidas](#)

[Magos](#)

[Arquimagos](#)

MONSTRUOSIDADES

[Aracnoides](#)

[Aranhas-planares](#)

[Panteras deslocadoras](#)

[Ursos-coruja](#)

[Nagas](#)

[Beírs](#)

[Harpias](#)

[Perítons](#)

[Grifos e hipogrifos](#)

[Ankhegs](#)

[Buletes](#)

[Tríbulos brutais](#)

[Remorrazes](#)

[Rastejadores da carniça](#)

[Monstros da ferrugem](#)

[Gricks](#)

[Draiders](#)

[Horrores-gancho](#)

[Estranguladores e perfuradores](#)

[Mantrevas](#)

[Dúplices](#)

[Mímicos](#)

[Cocatrizess](#)

[Quimeras](#)

[Basiliscos](#)

[Medusas](#)

[Centauros](#)

[Merrows](#)

[Yetis](#)

[Minotauros](#)

[Mantícoras](#)

[Lâmias](#)
[Górgons](#)
[Hidras](#)
[Esfinges](#)
[Rocs](#)
[Vermes púrpura](#)
[Krakens](#)
[Tarrasques](#)

DRAGÕES

[Dragões cromáticos](#)
[Dragões metálicos](#)
[Dragões de sombras e dracoliches](#)
[Pseudodragões](#)
[Dragões fada](#)
[Serpes](#)
[Dragões tartaruga](#)

GIGANTES

[Gigantes verdadeiros](#)
[Ettins](#)
[Trolls](#)
[Oni](#)
[Fomorianos](#)

MORTOS-VIVOS

[Esqueletos e zumbis](#)
[Sombras](#)
[Carniçais e carneçais](#)
[Espectros, inumanos e aparições](#)
[Fantasmas e múmias](#)
[Múmias reais](#)
[Vampiros](#)
[Liches](#)
[Demiliches](#)
[Fogos-fátuos](#)

[Crânios flamejantes](#)

[Banshees](#)

[Retornados](#)

[Cavaleiros da morte](#)

ABERRAÇÕES

[Observadores](#)

[Devoradores de intelecto](#)

[Devoradores de mentes](#)

[Grells](#)

[Abocanhadores matraqueantes](#)

[Nóticos](#)

[Otyughs](#)

[Mantores](#)

[Slaadi](#)

[Chuuls](#)

[Aboletes](#)

ÍNFEROS

[Diabos menores](#)

[Diabos maiores](#)

[Sabujos infernais](#)

[Rakshasas](#)

[Demônios menores](#)

[Demônios maiores](#)

[Quasits](#)

[Súcubos e íncubos](#)

[Yugoloths](#)

[Pesadelos](#)

[Cambiões](#)

CELESTIAIS

[Anjos](#)

[Empireanos](#)

[Unicórnios](#)

[Pégasos](#)

Couatls

FEÉRICOS

Pixies, sprites e dríades

Sátiros

Megeras

ELEMENTAIS

Espíritos elementais

Azer

Aquanômalos, galeb duhr e espreitadores invisíveis

Mefits

Magmins

Gárgulas

Salamandras

Xorn

Djinn

Ifritis

Marid

Dao

CONSTRUCTOS

Objetos animados

Espantalhos, horrores de elmo e égides protetores

Golens

Modrons

GOSMAS E PLANTAS

Gosmas

Inços-praga

Miconídeos

Monte verderrante

Entes

FERAS

Stirges

Dinossauros

Cobras voadoras

PREFÁCIO

Em 1979, como uma criança precoce de dez anos de idade, eu sempre ficava muito empolgado para colocar as minhas mãos em uma edição da Games Magazine. A edição de setembro/outubro de 1979, no entanto, capturou minha atenção como nenhuma outra, porque trazia um artigo que descrevia um tipo completamente novo de jogo – que envolvia mapas, monstros e caças ao tesouro – chamado “Dungeons & Dragons”. Mostrei o artigo para minha mãe, e pouco tempo depois eu tinha em mãos o Conjunto Básico de Dungeons & Dragons. Ele continha um livro de regras, um módulo de aventuras chamado “The Keep on the Borderlands” e um conjunto de dados poliédricos de plástico, idênticos aos que apareciam nos catálogos de materiais para professores que minha mãe tinha.

Nós nos sentamos para jogar e... ninguém conseguia entender o que fazer. Ele ficou na minha prateleira por um longo tempo.

Mais tarde, no ensino médio, acabei me juntando com um grupo de amigos que tinham entendido e que jogavam D&D, além de outros jogos como Villains & Vigilantes e Call of Cthulhu. Quatro de nós formamos um grupo bem unido que jogava D&D, revezando no papel de Mestre, começando pelo meu amigo Julian. Eu era o último no rodízio, então tive três exemplos diferentes de como ser DM antes de assumir a tarefa.

Naqueles anos, eu não fazia ideia do que estávamos fazendo nas sessões de D&D em termos de táticas ou estratégias. Nenhum de nós fazia. Nós tínhamos o plano A (“*Peguem eles!*”) e o plano B (“*Corram!*”), e tudo se resumia a isso.

Aquele grupo se dissolveu quando, um a um, paramos de voltar da faculdade para casa no verão. Eu continuei jogando D&D na faculdade por um ou dois anos depois disso, mas comecei a perder interesse nos RPGs do gênero de alta fantasia; então a vida adulta chegou, com muitas mudanças de cidade atrás de trabalho, e nunca mais consegui encontrar outro grupo de jogo com o qual me identificasse tão bem. Por fim, voltei a morar em

Chicago e me reconectei com Julian e alguns outros jogadores – mas pela primeira vez eles também tinham deixado D&D para trás. Eles estavam jogando GURPS (*Generic Universal Role-Playing System*, ou “Sistema Genérico Universal de Jogos de Interpretação”), que funcionava bem com *qualquer gênero*, incluindo fantasia.

Tudo mudou em 2015, quando minha esposa chegou em casa um dia e perguntou se eu poderia ajudá-la a organizar uma partida de D&D com alguns de seus colegas de trabalho (alguém no escritório dela se referiu a um cliente como “alguém que parece jogar Dungeons & Dragons no porão da casa dos pais,” no que um dos colegas mencionados respondeu prontamente: “Eu jogaria Dungeons & Dragons *facilmente*”). Minha primeira ideia foi narrar uma campanha de fantasia usando GURPS, mas minha esposa disse que seus colegas queriam jogar *d&d*, e ela insistiu que eu usasse o maioral entre os jogos do tipo.

Eu não jogava D&D desde pouco depois do lançamento da segunda edição, e não tinha guardado nenhum dos meus livros antigos, então fui a uma loja de jogos perto de casa e comprei o Kit Introdutório de D&D. Não poderia ter sido em um momento melhor: a Wizards of the Coast, que havia adquirido os direitos do D&D de sua editora original, a TSR Inc., tinha lançado recentemente a quinta edição do jogo. Essa edição tinha pegado uma enorme confusão de regras e opções e simplificado tudo em um sistema conciso e consistente que tratava todas as suas mecânicas centrais – jogadas de ataque, salvaguardas, testes de atributo – da mesma forma, reduzindo um excesso de tabelas de consulta a simples cálculos, mas preservando o espírito de alta fantasia do jogo. Quanto mais eu lia, mais gostava (mesmo que eu ainda preferisse uma fantasia mais pé no chão a uma fantasia selvagem e super-heroica). Também passei a reconhecer algumas propriedades emergentes em algumas das mecânicas da quinta edição de D&D – propriedades com implicações táticas.

Quando jovem, sempre fui interessado em jogos de estratégia, mas nunca fui particularmente bom neles porque nunca aprendi a pensar estrategicamente. O que realmente me levou a perceber isso, poucos anos antes de descobrir a quinta edição do D&D, foi jogar um jogo de computador chamado *XCOM: Enemy Unknown*. Fui massacrado várias e várias vezes por esse jogo, mesmo nas fases mais fáceis. O que estava fazendo errado? Não tinha ideia. Entretanto, depois de muitos anos difíceis,

eu finalmente tinha aprendido *como aprender*. E descobri que eu estava falhando no *xcom* por causa de algo que eu não sabia que não conhecia: especificamente, táticas de pequenas unidades. Quando comecei a ler sobre isso, minhas partidas de *xcom* mudaram da noite para o dia.

Enquanto eu narrava uma campanha de D&D quinta edição para minha esposa e seus colegas, comecei a pensar que faltava algo na forma como eu utilizava os monstros e personagens não jogáveis nos combates. Pensando na minha experiência com *xcom*, decidi que precisava entender aqueles monstros e PNJs mais profundamente e criar planos de ação para eles *antes*, e não durante nossas sessões de jogo.

Me pareceu egoísta desenvolver esses planos e depois guardá-los só para mim. Então eu criei o blog *The Monsters Know What They're Doing* (ou “Os Monstros Sabem O Que Estão Fazendo”, disponível em themonstersknow.com), onde eu analisava os blocos de estatísticas de vários monstros para ajudar outros DMs, imaginando que o que foi útil para mim também poderia ser para eles.

Comecei a escrever *Os monstros sabem o que estão fazendo* em agosto de 2016. Seis meses depois, notei um pico no tráfego do site, aparentemente redirecionado do Reddit. Usuários de fóruns do Reddit relacionados a D&D estavam respondendo perguntas do tipo “Como devo controlar [monstro x]?” com links para o meu site. Por fim, acabei percebendo que um número cada vez maior de DMs estava visitando meu blog como uma etapa do planejamento de encontros. Os comentários eram assim: “Adoro o que você está fazendo” ou “Este é um recurso fantástico!” ou ainda “Valeu por fazer isso tudo. Me poupou um monte de trabalho”.

Agora eu tenho a honra de apresentar a vocês *Os monstros sabem o que estão fazendo* em forma de livro – reunido, revisado, em alguns casos corrigido e com alguns materiais adicionais, incluindo análises de monstros que não foram descritos no blog. Veja bem: este não é um substituto para o *Monster Manual: Livro dos Monstros* (nem para qualquer livro básico de D&D); os atributos, características e outras estatísticas dos monstros, bem como as descrições oficiais, estão no *Monster Manual: Livro dos Monstros*. Mas se você quer alguns conselhos de um veterano de D&D sobre como usar esses atributos, características e outras estatísticas na hora que a barata voar, *Os monstros sabem o que estão fazendo* é o livro para você!

INTRODUÇÃO

Qualquer criatura que evoluiu para sobreviver em determinado ambiente sabe, instintivamente, fazer o melhor uso de suas adaptações específicas.

Parece um princípio muito claro, não? E, ainda assim, monstros em algumas campanhas de D&D falham nesse aspecto.

Sem dúvida isso acontece porque muitos de nós começamos a jogar D&D quando adolescentes (ou até mesmo antes) e ainda não temos muita experiência sobre como o mundo funciona. Ou então chegamos à vida adulta sem o menor conhecimento de biologia evolutiva, serviços militares, artes marciais ou mesmo jogos de simulação tática, então não sabemos como forças e fraquezas relativas, o ambiente e o simples instinto de sobrevivência influenciam na maneira com que uma criatura luta, caça ou se defende. Isso faz com que pensemos em um combate como uma situação em que dois oponentes trocam golpes/tiros/arranhões/mordidas entre si até que um deles caia ou fuja. Mas não.

Sociedades primordiais até poderiam lutar investindo umas contra as outras em campo aberto, mas soldados treinados não. Eles usam armas de combate à distância para atirar de lugares com cobertura. Procuram ocupar terrenos elevados, de onde podem ver mais longe e mirar ou fazer investidas com mais facilidade. Enquanto um soldado, uma soldada ou um esquadrão se move de uma cobertura para outra, outra pessoa toma conta da retaguarda; depois, invertem os papéis. Aprenderam isso através de séculos de experiência com o que faz alguém ganhar ou perder uma guerra. Essas pessoas sabem do que são capazes e extraem o máximo disso. É isso o que as torna eficientes.

Na natureza, o que torna os predadores eficientes é a evolução: instinto e comportamento afiados por incontáveis gerações. Leões, crocodilos e ursos são potencialmente mortais para os seres humanos. Ainda assim, leões e crocodilos não avançam na nossa direção em terrenos abertos. Eles usam furtividade e cobertura, e atacam quando estão tão próximos que

praticamente não temos chances de escapar. Essas são suas estratégias mais efetivas: um crocodilo não é rápido o suficiente para perseguir uma presa em terra, e um leão vai se cansar antes de alcançar um gnu ou antílope se a criatura tiver muita vantagem. Ursos negros e pardos, que também são mortais de perto – e são mais rápidos do que o suficiente para alcançar um humano – dificilmente são furtivos. Por quê? Principalmente porque eles não caçam. Eles vasculham, forrageiam e pescam. Vivem em ambientes diferentes, têm dietas diferentes, então seus hábitos também são diferentes.

Em um jogo de D&D, o que distingue goblins, kobolds, orcs e reptantes uns dos outros? Em muitas campanhas, quase nada. Todos são humanoides de nível baixo, que fazem “Aaarrhhgg, bate bate bate” e depois (se os personagens já estiverem acima do 2º nível) são eliminados. Pura bucha de canhão. Só muda a embalagem.

Mesmo assim, o simples fato de terem nomes diferentes nos diz que deveriam ter mais diferenças entre eles, incluindo diferenças de comportamento. Uma das coisas boas da quinta edição de D&D é que não apenas os atributos dos monstros são bem especificados, mas suas perícias e características também são precisas e consistentes. Essas perícias e características nos dão pistas de como eles deveriam lutar.

Porém, como a pessoa no papel de Mestre tem de tomar uma decisão atrás da outra em resposta ao comportamento dos jogadores e jogadoras (e quanto melhor o grupo, mais imprevisível o comportamento deles), não demora para isso ficar cansativo. É fácil até para ótimos DMs, familiarizados com as descrições e os blocos de estatísticas dos monstros, deixarem que um combate acabe se tornando um punhado de monstros correndo na direção dos PJs daquele jeito “Aaarrhhgg, bate bate bate”.

Uma forma de evitar isso é tomar o máximo possível de decisões táticas *antes da sessão começar*, assim como militares com treinamento – ou atletas ou músicos de sucesso – contam com reflexos de milhares de horas de treino e prática, e da mesma forma que um animal age pelo instinto aguçado pela evolução. Um leão não espera até o momento em que avista o bando de gnus para refletir se deve avançar furtivamente, soldados não tiram o manual de campo pela primeira vez do bolso quando já estão sob fogo inimigo e DMs não deveriam esperar os PJs encontrarem uma dúzia de batraquianos para então pensar em como esses monstros se movimentam e lutam. Melhor do que tomar essas decisões no calor do momento, o DM

pode seguir heurísticas, métodos que vão tornar o combate mais fluido e satisfatório. E é o que eu ofereço aqui. Este livro é voltado para:

- DMs iniciantes, especialmente os mais jovens ou os adultos com pouca ou nenhuma experiência em jogos de estratégia;
- DMs intermediários que buscam meios de proporcionar mais desafio aos jogadores e jogadoras e de dar um gostinho a mais no jogo;
- DMs experientes que poderiam descobrir essas coisas sozinhos, mas que são muito ocupados para dedicar à tarefa o tempo que ela exige;
- E jogadores e jogadoras. Sim, jogadores e jogadoras! Não vejo nada de errado em folhear esse livro atrás de informação. Se a pessoa na função de DM das suas campanhas está usando essas dicas, ela vai tornar a vida dos seus personagens um pouco mais complicada, e eu não quero que eles sejam massacrados. Se seus PJs sabem alguma coisa sobre as criaturas que estão prestes a enfrentar, eles podem se planejar para o combate, e isso é parte da diversão do D&D.

POR QUE ESSAS TÁTICAS?

Para analisar os blocos de estatísticas das criaturas no *Monster Manual: Livro dos Monstros* e em outros livros, parti de uma série de pressupostos:

- Com algumas poucas exceções (principalmente constructos e mortos-vivos), toda criatura quer, acima de tudo, sobreviver. Criaturas gravemente feridas tentarão fugir, a menos que sejam fanáticas ou seres inteligentes que acreditam que serão caçados e mortos se tentarem escapar. Algumas criaturas fugirão por menos.
- Valores de atributos, principalmente os físicos, influenciam estilos de combate. Neste livro, uso o termo “curva de atributo” para me referir ao padrão de valores altos e baixos no bloco de estatísticas de uma criatura, e a como ele define a abordagem geral dela ao combate.

Dois elementos-chave na curva de atributo de uma criatura são o atributo defensivo primário e o atributo ofensivo primário. O atributo defensivo primário é ou Constituição ou Destreza, e determina se a criatura se baseia respectivamente na capacidade de absorver o dano que recebe ou na agilidade e mobilidade para evitá-lo. O atributo ofensivo primário pode ser Força, Destreza ou um atributo mental, e determina se a criatura prefere lutar usando respectivamente a força bruta em ataques corpo a corpo, golpes com acuidade e ataques à distância ou poderes mágicos.

Criaturas pequenas e de Força baixa tentam compensar na quantidade; quando seus números são reduzidos o suficiente, elas debandam. Criaturas com baixa Constituição preferem atacar à distância, usando tocaia ou ambos. As de baixa Destreza precisam escolher os combates cuidadosamente, porque pode ser que não sejam capazes de fugir depois dele começar. Criaturas com Força e Constituição altas são seres brutos que gostam de sair na porrada. Aquelas com Força e Destreza altas são predadoras contundentes ou atacantes que preferem contar com a surpresa para terminar logo uma luta; geralmente usam Furtividade e são

emboscadoras perigosas. Criaturas com Destreza e Constituição altas são escaramuçadoras persistentes, que causam dano médio, mas constante, e não se importam com batalhas de contato. Ter Destreza alta mas Força e Constituição baixas significa que a criatura vai preferir atacar de longe, usando projéteis ou magias. Se os três atributos físicos forem baixos, a criatura procura evitar combates completamente, a menos que tenha alguma vantagem circunstancial – ou simplesmente foge sem olhar para trás.

- Criaturas com Inteligência 7 ou menos agem quase inteiramente por instinto. Não quer dizer que usam as características de maneira *ineficiente*, apenas que têm um *modus operandi* e não conseguem se adaptar quando ele não funciona. Aquelas com Inteligência entre 8 e 11 não usam táticas muito sofisticadas e não conhecem muito de estratégia, mas sabem dizer quando as coisas não vão bem e conseguem se adaptar um pouco. As com Inteligência 12 ou mais são capazes de criar um bom plano e de se coordenar bem com outras; possivelmente, também possuem variadas formas de atacar e de se defender, e sabem o que funciona melhor em cada situação. As com 14 ou mais de Inteligência não só se planejam como também avaliam as fraquezas de um inimigo e agem de acordo (e uma criatura com Inteligência 18 ou mais pode fazer isso de maneira sobre-humana, encontrando até fraquezas ocultas).
- Uma criatura que tenha Sabedoria 7 ou menos tem um senso de sobrevivência subdesenvolvido, e pode acabar esperando demais para fugir. Com Sabedoria entre 8 e 11, ela sabe quando fugir, mas não sabe escolher corretamente um alvo para atacar. As com Sabedoria 12 ou mais escolhem cuidadosamente um alvo, ou mesmo recuam de um combate para tentar negociar quando percebem que foram superadas. Aquelas com Sabedoria 14 ou mais escolhem as batalhas e lutam apenas quando têm certeza da vitória (ou de que vão ser mortas se não lutarem), e estão sempre tentando barganhar, intimidar ou blefar se isso as fizer alcançar seu objetivo com menos dificuldade.
- Criaturas que dependem de estar em quantidade sabem quantas delas são necessárias para derrotar um oponente. Geralmente, uma razão de três para um. Essa noção não é perfeita, mas sua precisão parte de algumas suposições (que os personagens dos jogadores e jogadoras

podem contrariar). Quanto mais esperta uma criatura é, mais leva em consideração coisas como armaduras, armas e comportamento do alvo; quanto mais estúpida é, mais baseia as estimativas apenas no tamanho e na postura do oponente.

- Uma criatura com alguma característica que conceda vantagem em um rolamento (ou que imponha desvantagem a um inimigo) sempre vai preferir usar essa característica. Se ela costuma usar tal característica para começar um combate e as circunstâncias não estiverem adequadas para tal, pode ser que ela simplesmente nem ataque. Vantagem e desvantagem representam, em média, ± 4 em um rolamento de d20; com um número mediano de alvos, pode valer até ± 5 . Pode transformar chances de um para um em três para um, ou de três para um em quinze para um... ou o contrário. As armas mágicas mais raras e poderosas no D&D quinta edição, para comparação, têm um modificador de +3. Vantagem e desvantagem são importantes!
- Uma criatura com alguma característica que exija um teste de salvaguarda para ser evitada geralmente vai preferir usar tal característica no lugar de um ataque simples, mesmo que a média de dano seja um pouco menor. Isso acontece porque se assume que uma ação de ataque vai resultar em uma falha, e obter sucesso cabe a quem ataca; no caso de um recurso que exija um teste de salvaguarda, se assume o sucesso, e cabe ao defensor transformar o resultado em uma falha. Além disso, ataques que erram nunca causam dano algum, enquanto características que exigem testes de salvaguarda frequentemente causam dano ou efeitos prejudiciais mesmo que o alvo seja bem-sucedido.
- Na quinta edição de Dungeons & Dragons, uma criatura tem uma ação e até uma ação bônus por rodada de combate, mais o movimento e até uma reação (a menos que se especifique o contrário). Qualquer criatura que exista em um mundo de D&D terá evoluído de acordo com a seguinte regra: ela procura obter o melhor resultado possível de qualquer movimento, ação, ação bônus e reação disponível. Se puder, irá combinar duas delas para ter um resultado melhor. Esse princípio é amplamente conhecido como “economia de ações”, e é como vou me referir a ele aqui.

- Faço referências frequentes à tabela Alvos em Áreas de Efeito do capítulo 8 do *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre*. Ela se destina principalmente à resolução de magias e outras habilidades de efeito em área no estilo de jogo “teatro da mente”, mas aqui eu a uso como critério para o número mínimo de alvos contra os quais vale a pena usar uma dessas magias ou habilidades de uso limitado. Por exemplo, se a tabela indicar quatro criaturas na área de efeito, eu concluo que a criatura conjuradora não estará disposta a gastar esse recurso contra três ou menos oponentes se puder seguir outro curso de ação.
- Por definição, as criaturas boas tendem a ser amigáveis, as neutras indiferentes e as más hostis. Entretanto, criaturas ordeiras, mesmo as ordeiras e boas, serão hostis contra criaturas caóticas que causem tumulto; as caóticas, mesmo as caóticas e boas, serão hostis a criaturas ordeiras que tentem impedi-las ou interferir em seus objetivos; e quase todas as criaturas, não importando o alinhamento, são territoriais em um nível ou outro. Monstros inteligentes e ordeiros podem tentar aprisionar ou escravizar personagens que outros monstros caóticos iriam simplesmente enxotar ou matar.
- Eu considero uma criatura que tenha perdido 10% de sua média de pontos de vida como no máximo levemente ferida, 30% como moderadamente ferida e 60% como gravemente ferida. Uso essas margens para determinar se uma criatura foge ou muda a atitude ou o comportamento perante seus oponentes. Exceto em casos raros e específicos (como trolls usando a regra variante “Membros Asquerosos”), isso não afeta o que cada uma *pode* fazer.

AVISO IMPORTANTE

Nem todos os monstros têm táticas interessantes.

Apesar do que digo sobre os monstros conhecerem a melhor forma de usar suas características e seus recursos, a triste verdade é que há alguns monstros, incluindo alguns poucos que deixei de fora deste livro, cujas habilidades não permitem que façam nada além de entrar no modo “Aaarrrrhhgg, bate bate bate”. A maior parte desses são brutos que só têm um meio de atacar, nenhum movimento

especial ou nenhuma sinergia entre recursos que garanta a eles algum tipo de vantagem. Alguns até poderiam representar ameaça a oponentes específicos, mas são estúpidos demais para distinguir um oponente de outro. Alguns são simplórios de um jeito diferente: são tão frágeis e fracos que não fazem nada além de fugir quando surpreendidos em um encontro.

O fato do *monstro* não ser interessante não livra você da necessidade de tornar o *encontro* interessante. Quando uma situação que você estiver planejando (ou que aparecer em uma aventura publicada) pedir por um monstro taticamente incompetente, tenha em mente o seguinte:

- Às vezes eles estão lá apenas para enfraquecer os PJs, aumentando o nível de ameaça de um próximo encontro. Quando esse for o caso, faça com que sejam mais fracos e mais numerosos. Assim, a falta de sofisticação dos monstros é ofuscada pelo desafio de ter que enfrentar uma horda deles. Se não houver uma versão mais fraca do monstro que você estiver procurando, reduza os pontos de vida dele ao mínimo possível (lembre-se, você não precisa usar o valor médio padrão *ou* rolar um novo valor – pode simplesmente atribuir um valor qualquer que esteja dentro do intervalo).
- Às vezes um monstro é apropriado à narrativa ou ao tema, mas, fora isso, não é tão interessante assim. Encontre outras maneiras de intensificar o encontro, como usar terrenos incomuns que os PJs podem explorar para superar um bruto de menor mobilidade, perigos ambientais, eventos simultâneos que distraiam os combatentes ou itens que os PJs querem e que o monstro pegou (ou devorou).
- Algumas vezes, um monstro é mais um *obstáculo* do que um *inimigo*. Ofereça a seus jogadores e jogadoras duas ou três formas de lidar com ele que possam ser

descobertas caso sejam criativos. Um encontro com um monstro nem sempre precisa ser um encontro de *combate*.

- Algumas vezes, monstros lutam com outros monstros. Nem toda luta precisa ter apenas dois lados. Introduza um monstro mais complexo como ameaça para um mais simples – e para seus PJs. Seus jogadores e jogadoras vão se encantar com o caos de uma batalha de três lados.
- Se nenhuma outra solução se mostrar válida, deixe a batalha terminar rapidamente, assim você e seus jogadores e jogadoras podem avançar para coisas mais interessantes.

O QUE OS MONSTROS QUEREM

A quinta edição de Dungeons & Dragons organiza os monstros em catorze tipos diferentes. Na maioria dos casos, o tipo de um monstro é um excelente indicador de seus principais objetivos e desejos.

Feras e monstruosidades são fáceis de se agrupar porque suas prioridades são simples: elas querem comida. Além disso, talvez, território – mas como uma forma de assegurar o acesso incontestado a alimento, além de a própria sobrevivência. Monstruosidades tendem a apresentar inteligência equivalente à de animais, embora exista um punhado de exceções, especialmente krakens, esfinges, nagas, lâmias e aqueles yuan-ti que são considerados monstruosidades ao invés de humanoides. Mesmo essas exceções possuirão um instinto animal de estabelecer e defender um território, apesar de apresentarem racionalizações mais sofisticadas para esse comportamento. Um combate contra uma fera ou monstruosidade geralmente ocorre por um desses quatro motivos: ela está tentando te devorar; você a está caçando porque ela devorou algo ou alguém; você invadiu o território dela, que se sentiu ameaçada; ou outra criatura a está usando como uma fera treinada.

Dragões são monstruosidades superiores, com personalidades distintas. Eles querem alimento e território, mas também buscam por mais duas coisas: tesouros e dominação. A coisa com tesouros é como uma compulsão, porque não é como se eles fossem às compras para usar todas aquelas moedas e joias acumuladas. Eles gostam de coisas bonitas e caras, e as desejam – e é isso aí mesmo. Também possuem um desejo profundo de demonstrar superioridade sobre outros seres. Embora geralmente não tenham interesse nos aspectos práticos de governar, eles apreciam muito *serem governantes*, e se sentem nesse direito. Por isso, acabam agindo como chefes mafiosos em uma região, extorquindo riquezas em troca de “proteção” – que geralmente significa proteção contra *eles mesmos*. Mesmo

dragões de alinhamento bom compartilham essas tendências, embora seu governo seja benevolente em vez de explorador.

Outras criaturas da família dos dragões carecem do poder ou da inteligência para dominar seres da mesma forma que os verdadeiros dragões fazem, mas ainda exibem a ira e a ganância dracônicas nas formas limitadas de que são capazes. Pseudodragões coletam objetos brilhantes, serpes exibem comportamentos dominantes enquanto caçam e lutam, e assim por diante.

Humanoides inimigos (ao contrário dos que estão só tomando conta da própria vida) são movidos por aqueles velhos assuntos que não se discutem: política e religião. São criaturas sociais, e por isso seus objetivos têm natureza tipicamente social, assim como as unidades que formam para alcançar esses objetivos. Um chefe inimigo humanoide é um líder de humanoides de mentalidade semelhante que perseguem a mesma coisa, e a sofisticação e abstração do objetivo é proporcional à inteligência dos que o buscam alcançar. Apesar de fundamentalmente interessados em territórios, riquezas e dominação, estes são territórios, riquezas e dominação *compartilhados*, e as justificativas superficiais para esses propósitos tomam a forma de ideologias baseadas em identidades de tribos, clãs ou nações; doutrinas morais ou teológicas; papéis de sexo ou gênero; castas; hierarquias de governo e alianças; ou regras de comércio. Os fundamentos morais do psicólogo Jonathan Haidt (justiça, cuidado, fidelidade, respeito e pureza) e seus opositos (injustiça, abuso, traição, rebeldia e corrupção) vêm à tona: os “bandidos” podem estar cometendo pecados de um ou mais desses grupos citados, ou podem estar exagerando nas tentativas de erradicá-los.

Assim como dragões são monstruosidades superiores, **gigantes** são humanoides superiores. Porém, enquanto dragões têm interesses mais amplos do que os da maioria das monstruosidades, os interesses dos gigantes tendem a ser mais específicos do que os da maioria dos humanoides, e são estritamente definidos pela espécie e pelo lugar na Ordenação – a estrutura de castas dos gigantes. Em termos de ideologia social, gigantes têm interesse principalmente na relação com outros gigantes, e isso só afeta a sociedade humanoide na medida em que os gigantes precisam reivindicar o território, a riqueza, o suprimento de alimentos ou o domínio sobre um agrupamento humanoide para firmar seu

status entre os gigantes. Em outras palavras, os objetivos dos gigantes giram em torno de suas rivalidades. Quando isso faz deles vilões, geralmente é por causa do dano colateral que acabam causando.

Mortos-vivos são movidos por compulsões criadas por qualquer magia, influência ou evento que os tenha feito voltar da morte. Os mortos-vivos mais simples são compelidos pelas ordens de quem ou o que os estiver controlando (ou os tenha controlado). Fantasmas são compelidos pela necessidade de resolver assuntos inacabados. Outros mortos-vivos, de níveis intermediário e superior, são movidos por fome, malícia ou megalomania. *Tudo* o que uma dessas criaturas faz gira em torno de sua compulsão e a satisfaz de algum modo, qualquer que seja ela. Isso suplanta todo o resto, às vezes até a própria existência da criatura.

Celestiais e íferos são dois lados da mesma moeda. São personificações do bem e do mal, mas não se resumem a quase-humanoides que perambulam por situações cotidianas e fazem apenas o bem ou o mal. Estão preocupados com a ordem cósmica, e seus objetivos envolvem purificação e corrupção. Celestiais não buscam apenas fazer o bem – eles buscam extirpar as influências malignas. Íferos não buscam apenas fazer o mal – eles querem criar influências malignas, tentando pessoas a cometerem atos perversos que de outra forma não fariam.

Por essa razão, ainda que os objetivos dos celestiais e dos íferos sejam diferentes dos objetivos dos humanoides, são ótimos complementos a eles. O envolvimento de um ífero pode fazer com que um grupo de humanoides move sua ideologia na direção do mal – ou humanoides desesperados podem aceitar o auxílio de um ífero em sua busca por um objetivo, corrompendo a si mesmos e ao próprio objetivo no processo. Tecer o envolvimento de celestiais em assuntos humanoides é um pouco mais complicado; se você quiser usar um como vilão, é quase obrigatório que o mesmo aja como tal por fanatismo ou por alguma informação errada – ou por estar corrompido e à beira da queda.

Aberrações, por definição, são seres cujos objetivos não fazem sentido para nós, e, por essa razão, pode ser um desafio criar tramas plausíveis para vilões desse tipo. Ao recorrer a tramas comuns de busca por dominação, você corre o risco de fazer da sua aberração, para todos os efeitos, um humanoide de aparência esquisita. O comportamento de uma aberração deve ser *bizarro*. Mas para uma aberração ser uma vilã em vez de uma mera

curiosidade, ela deve representar algum tipo de ameaça. Uma boa solução para aberrações com poderes de controle mental é fazer com que elas, através de lavagem cerebral, façam pessoas comuns participarem de seus planos bizarros. Ninguém quer ser parte deles. As atividades das aberrações podem causar efeitos colaterais danosos em habitações próximas. Talvez estejam causando pesadelos, assustando rebanhos (rebanhos são sempre os primeiros a saber quando algo sinistro está rolando), atrapalhando a economia local com a demanda excessiva por alguma mercadoria aleatória ou consumindo um recurso natural. Ou então, como os estereotipados homenzinhos cinzentos, estejam abduzindo pessoas, examinando-as com dispositivos esquisitos e devolvendo-as a seus lares. Comportamentos de aberrações não precisam fazer um sentido óbvio – embora devam obedecer a uma *coerência interna*, pelo menos em alguns aspectos.

Os objetivos das criaturas **feéricas**, quando se trata de fazer sentido para quem vê de fora, não são tão diferentes dos objetivos das aberrações. Entretanto, enquanto os objetivos das aberrações são simplesmente inescrutáveis, os dos feéricos sempre têm um aspecto claramente emocional ou estético – algo que pode não ter um sentido lógico, mas que parece perfeitamente adequado em um sonho ou a uma criança. Travessuras são comuns, maldades descaradas não. Os sete pecados capitais são boas motivações, assim como cada emoção primária ou secundária, mas sempre de forma dramática e exagerada. Um antagonista feérico é um id sem um ego para controlá-lo. Não importa quão grandes ou pequenos sejam os objetivos de um deles – são sempre *pessoais*, e as motivações por trás são explicáveis, se não perdoáveis.

Constructos não têm objetivos, apenas instruções – especificamente, as últimas instruções que receberam. Quando as instruções não se adequam mais às circunstâncias, eles às vezes surtam tentando solucionar contradições insolúveis.

Gosmas também não têm objetivos; elas são feras inferiores, que não estão interessadas em territórios, apenas em alimento. O mesmo se aplica à maior parte das **plantas**, embora haja um pequeno número de monstros nessa categoria com inteligência acima do nível da dos animais. No entanto, é improvável que mesmo uma planta inteligente tenha qualquer objetivo além de sobreviver, se propagar e proteger seu ambiente; ela apenas desenvolve meios mais sofisticados de perseguir esses objetivos, o que

envolve compreender outras criaturas, antecipar eventos e planejar para o futuro. Plantas amaldiçoadas, como inços-praga, têm uma pequena dose da compulsão dos mortos-vivos em suas mentalidades.

Nos restam os **elementais**, que considero o tipo mais difícil de resumir. Eles não são completamente alienígenas, como as aberrações; nem simples, como as feras e monstruosidades; não são mecanicistas, como constructos; tampouco são definidos por estruturas sociais, como humanoides. Eles são, penso eu, *temperamentais*, no sentido em que se definem pelos temperamentos associados a seus elementos. Entretanto, os humores clássicos, que você pode considerar naturalmente adequados a esse propósito, não servem. Ainda que seja fácil imaginar seres elementais do fogo como coléricos (ou seja, mal-humorados e irritáveis), com objetivos associados principalmente à destruição raivosa de coisas, elementais da água fleumáticos, elementais da terra melancólicos e elementais do ar sanguíneos, esses estereótipos não se encaixam muito em narrativas aventureiras e parecem deslocados. Características extraídas da astrologia e da medicina tradicional chinesa se encaixam melhor – elementais do fogo raivosos e voláteis, os da água impulsivos e sem direção e os da terra como inflexíveis e imper-turbáveis –, mas não dão nenhuma sugestão para os do ar, que não é um dos cinco elementos do *wǔ xíng*. Parece que temos de abandonar a antiga filosofia natural e contar apenas com nossa própria imaginação.

Elementais são, literal e figurativamente, forças da natureza, e é difícil para simples mortais as redirecionarem uma vez que estejam em movimento. Eles têm de ter um gostinho de algo fora de controle – mesmo (talvez especialmente) os inteligentes, como os gênios. Todos temos uma boa intuição quanto a elementais de fogo saírem queimando tudo, mas o que podemos inferir sobre os outros? Elementais de terra querem solidificar, sufocar, sepultar – ao menos metaforicamente, se não literalmente. Elementais de água são os dilúvios, os tsunamis – forças irresistíveis que carregam tudo e todos que não estiverem bem protegidos, seja um vilarejo à beira-mar ou o senso comum das pessoas. Elementais de ar são entrópicos – querem espalhar o que está organizado, criar desordem, rearranjar tudo, e então trocar tudo de lugar novamente, o oposto de seus equivalentes de terra, que buscam manter as coisas em seu devido lugar. Nesse quesito, são um pouco como os feéricos, exceto que dá para se argumentar com estes

últimos se você conhecer sua “antilogia”, o que não é possível com os elementais.

Todas as táticas discutidas neste livro descrevem como utilizar os recursos de um monstro eficientemente, considerando o que eles são capazes de fazer. O tipo do monstro, como aqui descrito, explica o *porquê* de eles agirem de determinada maneira. Por fim, as escolhas de um monstro, dentro ou fora de combate, ocorrem em função dessa motivação. Ao escrever suas próprias aventuras, você deve usar essas informações não apenas para criar o enredo – determinando por que seu monstro é uma ameaça, em primeiro lugar –, mas também para contemplar antecipadamente como o seu monstro reagirá quando perceber que os personagens dos jogadores e jogadoras não permitirão que ele consiga o que quer.

OS MONSTROS



HUMANOIDES

Dungeons & Dragons é repleto de criaturas humanoides de baixo nível de desafio, que Mestres inexperientes talvez não se importem em distinguir uma da outra – um descuido infeliz, porque tais diferenças são a chave para tornar esses encontros memoráveis. Goblins são sorrateiros e esquivos. Kobolds são patéticos sozinhos, mas ferozes em bandos. Orcs são fanáticos brutais com uma ideologia expansionista. Reptantes são intensamente territoriais. Gnolls são motivados por uma fome inquieta sempre presente... e assim por diante. Fazer bom uso das características dos seus blocos de estatísticas traz à tona as personalidades desses brucutus, metamorfos, habitantes do subterrâneo e nômades astrais.

GOBLINOIDES

Isto é o que sabemos sobre os **goblins** segundo o *Monster Manual: Livro dos Monstros*: primeiro, de acordo com o texto descritivo, que vivem em ambientes escuros e deploráveis, agrupam-se em grandes números e empregam armadilhas e alarmes. Têm Força baixa e Destreza alta, com um modificador de Furtividade muito bom. A Inteligência e a Sabedoria estão na faixa média. Possuem visão no escuro e a característica Escapada Ágil, que permite a eles Desengajar ou Esconder-se como uma ação bônus – algo bem importante em sua economia de ações.

Devido à visão no escuro, goblins costumam atacar sob a proteção da escuridão, quando os alvos possam estar efetivamente cegos (jogadas de ataque contra uma criatura cega têm vantagem, enquanto as jogadas de ataque dela têm desvantagem). Eles também vão atacar escondidos o quanto for possível, aproveitando seu modificador de Furtividade alto; ao fazer isso à meia-luz, diminuem a chance de serem descobertos, já que muitos personagens de jogadores e jogadoras terão desvantagem em testes de Percepção que dependam da visão.

A imagem de um combate goblin começa a se formar, e em seu cerne está uma estratégia de emboscada.

O turno de combate típico de um goblin se resume a Arco Curto (ação), movimento e Esconder-se (ação bônus). Como atacam escondidos, jogam com vantagem. Acertando ou não, o ataque entrega a posição deles, então se *movem imediatamente*, porque podem. A sequência é importante: sempre que possível, um goblin deve terminar seu turno escondido; do contrário, estará vulnerável. Mover–Esconder–Arco Curto pode conseguir o mesmo resultado ofensivo, mas deixaria o goblin exposto à retaliação entre turnos.

Sendo uma criatura Pequena, um goblin tem uma boa chance de Esconder-se com sucesso atrás do tronco de uma árvore adulta; mesmo que falhe, ainda aproveita três quartos de cobertura (+5 na CA). Mas já que é impossível se esconder enquanto alguém observa você diretamente, goblins devem usar seu movimento para bagunçar o campo de visão dos PJs, o que quer dizer que devem estar próximos o suficiente para que seu deslocamento de 9 metros trace um arco significativo. Ao mesmo tempo, não querem estar perto o suficiente para que os PJs consigam cobrir o espaço entre eles e atacar. Assim, a melhor distância até os alvos de sua emboscada é em torno de 12 metros, e nada menos – eles também não vão querer se afastar mais do que 24 metros, o alcance máximo dos arcos para tiros normais.

Eles vão usar essa tática sem parar enquanto puderem ficar fora do alcance dos PJs. Suponha, no entanto, que algum PJ consiga se aproximar de um deles. Nesse caso, o goblin primeiro Desengaja (ação bônus). Em seguida, dependendo do tamanho da ameaça que tal PJ representa, o goblin pode Correr (ação) para fora de alcance – forçando o PJ a também usar a ação Correr se quiser pegá-lo – ou, se achar que pode acabar com o PJ, pode se mover por todo o seu deslocamento para um local com cobertura e depois Esconder-se (ação) novamente, preparando-se para atacar com vantagem no próximo turno.

A propósito, os goblins não estão tentando se manter juntos como um grupo. Não estão tentando zelar pelos companheiros – goblins não fazem esse tipo de coisa. Estão, no entanto, tentando fazer com que os PJs se separem.

Goblins são molengas: têm apenas 7 PV. Um bom golpe vai feri-los bastante – o que também vai significar que a estratégia genial de tocaia deles falhou. Dessa forma, um goblin reduzido a apenas 1 ou 2 PV foge da cena, fim da história. No entanto, um goblin moderadamente ferido (3 ou 4 PV) fica tenso e tenta restabelecer o controle da situação. Persegue o PJ que o feriu, primeiro recuando até uma distância segura e depois Escondendo-se e movendo-se com Furtividade até que possa ficar de novo a cerca de 12 metros da vítima. Nesse momento, volta à tática de tocaia de Arco Curto-movimento–Esconder-se. Um goblin capturado se rende imediatamente e implora por piedade, contando com suas habilidades para escapar assim que seu captor se distrair.

E se os PJs tiverem o bom senso de procurar cobertura? Goblins não são brilhantes, mas também não são estúpidos. Não vão desperdiçar flechas em alvos que estejam atrás de uma cobertura de três quartos, porque isso negaria completamente a eles a vantagem de atirar escondidos. Em vez disso, um goblin se reposiciona furtivamente ao lado ou atrás do alvo antes de atacar e revelar a própria posição.

Um goblin que acabe com a vítima não vai sair caçando outros alvos imediatamente. Se outro estiver à vista, ele o ataca. Se não, primeiro o goblin ganancioso saqueia o corpo da vítima em busca de algo de valor. Um PJ esperto e furtivo que esteja atento aos goblins pode explorar essa fraqueza.

Até aqui, a discussão toda foi sobre ataques à distância. Goblins também carregam cimitarras, mas não as utilizam em espaço aberto porque não há vantagem nisso. O único momento em que um goblin engaja em combate corpo a corpo por vontade própria é quando ele tem alguma outra vantagem esmagadora, como uma combinação de números, escuridão e habilidade de flanquear, que em D&D quinta edição significa atacar uma criatura alvo por dois lados *opostos* (frente e lado não é o suficiente para ganhar vantagem em jogadas de ataque. Veja “Regra Opcional: Flanquear” no capítulo 8 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*).

O modificador de ataque de +4 de um goblin não é bom o suficiente para dar a ele a probabilidade de dois para um de atingir sozinho um inimigo de armadura, mas, quando uma vantagem está em jogo, um acerto é quase garantido. Se três goblins cercarem um PJ no escuro, há uma probabilidade muito boa de acertarem três ataques sem terem de se preocupar com

retaliação. Assim sendo, se esses três acertos não acabarem com o PJ, os goblins vão perceber que deram um passo maior que a perna e, no próximo turno deles, vão Desengajar (ação bônus), correr para a escuridão (movimento) e Esconder-se (ação) em algum lugar de onde depois possam fazer um ataque surpresa sobre um oponente ferido.

Além disso, goblins sabem diferenciar uma criatura perdida na escuridão de outra que tem visão no escuro. Não vão atacar essa última de perto se puderem evitar; em vez disso, vão preferir atirar com os arcos curtos. No entanto, nem sempre é possível estabelecer uma boa linha de visão em passagens estreitas de uma caverna, e o combate corpo a corpo pode ser a única forma de atacar. Se isso acontecer, eles vão usar o que conhecem do terreno para fazer o grupo se demorar: um primeiro goblin pode usar o ataque de Cimitarra (ação), Desengajar (ação bônus) e depois recuar pela passagem (movimento) até chegar a uma caverna mais aberta, onde ele e outros goblins podem saltar com ações Preparadas sobre o primeiro PJ que aparecer. Ao mesmo tempo, enquanto os PJs estão sendo atraídos adiante, outros goblins podem apunhalar ou atirar contra eles a cada oportunidade, de quaisquer passagens que existam ao longo do caminho.

Existe outra circunstância na qual goblins podem engajar em combate corpo a corpo: quando recebem ordens de hobgoblins ou bugursos, a quem temem e aos quais se submetem. Até obedecem, mas não vão gostar. Sabem que não são bons nisso; preferem montar tocaias. Se pressionados a formar uma unidade de infantaria, vão lutar sem coordenação e desertar na primeira chance que tiverem. No entanto, isso não significa que não continuarão atacando se acharem que podem ganhar alguma coisa ao fazer isso do jeito *deles*.

Goblins reconhecem o valor da furtividade e da surpresa, e não gostam da ideia de deixar que alguém tenha a mesma vantagem contra eles. Fazem uso extensivo de alarmes e armadilhas, mas, como no geral não são grandes inventores, boa parte dessas coisas são rudimentares: tranqueiras de metal que fazem barulho quando atingidas, pedras que caem, fossos (com ou sem estacas afiadas) e armadilhas de laço simples. Entretanto, às vezes um goblin sortudo pode ter afanado uma armadilha de caçador que tanto prende quanto fere a vítima. Essas são valiosas, e os goblins as utilizam para proteger seus locais mais importantes.

A diferença dos goblins comuns para o **goblin chefe** é que ele tem as características Ataques Múltiplos e Redirecionar Ataque, e não usa um arco como os outros. Além disso, a ação Redirecionar Ataque é útil apenas em um contexto no qual os goblins estejam lutando lado a lado em vez de em uma emboscada ou escaramuça. Baseado nisso, concluí que os goblins chefes são encontrados apenas em *covis* de goblins – cavernas, ruínas e coisas do tipo –, onde um grande número de goblins possa lutar em combate próximo.

A propósito, você já leu a característica Redirecionar Ataque? O goblin chefe usa sua reação para evitar um golpe que o atingiria, fazendo com que, em vez disso, acerte um dos seus goblins lacaios. Que babaca! Estamos diante de uma criatura que é mais forte, melhor em absorver dano e capaz de acertar mais ataques do que outros da sua espécie, e mesmo assim não tem a menor noção de ajudar seu bando.

“Ah, foi mal, Jixto! Me manda um cartão postal do Hades!”

Um monstro como esse, mesmo que lute corpo a corpo, está preocupado apenas com a própria segurança. Lutando em grupo, começa na linha de frente com todo mundo, usando a ação de Ataques Múltiplos para atacar duas vezes com a cimitarra (note que os Ataques Múltiplos do goblin chefe têm desvantagem no segundo golpe). Assim que ele recebe qualquer pancada, no entanto, muda a estratégia: após a ação de Ataques Múltiplos, Desengaja (ação bônus) e se move 4,5 metros até uma posição atrás da linha de frente – onde oponentes não o alcançam no corpo a corpo e ele tem um “escudo de carne” contra ataques à distância. Em turnos subsequentes, ele se move até 4,5 metros para um espaço aberto na linha de frente, realiza Ataques Múltiplos (ação), Desengaja (ação bônus) e retorna, novamente, para trás da linha de frente (se não houver um espaço, lembre-se de que ele pode se mover através de um quadrado ocupado por um aliado como se fosse terreno difícil. Assim, tem deslocamento suficiente para *atravessar* a linha de frente e voltar, se precisar).

Se os lacaios do goblin chefe forem dizimados, ele dá o fora – e também faz isso se ficar gravemente ferido (com 8 PV ou menos).

Hobgoblins são bem diferentes de goblins – são soldados natos, duros e disciplinados, enquanto goblins são molengas, preguiçosos e covardes. Não têm fraquezas físicas, são inteligentes o suficiente para fazer e usar espadas e arcos e para realizar missões de reconhecimento, e a característica

Vantagem Marcial dá a eles bônus de dano ao lutarem em formação cerrada. Por outro lado, eles não têm proficiência em Furtividade e nem Escapada Ágil.

Hobgoblins andam e atacam à noite, quando sua visão no escuro dá a eles vantagem sobre PJs que não a tenham; caso as criaturas não tenham a vantagem da escuridão, atacarão somente se tiverem uma vantagem numérica de dois para um. Em grupos formados apenas por hobgoblins, vagam em pequenos bandos de quatro a seis indivíduos. Se há vários desses bandos, um deles é formado por arqueiros, posicionados de 18 a 45 metros da ação. Com tropas de goblins, eles devem ser cuidadosos: hobgoblins não têm medo de lutar na linha de frente, mas sabem que goblins têm. Em vez de tentar dar um exemplo que os goblins não vão seguir, eles ficam dando ordens de trás da linha de frente, onde podem manter um olho nos goblins e atirar nos inimigos com os arcos longos. Mesmo que não estejam engajados no corpo a corpo, os hobgoblins têm Vantagem Marcial, contanto que escolham alvos que os *goblins* estejam atacando dessa forma.

Quanto mais bandos de hobgoblins estiverem engalfinhados no corpo a corpo, mais sofisticadas serão suas estratégias. Por exemplo, se há três deles, um engaja diretamente, outro atira de longe e outro se move para qualquer flanco que pareça mais fraco antes de atacar. Se há quatro, *cada* um se move para um flanco. Em cinco ou mais, tentam cercar os PJs. Esses movimentos ocorrem *antes* da batalha começar – hobgoblins são inteligentes e disciplinados o suficiente para se preparar. A movimentação também se dá a uma distância considerável, de forma que a falta de Furtividade deles não seja um problema.

Hobgoblins não fogem quando estão perdendo; eles executam uma retirada organizada. Quando pelo menos dois hobgoblins em um grupo estão gravemente feridos (com 4 PV ou menos) ou mortos, o bando começa a retroceder, com os mais machucados partindo primeiro. Estes Desengajam e recuam usando o máximo do seu deslocamento. Na rodada seguinte, os dois próximos mais feridos Desengajam e também recuam o máximo do seu deslocamento, enquanto os dois anteriores recuam apenas 1,5 metro, a fim de manter contato com os hobgoblins que agora estão se juntando a eles. Enquanto isso, nessa mesma rodada, se houver um bando de arqueiros, esse se atenta à retirada e foca as flechas em quaisquer perseguidores em potencial, dando cobertura à escapada. Na terceira rodada, quaisquer

hobgoblins sobrando no bando Desengajam e batem em retirada usando o máximo do seu deslocamento, juntando-se àqueles que já escaparam. Executam essa manobra repetidamente, até que mais nenhum inimigo esteja engajado com eles.

Apesar de serem um modelo de disciplina em outras circunstâncias, de acordo com o *Monster Manual: Livro dos Monstros*, hobgoblins perdem as estribelhas quando veem um elfo. Eles atacam elfos primeiro, “mesmo que se trate de um erro tático”. Isso significa que eles vão se atirar em um combate sem pensar, durante o dia, sem reconhecimento adequado, apenas porque viram um elfo no acampamento do grupo de PJs? Depende do Mestre. Você pode fazê-los agir assim, mas, considerando que são criados de modo a serem entendidos de assuntos militares, eu diria que, antes da ação começar, sua natureza disciplinada prevalece – eles simplesmente elaboram os planos de combate de forma a se livrarem dos elfos primeiro. Depois que a batalha começa, no entanto, talvez eles não se importem de ter um guerreiro humano os atingindo livremente enquanto concentram os ataques em um guerreiro elfo. Talvez os hobgoblins arqueiros continuem atirando em um mago elfo quando deveriam estar cobrindo a retirada dos companheiros. Talvez a aparição repentina de um ladino elfo em meio a hobgoblins engajados no corpo a corpo faça com que o grupo esqueça totalmente o que está fazendo e se concentre em pegar aquele elfo. Ou talvez eles se mantenham fiéis à natureza disciplinada, com ou sem elfo.

Um **hobgoblin capitão** é um hobgoblin mais resistente, com Ataques Múltiplos e Liderança. A característica Liderança é incrível: por 1 minuto (ou seja, 10 rodadas), desde que o hobgoblin capitão não esteja incapacitado, toda criatura aliada a ele em um raio de 9 metros adiciona 1d4 em jogadas de ataque e salvaguardas. Ele ativa essa característica logo antes do combate corpo a corpo começar, de forma a não perder a própria ação de ataque. Fora isso, ele luta como um hobgoblin típico. Se há diversos grupos de hobgoblins, mas apenas um hobgoblin capitão, ele fica junto do grupo de ataque corpo a corpo principal. Hobgoblins capitães não manejam arcos, mas carregam azagaias. Eles preferem arremessar uma dessas em um oponente que está fugindo em vez de abandonar posições para perseguí-lo.

Um **hobgoblin senhor da guerra** é tudo o que um hobgoblin capitão é, e mais um pouco. Ele pode usar Golpe de Escudo para deixar um oponente caído, e pode Aparar uma pancada corpo a corpo.

Aparar adiciona +3 à CA como uma reação, então a decisão de quando usá-la é fácil: quando um jogador ou jogadora rolar entre 20 e 22 em um ataque (presumindo, claro, que o hobgoblin senhor da guerra ainda não tenha usado sua reação com outra coisa).

É bom analisar Golpe de Escudo com um pouquinho de matemática. Os Ataques Múltiplos do hobgoblin senhor da guerra permitem três golpes corpo a corpo consecutivos em uma ação.

O ataque de Espada Longa causa mais dano, então é o padrão, mas quando é que um Golpe de Escudo é uma alternativa razoável? Presumindo um acerto, o Golpe de Escudo causa, em média, 2 pontos de dano a menos que a Espada Longa, então a questão é quando a chance de derrubar um inimigo vale o preço desses pontos perdidos. Ataques contra um oponente caído têm vantagem, o que aumenta a probabilidade de acerto, em média, em 20%. Se o hobgoblin senhor da guerra usa como Ataques Múltiplos a sequência Golpe de Escudo–Espada Longa–Espada Longa, isso significa que ele terá vantagem em dois ataques de Espada Longa após ter sucesso ao golpear com o escudo. A espada longa causa em média 8 pontos de dano em um acerto^{*}, 15 em dois. 20% de quinze é três, então usar Golpe de Escudo antes de atacar duas vezes com uma espada longa aumenta o dano esperado desses dois golpes em 3 pontos – *isso se funcionar*.

O problema é: um Golpe de Escudo pede uma salvaguarda de Força com CD 14, que não é muito alta. Sem modificadores, o hobgoblin senhor da guerra tem pouco menos de dois terços de chance de derrubar seu oponente. Modificada pela Força do oponente – e considerando que é provável que sejam os guerreiros mais durões da linha de frente do grupo aqueles a confrontar o hobgoblin senhor da guerra –, a chance de sucesso diminui para aproximadamente meio a meio, ainda menos contra PJs que adicionam seus modificadores de proficiência às salvaguardas de Força.

Hobgoblins não são estúpidos; os senhores da guerra menos ainda. Eles sabem por experiência própria que um oponente fraco (que tenha modificador de Força negativo) geralmente não aguenta um Golpe de Escudo, mas que um oponente mais forte muitas vezes resiste. Entretanto, também sabem que se um ou mais dos próprios aliados acertarem ataques corpo a corpo em um alvo caído antes dele se levantar – se a vantagem também se aplicar às jogadas de ataque dos aliados, além de às duas

jogadas do senhor da guerra –, então o valor esperado de um Golpe de Escudo provavelmente supera seu custo de oportunidade. Além disso, na maioria das vezes, se um aliado do hobgoblin senhor da guerra estiver próximo o suficiente para dar umas pancadas no alvo dele, essa proximidade pode ativar a Vantagem Marcial do senhor da guerra, o que quase triplica o dano médio de um dos seus ataques de Espada Longa e quase dobra a média total dos dois juntos. E mais: se esse aliado for um hobgoblin, a Vantagem Marcial dele também entra em jogo. Junte tudo isso e a tática do Golpe de Escudo se torna efetiva o bastante para se arriscar, mesmo quando a chance de sucesso é apenas de uma em três.

Bugursos são ainda mais fortes do que hobgoblins, mas não têm a mesma inteligência e disciplina. Eles causam um dano corpo a corpo formidável graças à característica Bruto (que é o mesmo que ter um sucesso crítico a cada acerto), e sua habilidade Ataque Surpresa permite que detonem o primeiro PJ com quem engajam. Bugursos também são sorrateiros – então, mesmo sendo guerreiros brutos, encaixam-se bem nas emboscadas empregadas pelos goblins. A diferença é que, enquanto os goblins se empenham em tocaias do tipo bater e correr, o bugurso fica escondido até que o oponente fique ao alcance (ou então ele se aproxima escondido do inimigo até poder alcançá-lo), daí investe e faz picadinho dele. O bugurso é indiferente em relação aos alvos: ataca quem conseguir alcançar primeiro. Não diferencia alvos que parecem mais fracos daqueles que parecem mais fortes. Para ele, todos parecem fracos.

Um bugurso costuma carregar duas armas: uma maça estrela e uma azagaia. Não temem confronto direto, e a maça estrela causa mais dano, então a única razão pela qual usam azagaias é quando, por algum motivo, não conseguem se aproximar de quem querem atacar.

Os bugursos amam uma baderna, e vão perseguir qualquer oponente que tente fugir. Seu instinto de sobrevivência, no entanto, é muito forte. Se um deles ficar gravemente ferido (com 10 PV ou menos), vai ficar confuso e fugir usando a ação Correr e possivelmente se expondo a um ou mais ataques de oportunidade. Se por algum milagre um grupo de PJs capturar um bugurso vivo, ele vai estar humilhado e traumatizado, e é possível que faça qualquer coisa para preservar a própria vida.

Um **bugurso chefe** é um membro excepcional da espécie, com Ataques Múltiplos e a característica Coração de Hruggek, que dá a ele vantagem em

salvaguardas contra diversas condições. Ele também tem Intimidação +2, então podemos supor que um grupo de bugursos liderado por um chefe poderia iniciar uma “conversa” (basicamente provocações e ameaças) no começo de um encontro. Entretanto, a proficiência em Furtividade dos bugursos é uma de suas vantagens, então por que revelariam seu esconderijo só para poder berrar afrontas? Bugursos chefes têm Inteligência 11 e Sabedoria 12; esse não é o tipo de erro que cometariam. Não devem existir muitas circunstâncias nas quais um grupo de aventureiros e aventureiras e um bugurso chefe teriam uma conversa significativa, mas posso pensar em algumas: talvez, de alguma forma, o grupo conseguiu surpreender os bugursos antes que o contrário acontecesse. Talvez um lado esteja sitiando o outro e chegaram a um impasse. Ou então os aventureiros e aventureiras tenham níveis altos o suficiente para que o bugurso chefe perceba que vai ser difícil vencer uma luta contra eles, mas, ainda assim, os PJs têm algo que os bugursos querem (claro que a ideia de “negociação” do bugurso chefe ainda vai ser um monte de reivindicações, ameaças e ofensas).

KOBOLDS

Kobolds são diferentes de goblins, de várias formas. Sua Inteligência, Sabedoria e Constituição são todas mais baixas. Eles têm Sensibilidade à Luz Solar, o que significa que, enquanto goblins preferem viver no escuro, kobolds *precisam* fazê-lo. Preparam armadilhas assim como goblins, mas ao contrário deles não são nada espertos ou sorrateiros.

O que mais chama atenção sobre os kobolds é a característica Táticas de Grupo, que dá a eles vantagem em ataques quando se amontoam todos sobre o mesmo alvo. Essa é a essência de como kobolds devem lutar. A sociedade deles evoluiu de forma a ser bastante cooperativa e, ao contrário de goblins – que vivem discutindo e na base do cada um por si –, kobolds trabalham juntos por instinto, mesmo sem precisar conversar sobre o que estão fazendo.

Um ataque kobold começa como uma emboscada. Como vivem em lugares escuros, e mesmo não tendo Destreza alta ou sendo muito furtivos, kobolds escondidos podem conseguir criar um elemento surpresa ao surgir da escuridão e alvejar o grupo com pedras, atirando com fundas de uma

distância de 6 a 9 metros com o objetivo de “amaciá” os adversários. Fazem isso até que os personagens dos jogadores e jogadoras se aproximem ou até perderem qualquer vantagem que tenham, como ao serem presos em uma armadilha ou serem cegados pela escuridão. Ao chegar nesse ponto, os kobolds avançam e engajam em combate corpo a corpo.

A luta corpo a corpo dos kobolds se resume à formação de enxames. Um kobold jamais luta sozinho com um inimigo no mano a mano, mesmo que ambos sejam do mesmo tamanho. Qualquer kobold que seja o último a lutar contra um único inimigo recua, e provavelmente se reagrupa com outros que estejam lutando com um oponente diferente. No entanto, um kobold gravemente ferido (com 1 ou 2 PV sobrando) vai sair correndo. Ele não é esperto o suficiente para Desengajar, evitando um ataque de oportunidade; em vez disso, vai Correr. Se a qualquer momento os kobolds que estiverem atacando perderem a vantagem de três deles para cada PJ da linha de frente, vão bater em retirada. Não conseguem causar muito dano sozinhos – em média, apenas 4 pontos por acerto –, então precisam fazer com que todo ataque valha a pena. Porém, kobolds usando Táticas de Grupo contra um alvo que esteja usando cota de malha ainda conseguem causar dano em dois a cada três ataques.

É basicamente isso. Kobolds não têm ações bônus ou reações (além de ataques de oportunidade) que possam tornar seu comportamento mais complexo. Têm Táticas de Grupo, então atacam em bando; quando isso para de funcionar, tentam limitar suas perdas. Eles também sabem que precisam ficar fora de luz solar direta. Assim, caso os inimigos recuem para uma área bem iluminada, os kobolds não vão perseguí-los. Aqueles que recuarem não vão se importar em alternar para ataques à distância, porque suas fundas não têm alcance o suficiente para atacar sem que os PJs se aproximem novamente.

Kobolds alados são só um pouquinho melhores. Por poderem voar, conseguem manter a fase de emboscada à distância por mais tempo... a menos que fiquem sem pedras para atirar. Têm deslocamento de voo suficiente para que possam descer, pegar uma pedra, voltar para o alto e arremessá-la – mas se os PJs bloquearem o acesso à munição, já era. Eles também possuem dois pontos de vida a mais que kobolds comuns, mas isso não faz diferença em relação a quando decidem fugir.

Se forem sortudos o bastante para derrotar um grupo inteiro de aventureiros e aventureiras, vão transformá-los em prisioneiros e depois os ficarão provocando como passatempo.

ORCS

Ao contrário de goblins e kobolds, **orcs** são fortes e resistentes. Não são muito espertos – seu comportamento é ditado principalmente por instinto –, mas possuem Sabedoria média e Destreza decente. Também têm a característica Agressivo, que os deixa usar uma ação bônus para percorrer seu deslocamento máximo em direção a uma criatura hostil – o que permite que possam Correr adiante para depois atacar. Curiosamente, eles têm proficiência em uma perícia social: Intimidação. Sua arma corpo a corpo padrão, o machado grande, causa um dano que pode ser mortal a um personagem de 1º nível.

Não são atiradores de tocaia, nem uma infantaria leve que bate e sai correndo. Orcs são brutos. Partem em investidas, lutam mano a mano e só recuam, com muita relutância, quando gravemente feridos (como são fanáticos para demonstrar coragem física, orcs – ao contrário de muitas criaturas – estão dispostos a lutar até a morte).

A característica Agressivo se aplica principalmente a uma situação: quando um grupo de orcs está a uma distância de 9 a 18 metros dos personagens dos jogadores e jogadoras. Como DM, você pode presumir que todo primeiro contato com um grupo de orcs vai acontecer dessa distância, que essas criaturas serão inicialmente hostis e que irão atacar no instante em que decidirem que conversar é um saco. No entanto, o fato de orcs terem alguma perícia social – mesmo que seja apenas Intimidação – sugere que pode existir alguma oportunidade de interação antes do combate começar.

Qualquer diálogo com os orcs será breve (nada mais do que algumas chances de persuasão, blefe ou intimidação) e possivelmente unilateral, já que os orcs não vão fazer nada além de exigências e ameaças. Nesse ponto, qualquer ação hostil da parte dos PJs, incluindo ficar a menos de 9 metros dos orcs por qualquer motivo, imediatamente transforma a conversa em um combate.

Contudo, alguém com muita lábia talvez consiga evitar um ataque com um teste de Carisma (Persuasão) com desvantagem – talvez contra CD 15,

ou mesmo contra CD 20 se os orcs estiverem ali por um motivo específico, como proteger alguma coisa ou defender um território tomado por eles. Se der certo, a atitude dos orcs muda de hostil para indiferente; se falhar, no entanto, dê ao grupo apenas mais uma chance de conseguir uma trégua.

Os PJs também podem tentar blefar com os orcs com um teste de Carisma (Enganação) com desvantagem – ou sem, se eles já estiverem indiferentes. Dependendo da natureza do blefe, o teste pode ser feito contra um de Inteligência ou de Sabedoria dos orcs. Se os aventureiros e aventureiras conseguirem, os orcs acreditam na mentira; se não, atacam imediatamente.

Enfim, algum PJ pode tentar ameaçá-los de volta! Peça um teste de Carisma (Intimidação) com CD 20, contra um teste de Sabedoria dos orcs. Se os dois lados obtiverem sucesso, os orcs avaliam a situação – atacam imediatamente se forem mais fortes que o grupo, mas recuam se forem mais fracos (antes do encontro começar, use a tabela de Limites de XP Por Nível de Personagem no capítulo 3 do *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre* para determinar qual é o lado mais forte. Caso os pontos de experiência ajustados dos orcs os transformem em um encontro Mortal para o grupo, considere-os mais fortes; do contrário, considere-os mais fracos). Se os PJs tiverem sucesso no teste de Intimidação e os orcs falharem no teste de Sabedoria, os últimos ficam irritados, a atitude deles muda para indiferente e os PJs ganham vantagem no próximo teste de perícia social contra os orcs. Se os PJs falharem, os orcs atacam.

Orcs iniciam o combate com investidas, usando a característica Agressivo (ação bônus) mais o seu movimento para diminuir a distância entre eles e a linha de frente do grupo. Em seguida, atacam imediatamente com os machados grandes (ação). Daí em diante, vira um quebra-pau. Os orcs continuarão lutando enquanto não ficarem gravemente feridos, usando a ação Machado Grande toda rodada; caso derrubem um PJ da linha de frente, partirão para o próximo que estiver mais adiante. Se houver um PJ a uma distância de 9 a 18 metros além daquele que acabou de abater, o orc tem a chance de usar Agressivo novamente – e por que deixaria de usá-la? Isso deve criar um momento de emoção na sua sessão, e de quebra colocar uma dose saudável de medo de orcs nos seus arqueiros e usuários de magia.

Apesar da agressividade e estupidez, até mesmo os orcs sabem quando estão perdendo. Dependendo de como você, DM, acredita que esse grupo

específico de orcs deve agir, um orc gravemente ferido (com 6 PV ou menos) pode ou querer lutar até a morte em nome da honra ou ter mais vontade de sobreviver – o que, no caso, faz com que ele Desengaje e recue o máximo do seu deslocamento (o que eu costumo pensar é: orcs que veem os companheiros fugindo com sucesso também podem querer fugir, enquanto aqueles que veem os parceiros serem mortos vão querer lutar até a morte). Um orc que estiver lutando contra dois ou mais inimigos vai tentar se reposicionar para que enfrente apenas um de cada vez, se possível. Já que isso sempre envolve sair da área de alcance de um oponente, há três alternativas possíveis: Esquivar e mudar de posição; Desengajar e mudar de posição; ou só se reposicionar, arriscando um ataque de oportunidade, e depois atacar. As duas primeiras, francamente, não me parecem nada que um orc faria, enquanto a terceira é uma *tremenda* orquice. Se não tiver jeito do orc escapar desses ataques extras sem que os PJs se aproximem dele novamente, então Desengajar–fugir parece a resposta mais óbvia. Caso contrário, se seus companheiros foram mortos, ele lutará ferozmente até a morte.

O fato de um grupo de orcs ter recuado não significa que o combate acabou: os sobreviventes anseiam pela retaliação. Orcs não são furtivos, então não vão perseguir sorrateiramente os personagens – mas é certo que vão ficar de olho nos PJs enquanto estiverem por perto. Se reencontrarem os PJs e eles parecerem enfraquecidos de alguma forma, os orcs vão aproveitar o momento e atacar – novamente, usando Agressivo para fazer uma investida e bater primeiro.

O *Monster Manual: Livro dos Monstros* lista diversas variantes de orc que podem aparecer em encontros com PJs de nível intermediário. O **orog** é uma variante muito mais forte, esperta e durona, com muito mais pontos de vida e dois golpes em cada ação de Ataques Múltiplos. Orcs comuns não são espertos o suficiente para fazer estratégias, mas orogs são. Um grupo de orcs que inclua um ou mais orogs e saiba que os PJs estão na área não vai imediatamente atrás deles, e sim espera até o anoitecer para contar com sua visão no escuro: na escuridão, PJs sem visão no escuro ficam efetivamente cegos e fazem jogadas de ataque com desvantagem, enquanto os orcs têm vantagem nas próprias jogadas. Orogas também têm a noção de Desengajar antes de mudar de posição em combate corpo a corpo, e talvez possam até mesmo ordenar que os orcs façam o mesmo. No entanto, sua Sabedoria não

é maior que a de um orc típico, então estão sujeitos à mesma atitude de “preferir a morte à desonra” quando estiverem com poucos PV.

Um **orc chefe-guerreiro** é um oponente ainda mais formidável. Possui Força e Constituição iguais às de um orog, mas Carisma mais alto e Inteligência mais baixa, ainda que maior que a de um orc típico; o líder ainda tem a habilidade Ataques Múltiplos e bônus de proficiência em vários tipos de salvaguarda, além de duas características temíveis: Fúria de Gruumsh e Grito de Guerra.

Fúria de Gruumsh é uma característica passiva que aumenta o dano da arma do orc chefe-guerreiro em 1d8 em cada acerto. Isso não afeta as táticas dele; só faz com que o orc chefe-guerreiro seja um causador de dano dos bons. O fator decisivo aqui é o Grito de Guerra, um poder diário que dá ao chefe-guerreiro vantagem em jogadas de ataque no próximo turno dele. A eficácia do Grito de Guerra é aproveitada ao máximo quando ele afeta o maior número possível de orcs. Portanto, não há razão para que o orc chefe-guerreiro espere para usá-lo, exceto por uma: ele precisa renunciar ao próprio ataque, porque Grito de Guerra é uma ação. A análise de custo-benefício depende do que se espera que vá causar mais dano: uma horda de orcs com vantagem ou um único chefe-guerreiro brandindo o machado grande.

Um orc chefe-guerreiro sozinho, com +6 para acertar, tem 70% de chance de acertar um oponente de CA 13. Ele causa uma média de 15 pontos de dano em cada acerto, e pode golpear duas vezes para cada ação de Ataques Múltiplos. Logo, o dano esperado por rodada é de 21 pontos. Um orc típico, com +5 para acertar, tem 65% de chance de acertar uma CA 13; causa uma média de 10 pontos de dano em cada acerto e só tem uma chance por rodada. Ou seja, normalmente, o dano esperado por rodada é de 6 pontos. Se o orc atacar com vantagem, no entanto, a chance de acertar sobe de 65% para 88%, então o dano esperado aumenta para 8 pontos. Resumindo, dar vantagem a um único orc na jogada de ataque dele aumenta seu dano esperado em cerca de 2 pontos (2,1 pontos, para ser exato). A partir disso, podemos determinar que, caso o orc chefe-guerreiro comande uma força de pelo menos dez orcs, vai preferir usar o Grito de Guerra em vez de dar uma investida com suas tropas e usar Ataques Múltiplos.

Será que um orc chefe-guerreiro teria alguma forma de calcular tudo isso? Não. Mas saberia intuitivamente, com base na experiência em campos

de batalha (principalmente ao enfrentar outros orcs, que têm CA 13 – é por isso que escolhi esse número), que usar Grito de Guerra antes de uma investida parece fazer diferença para um grupo de dez ou mais orcs guerreiros, mas não para um grupo menor.

Dito isso, a ação Grito de Guerra também permite ao orc chefe-guerreiro fazer um único ataque como ação bônus – o que significa que, se ele já estiver próximo a um inimigo, vai estar desistindo de apenas um de seus potenciais ataques. Logo, se o chefe-guerreiro tiver cinco ou mais orcs lutando ao seu lado, mas menos que dez, ainda usa o Grito de Guerra – *depois* de já ter atacado com o resto do bando.

Por último, temos o **orc Olho de Gruumsh**, um clérigo de batalha. O Olho de Gruumsh é mais sábio e esperto do que um orc típico, apesar de não ser mais forte ou resistente, e se destaca pela habilidade de conjuração (ele também tem a Fúria de Gruumsh, mas lembrando: essa é uma característica passiva cuja única função é aumentar o dano de armas – ainda que faça mais diferença para o Olho de Gruumsh, que usa uma lança, do que para o chefe-guerreiro, que tem um machado grande). A variedade de magias à sua disposição torna a estratégia de combate do Olho de Gruumsh potencialmente muito mais complexa, então precisamos dar uma olhada nos efeitos e na efetividade de cada magia, bem como na forma com que cada uma delas se encaixa na economia de ações desse orc.

Uma delas se destaca: a *arma espiritual*. Ao contrário das outras magias do Olho de Gruumsh, essa é conjurada como uma ação bônus; além disso, dá ao conjurador uma nova ação bônus a cada rodada. Isso muda completamente a economia de ações do Olho de Gruumsh. Ele ainda ataca em investida com todos os outros orcs, porque do contrário a característica Agressivo seria desperdiçada. Na sua segunda rodada de combate, ele conjura *arma espiritual* como ação bônus. A cada rodada subsequente (até a duração de 1 minuto da magia), continua usando sua ação bônus, de novo e de novo, para atacar oponentes mais resistentes ou difíceis de alcançar com a Lança Flutuante de Energia Brilhante.

A questão agora é: o que é que o Olho de Gruumsh faz com sua ação? *Arma espiritual* não vai exigir concentração, então ele pode começar a batalha com uma magia que exija: *bênção*, *orientação* ou *resistência*, das quais *bênção* é obviamente a mais forte (e qual dos companheiros o Olho de Gruumsh vai abençoar? Orcs não são exatamente altruístas. Eu diria que

primeiro ele abençoaria a si mesmo, então daria uma bênção ao orc chefe-guerreiro, se houver algum, e depois a qualquer outro orc que se destaque em meio ao grupo).

E depois que o combate já tiver começado? *Augúrio* demora um minuto para ser conjurada e não tem função em batalha. *Taumaturgia* é interessante, mas vamos considerar que sua aplicação principal seria durante a fase do diálogo, quando os orcs estão tentando parecer mais temíveis. Sobra *comando*.

Comando pode mudar o rumo da batalha. Um possível resultado benéfico de *comando* seria forçar um PJ a uma posição que daria vantagem em ataques corpo a corpo a seus oponentes. Outra é que ordenar um PJ a fugir pode fazer com que ele se sujeite a um ou mais ataques de oportunidade.

Vamos dar uma olhada no que o Olho de Gruumsh renuncia ao fazer isso: a ação Lança. Com +5 para acertar contra uma CA 13 (com que os orcs estão mais acostumados, como já dito), o Olho de Gruumsh tem 65% de chance de causar uma média de 11 pontos de dano, com um dano esperado de 7 pontos por rodada. Para que o Olho de Gruumsh desista da Lança para conjurar *comando*, espera-se que o efeito da magia cause pelo menos 8 pontos de dano.

Como já discutimos, dar vantagem em uma jogada de ataque a um orc típico aumenta seu dano esperado em 2 pontos; não é o suficiente para que o Olho de Gruumsh desista da própria ação de Lança. Mas e quanto a um orog? Ainda não é o bastante: o aumento de dano é o mesmo, ainda que seja dobrado por causa dos Ataques Múltiplos do orog. E um orc chefe-guerreiro? Aí sim começa a ficar interessante, porque o chefe-guerreiro causa bastante dano sempre que acerta. Só que o aumento de dano esperado ao atacar com vantagem é surpreendentemente pequeno: apenas 3 pontos por ataque, ou 6 no total. E, é claro, o Olho de Gruumsh não se beneficia ao ordenar que um oponente se prostre, porque isso faz com que ele desista de uma ação de ataque para ganhar vantagem na próxima, dando a ele no máximo mais um acerto, em vez de dois. Fora isso, temos de lembrar que o alvo de *comando* precisa fazer um teste de salvaguarda, então todos esses ganhos são arriscados pela chance que o alvo tem de resistir.

Mas e se o Olho de Gruumsh puder provocar diversos ataques de oportunidade em um inimigo ao ordenar que ele fuja? Antes de mais nada, ataques de oportunidade são *reações*, o que significa que estamos

adicionando um novo elemento na economia de ações. E mais, não estamos falando da diferença entre atacar com ou sem vantagem – e sim da diferença entre ganhar ou não um ataque. O dano esperado do ataque de um orc é de 6 pontos – não tanto quanto o do Olho de Gruumsh –, mas o dano esperado de *dois* orcs é o dobro disso, o de três é o triplo, e assim por diante. O dano esperado do ataque de um orog é de 7 pontos, e o de um chefe-guerreiro é de 10. A chance de sucesso de *comando* é de 50% mesmo contra uma pessoa comum, então temos que imaginar que são necessários vários orcs para que os ataques de oportunidade dessa manobra compensem a tentativa.

Aqui está nossa conclusão: um orc Olho de Gruumsh renuncia à própria ação de Lança para conjurar *comando* contra um inimigo que esteja ao alcance de quatro ou mais orcs comuns, ou de dois ou mais que estiverem junto de um líder. O Olho grita o comando “Vaza!” (equivalente a Fugir) para provocar ataques de oportunidade de todos os orcs que puderem alcançar o alvo.

GNOLLS

Gnolls são descritos no *Monster Manual: Livro dos Monstros* como saqueadores gananciosos, carniceiros e nômades com cabeça de hiena. Eles têm Força alta e Inteligência baixa; seu comportamento é motivado pelos instintos de violência e destruição. Como muitos monstros humanoides de D&D, eles têm visão no escuro. De acordo com o *Monster Manual: Livro dos Monstros*, manejam lanças e arcos longos e têm uma característica especial, Frenesi, que permite que se movam metade de seu deslocamento e façam um ataque bônus de mordida após terem reduzido um oponente a 0 PV em luta corpo a corpo.

Honestamente, eu dispensaria o arco longo – não faz sentido no contexto do que é falado sobre essas criaturas no *Monster Manual: Livro dos Monstros*. Sua Força é alta o suficiente para que tenham pouca vantagem ao usar essa arma. Não são tão espertos para construir um arco ou sociais o bastante para negociar por um. De acordo com o texto descritivo, gnolls preferem atacar alvos fáceis; arcos longos são projetados para perfurar armadura, e a única característica especial dessas criaturas é orientada ao corpo a corpo.

Então, na minha visão, o gnoll é estritamente um guerreiro de combate mano a mano. Como criaturas de Força alta, Destreza média-alta, Constituição média e respeitáveis cinco dados de vida, gnolls são tropas de choque. Eles atacam imediatamente quando veem um alvo vulnerável, o que provavelmente acontece durante uma patrulha noturna – visão no escuro dá vantagem em jogadas de ataque contra PJs que não a tenham. São agressivos e destemidos, usando o deslocamento máximo para se aproximarem dos alvos para então atacá-los com lanças; se um desses ataques reduzir um inimigo a 0 PV, o gnoll corre em Frenesi em direção a outro oponente a até 4,5 metros e então o morde (ação bônus).

No entanto, por mais cruéis que sejam, gnolls são criaturas que agem por instinto, sem ideologia, e colocam a própria sobrevivência acima de conceitos como coragem ou honra. Se um deles ficar gravemente ferido (com 8 PV ou menos), vai dar as costas e fugir, usando a ação Correr para se afastar o quanto puder – potencialmente se expondo a um ou mais ataques de oportunidade no processo.

Uma alcateia de gnolls pode ser liderada por um **gnoll senhor da alcateia**, um espécime muito mais capaz em todos os sentidos, incluindo ter mais dois golpes em cada ação de Ataques Múltiplos e a característica Incitar Frenesi (e também usa uma glaive, que imagino ser uma espada roubada que amarrou na ponta de um bastão, considerando que ele tem só 8 de Inteligência. Para os padrões dos gnolls, isso com certeza é uma maravilha tecnológica).

Incitar Frenesi é parte do combo de Ataques Múltiplos do gnoll senhor da alcateia, o que faz com que ele não precise renunciar a um ataque para usar tal habilidade. Na prática, o que Incitar Frenesi faz é dar a outro gnoll na alcateia o equivalente a um ataque de oportunidade imediato contra o oponente (um pormenor no enunciado de Incitar Frenesi restringe a aplicação dessa habilidade a outros gnolls e a hienas gigantes, já que essas são as únicas criaturas com Frenesi). Tudo isso ocorre durante a ação do senhor da alcateia. Incitar Frenesi consome a reação do gnoll afetado, então, se um oponente sair do seu alcance, ele não vai conseguir realizar um ataque de oportunidade *de verdade*.

Fora essa característica, o único outro diferencial do gnoll senhor da alcateia é o fato de que a “glaive” (risos) dá a ele 3 metros de alcance, em

vez de 1,5 metro. Nada disso deixa as táticas do senhor da alcateia mais elaboradas que as de um gnoll típico.

À primeira vista, o **gnoll Presa de Yeenoghu** também parece ser pouco mais que um gnoll excepcionalmente capaz, usando Garras–Garras–Mordida em vez de armas em seus Ataques Múltiplos. Mas a Presa de Yeenoghu até que é inteligente, então se move pelo campo de batalha em busca de PJs vulneráveis, particularmente aqueles que causam muito dano mas não aguentam tanto assim. Gnolls percebem fraquezas e vão com tudo para cima de quem as tem, então presuma que a Presa de Yeenoghu consegue “ler” os pontos de vida e a Classe de Armadura dos PJs, e ataca de acordo com essa percepção. Isso também permite que a Presa de Yeenoghu aproveite ao máximo o Frenesi porque, ao escolher PJs com menos pontos de vida, aumenta as chances de entrar em Frenesi mais de uma vez. Se você é daqueles Mestres que querem proteger as flores delicadas do seu grupo de jogadores e jogadoras, não jogue uma Presa de Yeenoghu contra essa galera, porque esse bicho tem de seguir os próprios instintos.

Outro detalhe sobre o gnoll Presa de Yeenoghu, que não tem nada a ver com estratégia, mas que ainda merece nota: ao contrário dos gnolls e dos seus senhores de alcateia, a Presa de Yeenoghu não é caracterizada como um humanoide. Ela é uma ífera, e por isso é detectável pelo Sentido Divino dos paladinos ou pela Consciência Primitiva dos guardiões, e uma magia de *proteção contra o bem e o mal* oferece defesa contra ela.

POVO LAGARTO

Os **reptantes** não são sofisticados, mas são bem mais audazes do que goblins, kobolds e orcs. De acordo com o texto descritivo do *Monster Manual: Livro dos Monstros*, seu traço comportamental mais evidente é a territorialidade, seguido por agirem como canibais dos Mares do Sul de filmes dos anos 1940. Por outro lado, o texto reconhece que o povo lagarto pode ocasionalmente se aliar com forasteiros, mas vamos deixar isso de lado, já que não vai afetar suas estratégias de combate.

Reptantes, como orcs, são brutos: têm Destreza média e Força e Constituição altas. São proficientes em Percepção e Furtividade e mais ou menos anfíbios – não conseguem respirar debaixo d’água, mas podem

prender a respiração por até 15 minutos e conseguem nadar tão rápido quanto se movem em terra firme.

Baseado nisso, a situação mais provável de um encontro com o povo lagarto é quando um grupo de batedores está patrulhando as fronteiras territoriais dos reptantes. Eles estarão alertas a intrusos – afinal, é o motivo de estarem ali. Assim que perceberem os invasores, vão começar a perseguir-los furtivamente (alternando entre locais que os encobrem, se estiverem em terra, e sob a água, se for um pântano) até que estejam perto o suficiente para atacar. Vão atacar primeiro, se possível com surpresa.

A ação de Ataques Múltiplos deles especifica que “o reptante faz dois ataques corpo a corpo, cada um com uma arma diferente”. As escolhas disponíveis são Clava Pesada, Escudo com Cravos, Mordida e Azagaia. Falando sério, as únicas combinações dessas coisas que não me parecem bobas são Clava Pesada–Escudo com Cravos e Azagaia–Escudo com Cravos. A postura bípede do povo lagarto faz parecer absurda a ideia deles darem um bote para atacar, ainda mais se forem morder em combinação com manejá uma arma corpo a corpo. Claro, isso é tudo cosmético, já que todos os ataques do reptante têm o mesmo modificador e dão o mesmo dano; a única diferença é se o dano causado é contundente (clava) ou perfurante (o resto), e mesmo isso não faz diferença – a menos que um PJ esteja protegido por um item mágico ou por uma magia que dê resistência a um tipo de dano e não ao outro. Vamos só dizer que a ação Ataques Múltiplos do reptante consiste de um ataque com uma arma e uma porrada com o escudo e deixar por isso mesmo.

Reptantes não têm nenhuma característica que dê a eles ações bônus ou reações únicas, e sua Inteligência é baixa, então podemos presumir que lutam como primitivos: escolhem um inimigo, atacam o inimigo e continuam batendo até que o inimigo esteja morto ou que eles fiquem gravemente feridos (com 8 PV ou menos). Nesse ponto, se eles vão continuar lutando vai depender totalmente de estarem ou não dentro do próprio território. Se estiverem, continuarão lutando até a morte. Se não – caso estejam patrulhando além das fronteiras, ou se estiverem em uma incursão –, vão Correr de volta para suas terras o mais rápido que puderem, possivelmente causando um ou mais ataques de oportunidade. Instintivamente, eles sempre vão atacar a partir da direção do seu território,

posicionando-se de forma a ficar de costas para ele. Podem armar emboscadas, mas não vão flanquear os inimigos.

Armas de longo alcance os confundem, e magia os deixa pasmos e aterrorizados. Um reptante atingido por uma flecha ou virote de besta vai se mover em direção ao próprio território instintivamente – e, caso já esteja nele, vai se mover em direção ao centro dele. Dependendo do tipo de magia, do dano que ela causa, se ele pode ou não ver o conjurador e se pode alcançá-lo, o reptante vai decidir se corre até ele ou se vai fugir dali. Correr até o conjurador faz mais sentido se o reptante puder enxergá-lo, se a magia causar pouco dano (5 pontos ou menos) e/ou se não houver outros PJs no caminho. Fugir é mais provável se o reptante não puder ver de onde a magia veio, se ela causa muito dano (14 pontos ou mais) e/ou se houver muitos inimigos entre ele e o conjurador.

O povo lagarto nunca se rende voluntariamente: seus membros presumem que serão mortos. No entanto, reptantes que sejam subjugados e capturados são indiferentes quanto a isso e vão conversar com seus captores, se algum deles falar Dracônico, sem mau humor ou arrogância. Dito isso, também vão se voltar contra os captores em um piscar de olhos caso pareça que têm alguma chance de sucesso. Um reptante desarmado *vai* morder, bem como pegar o objeto mais próximo e usá-lo como uma arma improvisada.

Um **reptante xamã** é basicamente um druida reformulado. Ele se distingue pelas habilidades de conjuração e alteração de forma, sendo que a última se restringe à forma de um crocodilo. Isso é muito bom, comparado à maioria das magias que o reptante xamã pode conjurar. No entanto, uma de suas magias é tão eficiente que a forma de crocodilo deve ser considerada mais como uma medida secundária de autodefesa.

A magia em questão é *invocar animais*, que exige concentração e assim impede que o reptante xamã conjure sua outra magia potencialmente eficaz, *emaranhar*. Sozinha, *invocar animais* já deve fazer um grupo de PJs pensar duas vezes. Ela permite ao xamã invocar um réptil de ND 2, dois de ND 1, quatro de ND 1/2 ou oito de ND 1/4. Não há répteis de ND 1 no *Monster Manual: Livro dos Monstros*, mas dá uma olhada nas outras opções:

- uma fúria de cobras venenosas;
- quatro crocodilos;

- oito cobras constrictoras;
- oito lagartos gigantes;
- oito cobras venenosas gigantes.

Você pode considerar as habilidades diferentes que essas criaturas têm – crocodilos e cobras constrictoras podem agarrar, lagartos gigantes são tanques, cobras venenosas gigantes causam dano pesado –, mas também é livre para decidir com base na reação emocional que quer despertar em seus jogadores e jogadoras: você quer um que-nojo-credo-sai-daqui (um quadrado cheio de espaguete perigoso se contorcendo), um soltar a franga moderado (quatro crocs) ou um ataque de pânico em massa (oito cobras venenosas)?

Do ponto de vista do conjurador, “mais” geralmente ganha de “melhor”. Mais criaturas significa mais ataques, e invocar de quatro a oito delas em vez de apenas uma vai aumentar o multiplicador de encontro em um ou dois níveis, a menos que o grupo de reptantes já tenha excedido os PJs em número (veja a tabela Multiplicadores de Encontro no capítulo 3 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*).

Logo, a menos que você esteja procurando causar uma reação diferente, a primeira coisa que o reptante xamã vai fazer assim que o encontro começar é conjurar *invocar animais* e chamar o máximo de reforços reptilianos que puder. Depois da invocação, o xamã não vai entrar em combate corpo a corpo – não que não possa, já que é tão forte quanto qualquer reptante, mas ao contrário dos outros é esperto o suficiente para saber que, se levar uma boa pancada, a sua concentração pode ser quebrada, e aí adeus cobras. Em vez disso, o xamã taca truques de *criar chamas* em qualquer inimigo a até 9 metros, causando 2d8 de dano de fogo em vez de 1d8, por ser um conjurador de 5º nível. Seus companheiros reptantes, a propósito, não temem *essa* magia – ao contrário, visto que o xamã está do lado *deles*, vão se sentir bem mais corajosos e propensos a atacar um conjurador inimigo em vez de fugir. Também vão ficar bem irritados se alguém ousar atacar o xamã *deles*.

Falando de conjuradores inimigos, se um fizer a besteira de ficar a até 9 metros do reptante xamã, este último conjura *chicote de espinhos* e dá um puxão no outro para que o resto do povo lagarto faça uma boa janta.

E se o xamã for o alvo de alguém atacando à distância? Ele ainda é pego desprevenido, mas sua flexibilidade mental maior permite que responda à altura. Se a concentração dele não for perturbada, envia um par de cobras venenosas (ou quaisquer outras criaturas que tenha invocado) atrás do PJ que o atacou. Caso tenha perdido a concentração, a principal contribuição para o combate acabou de ser anulada, e até que consiga dar um jeito no atirador, não há mais nada que possa fazer: a maior parte das magias dele não tem alcance muito grande. No entanto, visto que os companheiros reptantes são inúteis contra ataques à distância, o xamã tem de dar um jeito no problema sozinho. Em um pântano, ele pode Alterar Forma para a de um crocodilo, submergir e ir atrás do atirador. Na selva isso não funciona, porque um crocodilo tem apenas 6 metros de deslocamento em terra, então um atirador vai conseguir manter distância facilmente. O xamã vai ser forçado a concluir que está perdendo a batalha e conjurar *névoa obscurecente*, seja para encobrir a fuga dos companheiros (se estiverem fora do seu território) ou para envolver os PJs, de forma que os reptantes possam se reposicionar com mais vantagem.

No geral, sempre que uma batalha fora do próprio território estiver complicada – digamos, se pelo menos metade dos reptantes ficarem gravemente feridos – o reptante xamã conjura *névoa obscurecente* para ajudá-los a fugir (dentro do próprio território, o xamã já vai ter conjurado *névoa obscurecente* nos PJs *antes*, para permitir que os demais reptantes se esgueirem até eles rapidamente). Caso a *névoa obscurecente* seja dispersa (por *lufada de vento*, por exemplo), o xamã vai prosseguir com *crescimento de plantas* enquanto o povo lagarto estiver recuando, com o intuito de retardar o avanço dos perseguidores. Mas e quanto a *emaranhar e crescer espinhos*? Sua utilidade diminui consideravelmente em pântanos ou selvas, onde o terreno já é difícil, e o fato de que exigem concentração força uma escolha entre uma delas e *invocar animais* ou *névoa obscurecente*, que são obviamente superiores.

O **lagarto rei/rainha** não é nem um pouco complicado: em grande parte é só um reptante maior e mais malvado. Em seus Ataques Múltiplos, pode usar Garras–Mordida, Tridente–Mordida ou Tridente–Tridente. Vamos ser realistas: se você estiver liderando um bando de membros de uma tribo carregando clavas e escudos, vai sair por aí *mordendo* os inimigos? Não, você vai sair por aí com uma arma ainda mais impressionante e mostrar

como é que se faz. Seu Tridente causa mais dano que a sua Mordida (presumindo que o está usando com as duas mãos, já que o bloco de estatísticas não fala nada sobre escudos), e além disso a sua característica Espetador só funciona com ele. É claro que você vai usar a arma para os dois ataques!

Há um outro detalhe sobre o lagarto rei/rainha: a imunidade à condição amedrontado. Partindo disso, podemos inferir que o lagarto rei/rainha não tem medo de *nadica de nada*... muito menos das *luzes dançantes* de Trawiodol, o Misterioso. A Realeza Réptil não vai fugir de um conjurador. *Nunca*. Não, ela vai com tudo para cima dele, com a atenção especialmente aguçada, só para mostrar aos outros reptantes porque é ela quem manda no pedaço.

YUAN-TI

Os **yuan-ti** são criaturas híbridas entre humanos e serpentes, criadas na alvorada da civilização, cuja cultura ruiu – de um estado avançado e esclarecido para um de extremismo e crueldade. Vivem em uma sociedade de castas na qual aqueles que mais se parecem com humanos fazem parte do estrato mais baixo, enquanto os de aparência mais ofídica estão no topo da pirâmide. Uma característica notável que todos compartilham é a habilidade inata de conjurar *sugestão*: como Kaa em *O livro da selva*, eles tentam ganhar sua confiança antes de fazer mal a você. Outra é que todos têm resistência à magia, então não têm motivos para temer conjuradores mais do que outros oponentes.

A casta mais comum e inexpressiva é formada pelos **yuan-ti sangue puros** (o que parece contraintuitivo, já que “puro” é pejorativo para eles: quanto mais transformados pela essência reptiliana, mais são respeitados). Suas habilidades físicas são bem médias, com uma Destreza pouco elevada; sua Inteligência e, principalmente, seu Carisma são mais altos, o que sugere que sejam uma espécie que aborda o combate primeiro por um ponto de vista mental. Essa sugestão é acentuada pela proficiência em Enganação e Furtividade. Eles têm visão no escuro, o que significa que ficam à vontade à meia-luz e/ou são mais ativos à noite. Além de *sugestão*, podem conjurar o truque *rajada de veneno* três vezes por dia, usando o dano base de 1d12 pontos de dano venenoso (gosto de imaginar que eles lançam a magia com a

boca). Também podem conjurar *amizade animal* em cobras, se é que isso valeria alguma coisa.

Segundo o texto descritivo do *Monster Manual: Livro dos Monstros*, os yuan-ti sangue puros muitas vezes usam capas e capuzes tentando se passar por humanos, com o objetivo de “sequestrar prisioneiros para interrogatórios e sacrifícios”, então vamos começar por aí: o yuan-ti quer matar você, mas não aqui e nem agora. Em vez disso, quer levar você para algum lugar onde possa cometer o assassinato de um jeito que deixe os deuses dele felizes.

Por isso, um encontro com alguns yuan-ti sangue puros vai começar com eles encapuzados, usando Enganação para esconder a própria natureza; vão conjurar *sugestão* assim que os personagens jogadores estiverem a menos de 9 metros, dizendo alguma coisa do tipo: “Este lugar é perigoso, e talvez vocês precisem de ajuda. Venham com a gente”. Eu diria que a Inteligência meio alta, combinada com o fato de terem essa habilidade inata, permite que eles “leiam” os PJs para escolher aqueles que têm as menores salvaguardas de Sabedoria, sendo assim os mais vulneráveis. Lembre-se de que um yuan-ti pode ter apenas um PJ como alvo dessa habilidade; se quiser enfeitiçar mais PJs, você precisa de mais yuan-ti.

Se a *sugestão* der certo, levarão os PJs até o assentamento deles, vão sobrepujá-los em número com ataques de agarrar e depois prepará-los para a cerimônia de sacrifício. Se não funcionar, os PJs com certeza atacarão; se não o fizerem, os yuan-ti com certeza vão.

Os yuan-ti sangue puros são competentes tanto em combate corpo a corpo quanto à distância, ainda que nada excepcionais. Em corpo a corpo, têm Ataques Múltiplos, o que os permite atacar duas vezes por turno com as cimitarras. À distância, têm apenas um disparo por ação, mas suas flechas são envenenadas, o que faz com que os ataques à distância sejam ligeiramente melhores, ainda que não o suficiente para fazer tanta diferença assim. Logo, a escolha deles por atacar corpo a corpo ou à distância vai depender bastante de onde estiverem quando o combate começar. Se estiverem no meio da confusão, escolhem corpo a corpo; caso estejam longe, atacam à distância; fora isso, provavelmente vão ficar onde estiverem a menos que sejam forçados a fugir. *Rajada de veneno* não oferece a eles nenhuma vantagem significativa em relação à cimitarra ou ao arco curto, a menos que estejam desarmados.

Os yuan-ti tiveram centenas de gerações para viver e se adaptar sozinhos, então terão o mesmo instinto de autopreservação que qualquer espécie evoluída. Se ficarem gravemente feridos (com 16 PV ou menos), vão fugir usando a ação Correr (yuan-ti sangue puros não têm treinamento para saber Desengajar).

Combate com os yuan-ti sangue puros sozinhos não é tão interessante; fica melhor, no entanto, quando você os combina com **yuan-ti mestiços**. Mestiços têm características humanoides, mas subdividem-se em tipos dependendo se têm cabeça (tipo 1), braços (tipo 2) ou membros inferiores (tipo 3) serpentine. O terceiro tipo é meu preferido, porque acho que é o que tem a melhor sinergia com os sangue puros. Os três tipos têm Carisma, Inteligência, Força e Destreza altas, o que faz com que sejam bons tanto como comandantes quanto como tropas de choque. Também têm a característica Metamorfo, que os permite alternar entre as formas de yuan-ti e de uma cobra Média; no entanto, seu equipamento não se transforma junto.

Como uma cobra, o yuan-ti mestiço tem um ataque de Mordida por ação, causando $1d4 + 3$ pontos de dano perfurante mais $2d6$ pontos de dano venenoso. Em comparação, um mestiço de tipo 1 ou 3 pode atacar duas vezes com a cimitarra – causando $1d6 + 3$ pontos de dano em cada acerto com mais ou menos o mesmo dano total – ou duas vezes com o arco longo – causando $1d8 + 2$ pontos de dano perfurante mais $2d6$ pontos de dano venenoso a cada acerto, com quase o *dobro* do dano. Sei bem qual opção *eu* escolheria. Mudar para a forma de cobra não oferece nenhuma vantagem de combate ao yuan-ti mestiço, exceto – obviamente – imunidade à condição caído (o bloco de estatísticas não menciona isso explicitamente, mas é só parar para pensar), e ainda vem com a desvantagem de ter de abandonar seus equipamentos. Eu diria que a utilidade dessa habilidade é no máximo discutível, e não faria um yuan-ti mestiço usar Metamorfose durante o combate, exceto possivelmente para escapar por algum buraco estreito.

Uma das coisas que gosto no mestiço de tipo 3 é que ele tem a característica de ataque adicional Contrição, que causa $2d6 + 3$ pontos de dano contundente *e agarra* o alvo, deixando-o contido. Fora isso, já que está agarrando com a parte inferior do corpo, as mãos ainda estão livres. Isso significa que, em seu próximo turno, ele pode dar dois golpes de cimitarra com vantagem. Amo tanto a elegância tática disso quanto a imagem dessa

cena. Os tipos 1 e 2 não oferecem nada parecido. E mais: a ideia de uma pessoa com cobras no lugar dos braços – cada uma com sua própria cabeça – me parece mais boba do que horripilante.

Digamos que você tem um grupo de quatro PJs encontrando um grupo de cinco yuan-ti: três sangue puros e dois mestiços de tipo 3. Os mestiços se escondem a 36 metros dos sangue puros, enquanto os últimos usam *sugestão* para enfeitiçar os PJs. Caso a *sugestão* falhe ou seja quebrada, os sangue puros sacam suas cimitarras e atacam com elas. Nesse momento, os mestiços começam a atirar nos PJs de tocaia, escolhendo elfos, gnomos, bárbaros e paladinos primeiro (mas por que diabos *essas* categorias? Porque são as mais difíceis de serem enfeitiçadas). Uma vez que todos os sangue puros fiquem moderadamente feridos, ou que qualquer um deles tenha ferimentos graves, os mestiços vão Correr para lutar corpo a corpo. Eles começam com um Ataque Múltiplo, formado por uma tentativa de Contrição seguida por um golpe de Cimitarra. Enquanto os alvos estiverem agarrados, continuarão usando Ataques Múltiplos com as cimitarras; se um alvo escapar, tentarão usar Contrição novamente. Como sangue puros, os yuan-ti mestiços recuam quando gravemente feridos (com 26 PV ou menos) – mas ao contrário dos primeiros, têm disciplina para Desengajar antes de bater em retirada.

Os **yuan-ti abominações** são a casta mais alta: serpentes gigantes com braços humanoides. Como mestiços, podem usar Metamorfose para se transformar em cobras, mas têm a mesma desvantagem de não conseguirem alterar também seus equipamentos. Têm a mesma habilidade Contrição que o mestiço de tipo 3 e podem combiná-la com ataques corpo a corpo da mesma forma. Seus valores de atributo já são excelentes, mas o valor de Força 19 realmente se destaca. Um yuan-ti abominação é um ótimo inimigo-chefe para um grupo de personagens de nível intermediário.

Abominações têm o mesmo conjunto de ferramentas que mestiços, com uma cereja no bolo: a habilidade de conjurar *medo* uma vez por dia. Mas por que conjurariam? Eles já causam estrago na batalha: quando agarram um inimigo, podem dar três golpes de cimitarra com vantagem *e +7* para acertar (isso é 88% de chance de atingir uma CA 15). Quer estejam atacando à distância com arcos longos ou corpo a corpo com cimitarras, causam quase o dobro do dano do mestiço.

Há apenas duas razões pelas quais uma abominação escolheria usar *medo* em vez de simplesmente sair no braço com os oponentes: a criatura pode estar protegendo algum tipo de lugar sagrado ou importante, e manter intrusos longe é prioridade, ou os oponentes são mais fortes do que ela imaginava, e estão vencendo o combate.

No primeiro caso – ou seja, quando o yuan-ti abominação está mais interessado em afugentar os PJs do que em matá-los –, o monstro conjura *medo* logo no começo do encontro, então luta contra os teimosos que não saem correndo. No segundo caso, a abominação conjura *medo* quando está com ferimentos moderados (com 88 PV ou menos) para reduzir o número de inimigos que ela e os aliados têm de enfrentar no momento; se ficar gravemente ferida (com 50 PV ou menos), Desengaja e tenta escapar.

Um yuan-ti abominação é fanático ao proteger um local importante; mesmo se estiver gravemente ferido, em uma situação dessas vai lutar até a morte em vez de fugir. Caso ela esteja acompanhada por yuan-ti mestiços e sangue puros, pelo menos um dos aliados da abominação vai se afastar e procurar ajuda quando ela ficar moderadamente ferida caso estejam em um assentamento ou outro local onde reforços possam estar disponíveis.

Yuan-ti abominações são muito inteligentes. Dão ordens aos aliados, informando quais locais devem atacar ou proteger e quais inimigos devem priorizar. Pelo fato de todos os yuan-ti serem resistentes à magia, eles não dão a mesma ênfase em atacar conjuradores como outros inimigos inteligentes fazem. Em vez disso, focam nos PJs mais fortes e resistentes; formam duplas ou trios para atacá-los, procurando em especial aqueles que lutam muito bem à distância. Podem enfrentar individualmente os PJs clérigos e paladinos por pura aversão sectária. Além disso, também direcionam os aliados a fazerem bom uso de pontos de gargalo, locais elevados e outros terrenos úteis em estratégias de combate.

Por último, yuan-ti abominações fazem monólogos enquanto lutam. Afinal, o que mais você iria querer de um inimigo-chefe fanático religioso com Carisma 18? Saboreie essa cena!

BATR AQUIANOS

Batraquianos são sapos humanoides mesquinhos e rabugentos, nativos de áreas pantanosas. O texto do *Monster Manual: Livro dos Monstros* os

descreve como seres “atingidos por um complexo de inferioridade profundo”, que “anseiam desesperadamente pelo medo e respeito de forasteiros”, e diz que em geral preferem capturar transgressores em vez de matá-los de imediato, primeiro arrastando-os ao covil para cair nas graças de seus governantes monstruosos. Um dos jeitos de fazerem isso é domando sapos gigantes para que engulam vítimas inteiras; no entanto, isso só funciona para alvos Pequenos ou Minúsculos, o que significa que essa não é uma estratégia da qual possam depender em um encontro típico – a menos que um grupo de PJs seja composto inteiramente de gnomos e pequeninos.

Batraquianos até que são bons em combate, considerando que têm apenas dois dados de vida. Todas as suas habilidades físicas estão pouco acima da média; eles têm proficiência em Furtividade e a característica Camuflagem do Pântano, que garante a eles vantagem em testes de Destreza (Furtividade) em terreno pantanoso. Assim, podemos presumir que batraquianos não vão se aventurar fora dessas áreas – não quando têm vantagens naturais no próprio território.

Além disso, a habilidade Salto Parado permite que se movam o deslocamento completo de 6 metros por turno como um salto em distância, quando a regra normal de salto parado permitiria apenas 1,80 metro. Isso faz com que possam cobrir distâncias de terreno pantanoso difícil sem ter de reduzir seu deslocamento pela metade. Se quiser ser implicante quanto a isso, você pode exigir que obtenham sucesso em um teste de Destreza (Acrobacia) com CD 10 se quiserem aterrissar sem cair, como explica a seção “Tipos Especiais de Movimento: Saltar” no capítulo 8 do *Player’s Handbook: Livro do Jogador*, mas eu diria que batraquianos, cujo *habitat* natural é o pântano, não precisariam fazer um teste desses após um salto. E, pelo bem da experiência, gosto da ideia de ter batraquianos quicando para cima e para baixo, feito aquelas bolinhas de borracha doidas, em vez de ficarem se arrastando em 2D pelo combate como nós, humanoides fincados na terra, precisamos fazer (mas lembre-se: poder saltar *não* evita que recebam ataques de oportunidade ao saírem do alcance dos PJs).

Certo, então até agora estabelecemos que encontros com batraquianos ocorrem em pântanos. Vamos também estipular, baseando-nos nas características já mencionadas, que a estratégia preferida deles seja emboscada – suas habilidades físicas não indicam a preferência de uma forma de combate em detrimento da outra, mas suas características sim.

Além disso, considerando o deslocamento de natação de 12 metros, eles devem preferir lutar perto de águas abertas: é seu jeito preferido de escapar. Do ponto de vista dos batraquianos, o local de emboscada ideal tem terra o suficiente para lutar, mas também está perto de águas profundas o suficiente para que possam nadar. São criaturas Médias, então a profundidade deve ser de pelo menos um metro.

Como procuram idealmente capturar em vez de matar, os batraquianos atacam em número grande o suficiente para cercar e dominar um grupo de personagens – vamos dizer que três deles para cada PJ. Mas aí temos uma questão: se você pode ganhar um ataque gratuito ao surgir do esconderijo e surpreender os inimigos, vale a pena renunciar a esse ataque e exigir a rendição, quando isso vai custar o benefício da surpresa, caso os PJs decidam revidar? Batraquianos não são brilhantes, mas acho que mesmo eles podem entender o conceito de uma emboscada. Eles usarão o ataque surpresa sim, obrigado, e com sorte o dano que vão causar na primeira rodada vai servir como incentivo para que o inimigo se renda. Se por algum golpe de sorte o dano nocautear um inimigo, vão fazer com que não seja letal.

Então a 1^a rodada fica mais ou menos assim: os batraquianos ficam esperando escondidos, a uma distância de 4,5 a 6 metros de onde esperam que os PJs irão passar. No momento certo, vão saltar do esconderijo, aterrissar perto dos PJs e começar uma luta corpo a corpo com surpresa, atacando com lanças e mordidas. Na 2^a rodada, continuam atacando enquanto exigem a rendição dos PJs – em Batraq, porque são estúpidos demais para perceber que os PJs não falam essa língua. Na 3^a rodada, continuam atacando e exigindo a rendição, mas agora falando em Batraq mais alto e pausadamente. Se algum PJ entender a mensagem e soltar as armas, o batraquiano mais próximo vai agarrá-lo, removendo-o do combate enquanto revista seus bolsos e algibeiras atrás de qualquer coisa de valor.

Batraquianos são covardes. Se um deles ficar moderadamente ferido (com 7 PV ou menos), ele salta para longe, mas ainda não vai fugir – vai se Esconder e mudar de posição enquanto procura uma oportunidade de voltar ao combate para lutar ao lado de uma dupla de companheiros que estejam menos machucados. No entanto, um batraquiano gravemente ferido (com 4 PV ou menos) com certeza vai fugir, usando a ação Correr para dobrar seu deslocamento, saltando na água profunda mais próxima para mergulhar (o

que possivelmente pode causar um ou mais ataques de oportunidade) e depois fugir nadando. Se não houver águas profundas o suficiente por perto, ele vai saltar duas vezes, 6 metros de cada vez. Batraquianos também fogem quando seus números são reduzidos a menos de uma vez e meia o número de PJs, então tentam se reagrupar com outros batraquianos da área, perseguir os PJs na surdina e atacar novamente quando surgir uma boa oportunidade.

KUO-TOA

Jogadores e jogadoras de D&D das antigas talvez se lembrem de que os kuo-toa fizeram sua estreia na venerada, ainda que incoerente, série D de módulos de aventura, que também apresentou os drow pela primeira vez. No mundo de Greyhawk, o cenário original de AD&D, eles e os drow eram inimigos ferrenhos. No entanto, na quinta edição, os kuo-toa foram reformulados como antigos escravos enlouquecidos de um império ilitíde, e sua rivalidade com os drow agora é mencionada apenas de passagem.

O texto do *Monster Manual: Livro dos Monstros* nos diz que “muitas armas do kuo-toa são projetadas para capturar em vez de matar”, mas deixa em aberto a questão do motivo de capturarem alguém. Sacrifícios religiosos, talvez? Interrogatórios? Criaturas para escravizar? Obras de arte *ready-made*? Independentemente do motivo, vou analisar as táticas deles presumindo que estão, de fato, tentando matar os PJs, ou pelo menos nocauteá-los.

O bloco de estatísticas do **kuo-toa** típico tem Força alta, mas Destreza e Constituição médias, e falta a ele proficiência em Furtividade. Isso é complicado de interpretar. Emboscadas não são uma possibilidade realista, mas lutar mano a mano também não. Os kuo-toa precisam ser bem seletivos quanto aos seus encontros, e devem levar os oponentes a situações onde estarão contidos e indefesos.

Farão isso usando redes, acima de tudo. Um ataque com a Rede deixa o oponente contido, dando ao kuo-toa vantagem em jogadas de ataque, enquanto o inimigo fica com desvantagem. No entanto, devido ao alcance extremamente curto, ataques individuais com a Rede sempre têm desvantagem. Além disso, é muito fácil escapar dessa arma, então é necessário ter um segundo, terceiro e quarto kuo-toa à disposição jogando

mais redes, assegurando uma chance razoável de que o alvo vai estar preso em pelo menos duas delas. Já que o alvo só pode escapar de uma rede de cada vez, isso garante que ele vai continuar contido.

O que isso nos diz é que os kuo-toa só atacam se estiverem em vantagem numérica de quatro para um, arremessando redes até que o alvo esteja preso em pelo menos duas, e então atacando com vantagem usando a ação de Lança. Se você estiver usando a regra opcional de flanquear (capítulo 8 do *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre*), é possível que eles usem a vantagem numérica de dois para um: uma vez que o alvo esteja sob uma única rede, os amiguinhos kuo-toa rapidamente se colocam em um dos lados dele para manter a vantagem caso ele escape, e então começam a dar estocadas.

Os kuo-toa são anfíbios, e por isso podemos inferir outra tática possível: arrastar oponentes para baixo d'água e afogá-los. Presumindo que os kuo-toa estejam atacando em duplas, um agarrando e o outro usando a ação Ajudar para dar vantagem ao teste, a tática agarra-e-afoga é bem razoável contra oponentes cujos modificadores de Força (Atletismo) e Destreza (Acrobacia) sejam ambos +4 ou menos; para confiar em um sucesso, ambos precisam ser +1 ou menos. Se houver mais kuo-toa disponíveis, eles podem lançar as redes antes de agarrar; isso não impõe desvantagem em testes para escapar de um agarrão, mas sobrecarrega o alvo, já que ele vai ter de escapar de muitas coisas. Uma vez que o alvo esteja tanto contido quanto agarrado, os demais kuo-toa o apunhalam.

Kuo-toa não são capazes de ler as estatísticas dos PJs. Sabem por experiência própria se uma estratégia em geral funciona ou não, e o que a experiência lhes diz é que é possível que dois deles consigam afogar um humanoide mediano ou fracote, mas que isso geralmente não dá certo contra um maior ou mais parrudo.

A reação Escudo Pegajoso dá aos kuo-toa a chance de inutilizar a arma de um oponente; isso só funciona no corpo a corpo. Assim, eles preferem combate próximo em vez de à distância, e se aproximam até terem alcance para lutar corpo a corpo assim que atiram as redes. O *Monster Manual: Livro dos Monstros* indica que monstros com armas arremessáveis carregam até 2d4 unidades delas, mas podemos presumir que redes são grandes e volumosas. Eu não daria mais que uma a um kuo-toa.

Se usar as redes e agarrar não estiver funcionando, mas os kuo-toa ainda forem mais numerosos que os PJs na razão de três para um, eles vão começar a usar apenas o ataque de Lança para causar o máximo de dano possível. Essa é a extensão total de sua capacidade de adaptação. Se perderem a superioridade numérica, vão Correr para longe (pela água, se possível). Eles também têm um instinto de autopreservação, e vão Correr se ficarem gravemente feridos (com 7 PV ou menos).

O **kuo-toa açoite** é, na verdade, um conjurador semelhante a um clérigo, e não (como podemos imaginar) um kuo-toa com um chicote. Ele tem Constituição e Sabedoria acima da média, sendo que a primeira faz do açoite um lutador corpo a corpo bem resistente. Seu cajado-pinça agarra oponentes em um acerto corpo a corpo, não em uma disputa de perícia, e a CD para escapar se compara à de dois kuo-toa típicos trabalhando juntos, tornando possível executar a tática de agarra-e-afoga usando menos agressores. A execução dessa tática depende de quem tiver a iniciativa mais alta – o açoite ou os aliados kuo-toa. Se os aliados forem primeiro, vão lançar as redes; em seguida o kuo-toa açoite dá Ataques Múltiplos, ganhando vantagem em suas jogadas de ataque com o cajado caso as redes tenham funcionado. Se o açoite for primeiro, ele vai Preparar a ação Cajado-Pinça, com a circunstância-gatilho sendo o momento em que um aliado kuo-toa usa uma Rede; nesse caso, o açoite não usa Ataques Múltiplos, porque agora seu ataque é uma reação.

Escudo da Fé é uma ação bônus, mas também é uma magia que afeta apenas um alvo e exige concentração. *Perdição* exige concentração da mesma forma, afetando até três criaturas, mas também usa uma ação inteira. O kuo-toa açoite provavelmente usa *perdição* se seus aliados precisarem de ajuda para enredar os oponentes deles, e *escudo da fé* se ele estiver sendo atacado. O truque *chama sagrada*, que custa uma ação, causa 1d8 pontos de dano radiante a um alvo que tenha falhado em uma salvaguarda de Destreza. É bom contra conjuradores inimigos, especialmente os que agem como suporte em alcance curto; e não é tão bom contra os que atacam à distância porque esses provavelmente têm Destreza alta. *Taumaturgia* não serve de nada depois de o combate ter começado.

No geral, os kuo-toa não são superdisciplinados, e o açoite não é diferente: ele vai Correr para longe quando gravemente ferido (com 26 PV ou menos). Não vai ficar por perto para ajudar os aliados a se safarem.

O **kuo-toa arquissacerdote** fica de fora das táticas de enreda-e-estoca e de agarra-e-afoga dos demais do seu povo. Ele tem Força e Constituição muito altas, uma Destreza também muito boa, e é bem equipado para combate corpo a corpo – sem mencionar o cetro mágico que causa dano elétrico. Seu repertório de magias também é admirável:

- *Curar ferimentos em massa* pode virar o jogo, boa quando meia dúzia dos aliados dele estão moderadamente feridos ou pior (kuo-toa com 12 PV ou menos; kuo-toa açoites com 45 PV ou menos).
- *Vidência* é um ritual de 10 minutos, inadequado para batalha.
- *Controlar água* é uma beleza se os kuo-toa estiverem tentando afogar os inimigos. Eles podem respirar debaixo d'água; os PJs muito provavelmente não. Assim, é quase garantido que um arquissacerdote vai conjurar essa magia em qualquer encontro. A opção Inundação aumenta o nível de qualquer água parada até que ela fique com uma profundidade de 6 metros, o que significa uma vitória automática se o pé-direito do lugar for menor que isso. Caso os PJs já tenham sido arrastados para um corpo d'água, a opção Redemoinho pode mantê-los lá e dar uma boa contundida neles no processo – note que um arquissacerdote não consegue usar ambos os efeitos ao mesmo tempo... mas dois conseguem.
- *Presságio* é uma magia para interação social, não combate.
- *Guardiões espirituais* é ótima – geralmente; mas, nesse caso, vai perder o lugar para *controlar água*, já que ambas exigem concentração. Um kuo-toa arquissacerdote conjura essa magia apenas quando não houver nenhuma água em volta para controlar – e, sério, por que é que um arquissacerdote estaria em algum lugar onde *não* há água disponível? Me parece que as habitações kuo-toa devem existir em um *continuum* que vai de Veneza até Atlântida.
- *Línguas* é a única forma de um kuo-toa se comunicar com habitantes da superfície, já que Subcomum não é Comum. De novo, isso serve para interação social, não para uma luta, a menos que alguém sinalize que quer ter uma conversa no meio de um encontro de combate.
- *Imobilizar pessoa* é sempre útil – desde que você não esteja se concentrando para manter *controlar água* ou *guardiões espirituais*.

- *Arma espiritual* é sempre útil, ponto. É uma ação bônus que cria uma arma de energia flutuante (neste caso, na forma do cajado-pinça dos açoites), não exige concentração e confere uma ação bônus de ataque a cada rodada subsequente, por até 10 rodadas. Conjurar essa magia é a primeira coisa que o kuo-toa arquissacerdote faz em um encontro de combate.
- *Detectar magia* é melhor para outra ocasião.
- *Santuário* é uma magia interessante e poderosa, mas que acho bem difícil de imaginar um arquissacerdote usando, a menos que ele esteja protegendo alguma celebridade cabeça-de-peixe. Não acho que ele usaria essa magia em qualquer aliado no combate. Talvez conjure em si mesmo quando precisar Correr e fugir.
- *Escudo da fé* é uma ação bônus e uma medida de autodefesa. Se um PJ se safar das redes e do afogamento e estiver partindo para cima do arquissacerdote, é possível que a criatura renuncie à *arma espiritual* por um turno para poder conjurar esse escudo. Mas é: exige concentração, então o arquissacerdote provavelmente não vai conjurar essa magia até que as coisas estejam *realmente* feias para o lado dele.
- *Orientação* é um truque que exige concentração. Pra que isso?
- *Chama sagrada* é útil para acertar um inimigo lento à distância, e só.
- *Taumaturgia*: não.

De todas essas magias, apenas três se destacam como plenamente úteis: *arma espiritual*, *controlar água* e *curar ferimentos em massa*, nessa ordem. Mais duas são úteis dependendo da situação: *guardiões espirituais* e *imobilizar pessoa*. Essas devem cobrir a totalidade de um encontro de combate. Se a luta se arrastar, um kuo-toa arquissacerdote provavelmente vai começar a usar seu cetro elétrico para dar na cara de oponentes a torto e a direito em vez de conjurar magias.

Assim como os kuo-toa típicos e os açoites, o arquissacerdote foge quando fica gravemente ferido (com 38 PV ou menos), submerso se possível. Ao contrário de alguns monstros chefes, o kuo-toa arquissacerdote não vai manter a posição por causa de tesouros ou de um lugar sagrado. Ele vai é salvar a própria pele.

POVO DO MAR

O povo do mar gosta de tomar um sol nas rochas de vez em quando, às vistas de ocasionais marinheiros, mas eles passam a maior parte do tempo sob as ondas do oceano. É lá que ficam suas habitações, e onde provavelmente serão encontrados com mais facilidade. Um sereiano tem deslocamento de 12 metros nadando, e de apenas 3 metros no solo, o que faz com que não seja recomendado arrumar problemas em terra firme. Submersos, seu deslocamento de velocidade é uma vantagem enorme contra qualquer criatura que não seja nativa das profundezas.

Ainda que os valores de atributo deles estejam na mesma faixa que os de um humanoide típico, eles têm Destreza e Constituição acima da média; essas, combinadas com o deslocamento de natação, torna-os propensos a um estilo de combate de escaramuça. Suas lanças podem ser arremessadas sob a água com alcance normal sem desvantagem, o que significa que parte de um grupo de sereianos pode se empenhar em combate corpo a corpo enquanto outra parte atira as lanças; alguns podem fazer as duas coisas.

Vale a pena examinar com detalhes para ver como o deslocamento de natação é uma vantagem enorme para eles. Para um personagem que não seja aquático de nascimento ou esteja sob o efeito de um item mágico, cada metro nadando custa um metro a mais do deslocamento, que efetivamente é reduzido pela metade na maioria dos casos. Isso significa que Silvio, o Espadachim, tem seu deslocamento reduzido a 4,5 metros por rodada quando submerso, enquanto o oponente sereiano pode nadar 12 metros por rodada.

Mas como eles usam isso para ter uma vantagem ainda maior? Essencialmente, instigando os oponentes a se separarem. Em vez de se juntar em uma linha de frente de combate corpo a corpo, o povo do mar inicia um combate atirando lanças de uma distância de exatos 6 metros – nem mais, nem menos – de todos os lados do oponente, se possível. Se estiverem na defensiva e puderem atacar de apenas um lado, formam uma linha. Dela, os que estão na ponta se espalham, enquanto os que estão no centro recuam, formando um semicírculo em torno dos inimigos – e já que combate submerso ocorre em três dimensões, alguns sereianos também podem subir ou descer.

Enquanto circundam (ou semicircundam, ou hemisferam) os inimigos, os sereianos se afastam conforme os oponentes avançam, mantendo a distância de 6 metros. Se qualquer inimigo conseguir chegar até um sereiano, esse

último vai parar de jogar as lanças e vai usar uma delas para golpear; o mesmo acontece se conseguir fazer com que os oponentes se distanciem mais de 9 metros uns dos outros, ou ainda se um sereiano em retirada só tiver mais uma lança. Carregar muitas lanças não é prático – o limite é provavelmente três ou quatro –, e um sereiano nunca arremessa a última que tem em mãos. Se um deles ficar gravemente ferido (com 4 PV ou menos), ou se tiver a última lança arrancada à força, ele vai Desengajar e fugir. Caso haja reforços disponíveis, ele vai Correr para buscá-los.

Contra um grupo de personagens de nível baixo, uns cinco sereianos para cada PJ resultam em uma batalha vencível (ainda que dois para cada um seja mais justo no caso de aventureiros e aventureiras que estejam apenas começando)^{*}, então deve haver membros do povo do mar o suficiente para que alguns lutem corpo a corpo, alguns atirem lanças e outros recuem.

O povo do mar é neutro, não mau, o que significa que sua posição inicial diante de forasteiros é de indiferença em vez de hostilidade. No entanto, são cautelosos, e ordenam que quaisquer estranhos que se aproximem a um ponto entre 6 e 18 metros parem e digam o porquê de estarem ali. Caso não fiquem satisfeitos com a resposta que receberem (não vão gostar de um “Blá blá blá, lero lero!”), vão dar uma balançada nas lanças como aviso. Ainda assim não vão atacar, a menos que os visitantes ajam de qualquer forma que possa ser interpretada como hostil, e também não vão perseguir oponentes que fujam.

SAHUAGIN

Os **sahuagin** são um povo-peixe anfíbio que vive sob as águas, mas que de vez em quando emerge para incursões a assentamentos costeiros. Ainda que o *Monster Manual: Livro dos Monstros* diga que eles moram “nas trincheiras mais profundas do oceano”, isso é meio exagerado mesmo para uma criatura com deslocamento de natação de 12 metros. Essas trincheiras oceânicas estão tão longe da costa quanto as montanhas mais altas, e não é sempre que se ouve falar dos yetis do Himalaia passando uma tarde invadindo Calcutá, ou do ET de Varginha dando uma passadinha em Copacabana para aterrorizar adolescentes. Estamos falando de distâncias de centenas de quilômetros. Isso quer dizer que, se existem chances dos PJs

encontrarem sahuagin, significa que estes serão habitantes de áreas mais rasas. Talvez sejam os saqueadores das fronteiras dos reinos oceânicos.

Quando resolvem vir à costa para suas invasões, podemos inferir que o fazem à noite, já que têm visão no escuro de 36 metros (que também ajuda a enxergar nas profundezas). Não podem avançar muito em terra, já que sua Condição Anfíbia Limitada dá a eles apenas quatro horas de respiração aérea antes que precisem voltar a mergulhar. Ao contrário dos merrow, por exemplo, os sahuagin podem se mover em terra tão facilmente quanto outros humanoides.

Nesse tipo de ambiente, são basicamente brutos. Os Ataques Múltiplos dão a eles um ataque de Lança ou com as Garras e um de Mordida. Já que sua Classe de Armadura não inclui um escudo, podemos presumir que manejam as lanças com as duas mãos para causar mais dano.

A característica Frenesi de Sangue dá a eles vantagem em ataques contra qualquer oponente que já tenha sido ferido, então farão de tudo para usá-la, atacando sem parar qualquer inimigo machucado em vez de mudar de alvo, mesmo por bons motivos.

Só que sahuagin não são idiotas. Na verdade, têm Inteligência e Sabedoria mais altas do que as dos humanoides médios. Atacam com diligência, em unidades coesas; às vezes chegam até mesmo a se dividir para flanquear ou circundar um grupo de inimigos. Vão perceber rápido se estiverem em desvantagem, recuando se todos os membros do grupo de ataque ficarem moderadamente feridos (com 15 PV ou menos) e os inimigos não estiverem piores que eles. Quando vêm ao litoral, procuram uma batalha fácil: uma complicada não vale o esforço. Sahuagin que estejam batendo em retirada são sofisticados o suficiente para usar a ação Desengajar.

Na água, não vão lutar de um jeito muito diferente, mas terão um par de vantagens que não têm em terra firme.

Primeiro: geralmente estão acompanhados por tubarões. Graças à característica Telepatia com Tubarões, quaisquer tubarões lutando lado a lado com um sahuagin terão a mesma inteligência e disciplina dele.

Segundo: sendo aquáticos por natureza, podem reconhecer facilmente criaturas que *não* o são. São espertos o bastante para saber que um pequenino não é uma criatura do mar e que, se estiver nadando e *respirando embaixo d'água* como se fosse natural, deve ser porque tem magia

envolvida nisso. Uma vez que vejam um PJ conjurar uma magia, vão concluir, pela lógica (ainda que não estejam necessariamente corretos), que é esse mesmo personagem quem está habilitando os demais a respirar, então vão focar nele os ataques. Se depois virem um PJ diferente conjurando magias, alguns vão sair de formação para atacá-lo também – eles podem ou não estar cientes de que *respirar na água* não é uma magia que exige concentração. Se souberem, não vão gastar tanta energia caçando conjuradores, já que saberão que matá-los não vai encerrar o efeito.

Sahuagin na água são bem mais obstinados do que quando estão em terra. Ao lutar submersos, vão ficar lutando por mais tempo, até que a maior parte deles estejam gravemente feridos (com 8 PV ou menos). Depois disso, vão Desengajar e recuar se estiverem sozinhos, mas lutarão até a morte sob o comando de um sahuagin barão ou de uma sacerdotisa – em geral para proteger algum local ou objeto.

O **sahuagin barão** não é muito diferente dos outros de sua espécie. É mais forte, robusto e um pouquinho mais esperto; os Ataques Múltiplos dão a ele um golpe a mais com uma arma corpo a corpo, e ele também tem proficiência em todas as salvaguardas mais importantes, então tem menos razões para ter medo de conjuradores – não que sahuagin os *temam*, para começo de conversa. Quando qualquer grupo de sahuagin liderado por um barão lança um ataque coordenado em um PJ conjurador, o barão ataca junto em vez de ficar dando ordens de longe. Incursões sahuagin em terra geralmente não incluem um barão – a menos que estejam disparando em um ataque tudo-ou-nada de conquista territorial.

A **sahuagin sacerdotisa** é, primariamente, uma conjuradora que faz papel de suporte e que não carrega armas, ainda que tenha Ataques Múltiplos de Garras–Mordida. Ela sempre lança *arma espiritual* (ação bônus) em seu primeiro turno de combate, mas como não tem nenhum truque útil para acompanhar, usa a ação inicial para Esquivar.

Em turnos subsequentes, a escolha de magia da sacerdotisa depende do que estiver acontecendo. Caso os aliados dela estejam concentrando ataques em um conjurador, ela conjura nele *raio guia* para causar dano radiante e também dar vantagem ao próximo que o atacar. Se estiver claro que a habilidade dos personagens de respirarem debaixo d'água não vem de uma magia sustentada por concentração, a sacerdotisa conjura *imobilizar pessoa* no oponente que parece mais perigoso que tenha a característica Ataque

Extra. Se houver dois e a sacerdotisa não souber escolher, ela vai conjurar *imobilizar pessoa* gastando um espaço de magia de 3º círculo, e assim pegar os dois de uma vez. No entanto, dito isso, sahuagin sacerdotisas entendem a conexão entre símbolos sagrados e a conjuração dos clérigos; da mesma forma, sabem que magias como *imobilizar pessoa* não funcionam muito bem em devotos religiosos, então também não vão usar isso em paladinos.

Além do mais, a presença da sacerdotisa mantém um grupo de sahuagin com ferimentos moderados lutando por mais tempo: a qualquer momento depois que todos do grupo estiverem com 15 PV ou menos, ela vai conjurar *palavra curativa em massa* para uma recarga rápida, e depois usará a ação Ajudar ou Esquivar, como na 1ª rodada, até que tenha gasto todos os espaços de magia de 3º círculo.

Finalmente, em um grupo de sahuagin onde há um barão e uma sacerdotisa, é *ela*, e não ele, a líder de fato (o barão admitindo ou não). Se um PJ tentar começar um diálogo, a sacerdotisa vai parar o combate e conjurar *línguas* para permitir que os grupos se comuniquem. É bem difícil que os próprios sahuagin queiram começar uma conversa, a menos que saibam que estão em desvantagem numérica e não estejam protegendo nada muito importante – e a menos que haja uma sacerdotisa entre o grupo, porque sabem que a maior parte das criaturas da superfície não fala a língua deles.

Sahuagin sacerdotisas convocam uma retirada geral quando ficam moderadamente feridas (com 23 PV ou menos), a menos que estejam protegendo um local ou objeto muito importante, o que faz com que o defendam até estarem gravemente feridas (com 13 PV ou menos). Sahuagin barões sempre lutarão até estarem gravemente feridos (com 30 PV ou menos), e aí declararão uma retirada total.

AARAKOCRA

Os **aarakocra** são humanoides híbridos de aves de rapina, guardiões das fronteiras entre o mundo material e o Plano Elemental do Ar. Sendo neutros e bons, são geralmente amigáveis com grupos de PJs que não sejam malignos. A menos que haja algum tipo de desentendimento, um encontro que tenha um aarakocra no geral terá um ou mais deles lutando no lado dos PJs, em vez de contra eles.

O deslocamento de voo deles é de belos 15 metros por rodada; mas em terra, como caminham nas pontas dos dedos, seu jeito de andar é lento e esquisito. Seus valores de atributo não são nada especiais, exceto pela Destreza alta, que serve como atributo principal tanto no ataque quanto na defesa. Os aarakocra usam principalmente táticas de assalto, visto que a habilidade de atacar à distância é limitada a arremessar azagaias, e que o ataque Mergulho no Ar só funciona com ataques corpo a corpo. Como especialistas em Percepção, são ótimos em exploração e reconhecimento; quando lutam ao lado dos PJs, costumam se voluntariar como batedores para atacar inimigos que estejam tentando se esconder.

A estratégia dos aarakocra gira em torno de duas coisas: conseguir o melhor uso possível do Mergulho no Ar e ficar fora de alcance até que estejam prontos para atacar. Desse modo, se perceberem que os inimigos têm armas arremessáveis ou de projéteis, vão ficar em uma altura logo além do alcance normal dessas armas, até que estejam perto o suficiente para mergulhar; também vão usar copas de árvores como cobertura, quando disponíveis, já que esse é provavelmente o único tipo de proteção que conseguem nas alturas. Quando estiverem agindo como batedores, vão usar a ação Procurar se a Percepção passiva não for alta o suficiente para perceber um alvo, e depois mudar para Esquiva assim que encontrarem um inimigo e se aproximarem. Contra inimigos sem capacidade de atacar à distância, eles mantêm uma altura de 9 metros enquanto Procuram e Esquivam; contra outros alados, realizam uma dança na qual o aarakocra Esquivando tenta instigar os oponentes a se aproximar a uma distância entre 9 e 15 metros.

Essa faixa de alcance é a ideal para um Mergulho no Ar, tanto para um inimigo em terra quanto nas alturas – mas reduza um pouco o limite máximo caso o aarakocra esteja mergulhando da copa das árvores, que constituem terreno difícil para uma criatura voadora. Assim que o aarakocra puder alcançar um oponente com um movimento em uma única rodada, ele mergulha e ataca, ganhando um dado a mais de dano graças ao Mergulho no Ar. Eles preferem a ação Azagaia em vez de Garras, porque em média o dano é um pouco melhor.

O que acontece a seguir depende do tipo de sociedade à qual seus aarakocra pertencem. Se ela for maior e mais organizada do que um simples bando ou tribo, com pelo menos o tamanho e a complexidade de uma

chefatura (veja “Combatentes Tribais e Berserkers”, página 112), eles talvez pertençam a uma classe de guerreiros treinados, e neste caso saberão como Desengajar. Caso sejam, a próxima ação logo depois de atacarem uma vez com Mergulho no Ar será Desengajar e recuar para cima novamente, preparando-se para outro Mergulho no Ar no próximo turno deles. Se não forem guerreiros treinados, não terão outra escolha depois de terem se aproximado do inimigo a não ser terminar a luta no corpo a corpo. Sem Sobrevoos ou uma característica equivalente, tentar voltar a subir para outro Mergulho no Ar abre espaço para ataques de oportunidade, e eles não têm Classe de Armadura e pontos de vida bons o suficiente para se arriscarem assim.

Aarakocra que estejam atacando oponentes sem ataques à distância – ou que usem apenas armas arremessáveis, fundas, bestas de mão ou outros projéteis de alcance muito curto – talvez gastem um ou mais turnos voando baixo até uma altura de 9 metros, jogando uma azagaia, depois subindo para além do alcance novamente até que os inimigos fiquem gravemente feridos (reduzidos a 40% ou menos do máximo de pontos de vida). Só então eles finalmente usam o Mergulho no Ar para acabar com os oponentes. Tanto aarakocra treinados quanto não treinados podem empregar essa tática, que em média causa um pouco mais de dano do que fazer Mergulhos no Ar em turnos alternados – ainda que isso seja limitado pelo número de azagaias que podem carregar. Um aarakocra nunca joga a última azagaia, a menos que esteja batendo em retirada.

Resumindo, os aarakocra preferem atacar de longe quem é bom de perto, e atacar de perto quem é bom de longe. Eles Mergulham no Ar para evadir projéteis, para atacar inimigos gravemente feridos ou quando estão com a última azagaia. Do contrário, farão o possível para ficar fora do alcance dos inimigos.

Aarakocra não treinados vão evitar o corpo a corpo, usando o deslocamento de voo normal enquanto estiverem moderadamente feridos (com 9 PV ou menos) – mas continuarão arremessando azagaias, se isso fizer sentido, até ficarem gravemente feridos (com 5 PV ou menos). Aarakocra treinados continuam lutando até estarem com ferimentos graves, e depois fogem voando até uma distância segura o mais rápido que podem. Se estiverem engajados em combate corpo a corpo, vão Desengajar; se não, vão Correr.

Os aarakocra aliados dos PJs coordenam os ataques com o que quer que os aventureiros e aventureiras estejam fazendo, na medida do possível. Não são mestres estrategistas, mas sabem aproveitar boas oportunidades quando elas surgem.

KENKU

Os **kenku**, livremente inspirados nos *tengu* da mitologia japonesa, são bípedes emplumados com cabeças e pés de ave, torso, pernas e braços humanoides e uma evidente falta de asas, que seus ancestrais perderam graças à cobiça e à falsidade. Além da falta de asas, são acometidos pela ausência de fala: só conseguem se comunicar imitando e repetindo sons e frases que já ouviram.

O único atributo de destaque de um kenku é a Destreza alta; todos os demais são medianos. Combinada às proficiências em Percepção e Furtividade e à característica Emboscador, ela dá a ele potencial para ser um atacante de assalto, mas na maior parte dos casos o kenku é melhor atirando de tocaia. Por incrível que pareça, kenku *não* têm visão no escuro como outros atacantes de emboscada. Dessa forma, armam seus estratagemas durante o dia, e não à noite.

Um kenku solitário pode tentar a sorte contra alguém que esteja sozinho; mas, se estiver predando um grupo, vai precisar de ajuda – pelo menos dois kenku por vítima. Usando Furtividade, podem tanto ficar escondidos quanto perseguir sorrateiramente os alvos; no momento certo, vão surpreender com uma saraivada de flechas com os Arcos Curtos.

Após a primeira saraivada, entre um terço e metade dos kenku do bando vão avançar em direção aos alvos mais fracos em ataques corpo a corpo, usando as espadas curtas, enquanto os aliados arqueiros vão concentrar as flechas nos que parecerem mais fortes. Arqueiros kenku sempre tentam manter uma distância mínima de 11 metros dos alvos; se possível, vão atirar de uma distância de 20 a 24 metros. Quando um inimigo atacar em investida, eles vão se afastar na mesma proporção, enquanto os demais kenku continuam a atirar. Se houver espaço suficiente, arqueiros kenku vão se distanciar entre si, de forma que um oponente que invista contra um não alcance os outros tão facilmente. Um espadachim kenku vai Desengajar e se afastar caso um PJ muito forte avance sobre ele com ataques corpo a corpo.

Os kenku se comunicam constantemente através de um código que parece ser formado por efeitos sonoros aleatórios, informando uns aos outros sobre o estado da situação, e pedindo ajuda caso precisem.

Kenku não curtem muito a ideia de lutar até as últimas consequências. Um deles vai alertar os aliados assim que ficar moderadamente ferido (com 9 PV ou menos); caso esteja engajado no corpo a corpo, ele Desengaja e se retira dali. O bando inteiro de kenku vai recuar e dispersar caso a luta não termine até o quarto turno de cada um deles – até antes disso, se metade já estiver gravemente ferida (com 5 PV ou menos).

Kenku são gananciosos, mas não necessariamente malignos, visto que são caóticos e neutros. Gostam de coisinhas brilhantes preciosas; matar pessoas é só uma forma de obtê-las. Entendem o idioma Comum e podem ser comprados por, digamos, cinco peças de ouro cada um, ou o valor equivalente em gemas. Dobre esse preço e você terá comprado um favor; multiplique por cinco e terá comprado um amigo, ou possivelmente um empregado. Caso PJs percebam um bando de kenku espreitando, oferecer dinheiro pode ser uma boa forma de parar um combate antes mesmo dele começar.

THRI-KRIN

Como seres caóticos e neutros, os **thri-krin** – humanoides que têm características de louva-a-deus, mas que não formam sociedades complexas como as dos insetos –, na maior parte do tempo, só querem cuidar dos próprios negócios. O texto descritivo do *Monster Manual: Livro dos Monstros* diz que eles “consideram todas as criaturas vivas como alimentos em potencial” e que, em uma peculiaridade absurda, “apreciam principalmente o gosto da carne dos elfos” – talvez elfos tenham gosto de trufas ou coisa do tipo. Eu acho que isso está bem pertinho da maldade, então diria que os thri-krin não atacam outros humanoides *apenas* para comê-los, a menos que outros alimentos estejam em falta. Dito isso, caso já tenham matado um humanoide por alguma outra razão, é provável que não tenham escrúpulos em relação a consumir o cadáver.

Os thri-krin têm Destreza alta, Força e Constituição acima da média e se movem rápido (deslocamento: 12 metros por rodada), o que os torna aptos a ataques de assalto certeiros. Também têm proficiência em Percepção e

Furtividade, além de Carapaça de Camaleão, que dá a eles vantagem ao tentarem se Esconder. Todos esses fatores apontam o uso de emboscadas como a estratégia preferida deles.

A característica Salto Parado é útil para superar obstáculos, mover-se verticalmente entre parapeitos e o chão e cruzar rios e fendas, mas não melhora seu deslocamento em solo plano – a menos que seja um terreno difícil. Caso seja, os thri-krin terão muita vantagem contra um oponente que precise se mover andando, já que o último geralmente perde metade do deslocamento. E tanto as savanas com seu mato alto e denso quanto os desertos com suas rochas afiadas e areias instáveis – os principais *habitats* dos thri-krin – quase sempre constituem terreno difícil.

Thri-krin têm CA 15, que não é alta o suficiente para que não precisem se preocupar com ataques de oportunidade; assim, já que não podem engajar e desengajar impunes, precisam fazer com que todo ataque valha a pena.

O maior benefício a favor deles é o veneno na mordida. Um oponente envenenado faz jogadas de ataque com desvantagem, o que dá ao thri-krin uma chance melhor de contra-atacar. No entanto, a CD da Mordida venenosa do thri-krin é bem fácil de superar, especialmente para um oponente que tenha Constituição alta. Apesar de rudimentares, os thri-krin sabem escolher bem seus alvos, então, em um primeiro momento, os que são simples peões vão evitar oponentes que pareçam muito fortes: deixam esses para os aliados armados.

Os thri-krin começam o combate escondidos, surpreendendo os inimigos quando estes se aproximam a menos de 9 metros. Distribuem ataques de Mordida em todos os oponentes que não pareçam ter Constituição acima da média e continuam lutando corpo a corpo até que os adversários estejam sem saída, ou até que eles mesmos fiquem moderadamente feridos (com 23 PV ou menos). Quando isso acontecer, vão chiar pedindo socorro, e outros thri-krin que conseguiram envenenar os inimigos vão correr para ajudá-los, enquanto os próprios feridos se afastam para lutar contra alguém mais fácil de lidar.

Thri-krin se comunicam constantemente durante a batalha em sua linguagem incompreensível, mas na maior parte do tempo o que estão dizendo uns aos outros são coisas do tipo “Estou ferido”, “Esse é difícil”, “Aquele é frágil, mas perigoso” ou “Envenenei este aqui”. Trocam informações, mas não necessariamente se *coordinam*. Caso algum deles se

envolva em combate com um oponente que é mais forte do que imaginava, um ou dois outros thri-krin vão ajudar, atacando por trás para conseguir o bônus de flanquear (“Regra Opcional: Flanquear” no capítulo 8 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*). Quando metade dos thri-krin do grupo ficarem gravemente feridos (com 13 PV ou menos), ou quando todos estiverem pelo menos com ferimentos moderados, eles vão bater em retirada – favorecendo a ação Correr se estiverem em menor número, e usando Esquivar caso contrário (thri-krin típicos não são espertos o bastante para saber como Desengajar).

Podemos considerar que os **thri-krin variantes**, armados, podem ser melhor treinados do que os demais, e que esse treinamento assegura uma disciplina que permite a eles Desengajar quando necessário. No entanto, antes de Desengajar, esses thri-krin vão continuar no combate por tempo suficiente para dar cobertura aos companheiros em retirada. Também serão eles, caso estejam presentes, que vão atacar oponentes mais fortes. Primeiro, aproximam-se a uma distância de 9 metros e arremessam duas “chatkchas” em uma única ação de Ataques Múltiplos. Depois, chegam ao alcance de corpo a corpo e lutam com as armas de haste, chamadas “gythkas”, também combinando dois ataques em uma ação de Ataques Múltiplos. Quando um desses “soldados thri-krin” está engajado em luta corpo a corpo com um oponente, não raro um thri-krin típico chega por trás para flanqueá-lo, na esperança de envenenar esse inimigo com uma mordida (em qualquer encontro com thri-krin, é bom que eles superem em número os inimigos, de modo que alguns desses monstros possam correr entre os alvos).

Já que *arma mágica* não serve de nada sem uma arma a ser encantada, os thri-krin psíônicos quase sempre estarão armados, ou então acompanhados por thri-krin que estejam; caso contrário, nunca usarão sua habilidade para conjurar *arma mágica*, visto que seria um desperdício. Os thri-krin psíônicos engajados com oponentes mais fortes usarão *invisibilidade* para desaparecer e mudar de posição caso sofram um golpe especialmente forte (que cause 10 pontos de dano ou mais). Uma vez que tenham usado essa habilidade diária, vão conjurar *turvar* ao reaparecer, dando penalidades aos inimigos como se ainda estivessem invisíveis. Os thri-krin conjuram *arma mágica* nas armas de haste e não nas chatkchas, já que as últimas são de uso único.

LICANTROPOS

As pessoas-fera, também conhecidas como licantropos, são inimigos maravilhosos. Um encontro com uma dessas pessoas-fera pode ser tanto uma cena de ação incrível quanto uma de um drama trágico. Os licantropos funcionam muito bem em aventuras de horror e mistério, nas quais os aventureiros e aventureiras não têm ideia de qual dos habitantes da vila é o verdadeiro vilão. Essas criaturas ameaçam transmitir a maldição licantrópica a personagens que lutem contra elas no corpo a corpo – monstros que podem transformar os próprios personagens em outros monstros. Praticamente por definição, encontros com pessoas-fera acontecem durante a noite, quando tudo é mais assustador. E se um lobisomem parecer um inimigo muito clichê para você, os homens-fera vêm em quatro outras variedades.

Todos os licantropos têm proficiência em Percepção e imunidade contra danos físicos causados por armas não mágicas, a menos que sejam feitas de prata. Também têm formas humanas, animais e híbridas, sendo a humana a forma “verdadeira”. Como DM, penso que usam as formas animais para perambular por aí e caçar em áreas selvagens, mas que entre as pessoas usam as formas híbridas quando acometidos pela maldição – em todo caso, a forma híbrida propicia encontros de combate mais interessantes e desafiadores, porque permite que usem a ação de Ataques Múltiplos (com exceção do homem-urso, que tem essa ação em todas as formas). No entanto, se quiser disfarçar o fato de que os PJs estão lutando contra um licantropo, fazendo-os acreditar que é apenas um bicho grande e feroz, você pode escolher usar a forma animal, trocando o benefício de causar mais dano pela chance de que os PJs contraiam mais facilmente a maldição da licantropia.

Ainda que a característica Metamorfo, comum a todos os homens-fera, diga que eles podem usar uma ação para alternar entre as formas, eu a ignoraria, por dois motivos. Primeiro, não há nenhuma vantagem geral em usá-la: qualquer equipamento que estejam usando não se transforma junto, então um humanoide de armadura portando uma espada vira um animal sobre uma pilha de tranqueiras; ou então um híbrido com sua armadura natural se torna um humanoide pelado, sem proteção ou arma alguma. Além disso, é uma rodada inteira de combate gasta com uma transformação

quando poderia ser aproveitada, sei lá, atacando ou fugindo? Segundo, toda a ideia de licantropia não gira em torno do amaldiçoado ter pouco ou quase nenhum controle sobre suas transformações? Tem alto custo de oportunidade, faltam benefícios óbvios e contradiz o que se sabe desses licantropos: há apenas uma situação lógica na qual usar essa ação, e ela ocorre ao anoitecer ou amanhecer, quando o licantropo se transforma involuntariamente.

Lobisomens em sua forma híbrida não têm qualquer ataque à distância, então lutam estritamente corpo a corpo. Possuem proficiência em Furtividade, então preferem se esconder antes de atacar com surpresa. Têm ainda Audição e Olfato Aguçados, que dá a eles vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) ao usar esses sentidos – mas isso *não* nega desvantagem ao atacarem na escuridão, visto que eles não têm visão no escuro. No entanto, blocos de estatísticas não são escritos em pedra. Se quiser que os *seus* lobisomens enxerguem no breu, dê a eles visão no escuro. Lobos são noturnos, caramba.

A imunidade deles a armas normais faz com que no geral não tenham medo de ataques de oportunidade; e, sendo predadores, vão preferir as presas mais fáceis. Consequentemente, atacam os mais fracos primeiro (em um vilarejo, isso significa plebeus, não aventureiros e aventureiras experientes), e se forem atingidos por uma arma de ataque à distância ou por uma magia que não cause dano ou cause dano insignificante (5 pontos ou menos), vão imediatamente Correr para ficar fora de vista, para que possam se Esconder novamente e se esgueirar atrás das presas. No entanto, se um PJ tentar um ataque corpo a corpo contra um lobisomem e falhar, não causar dano ou causar dano insignificante, a criatura vai contra-atacar esse PJ, arranhando e mordendo. Um lobisomem que sofre 6 ou mais pontos de dano de um ataque mágico ou de uma arma de prata, de perto ou de longe, foge usando a ação Correr.

Na forma híbrida, eles conseguem falar e entender as pessoas, mas geralmente não têm muito o que dizer. Quando mortos, voltam à forma humana, e gosto de usar esse momento para dar aos meus jogadores e jogadoras uma dorzinha no coração – por exemplo, fazer com que três lobisomens mortos se transformem em duas moças e um menino adolescente com traços que sugiram que são da mesma família.

É mais provável encontrar lobisomens em vilas rurais; **homens-rato**, por outro lado, são criaturas urbanas. Como a Força dos homens-rato é mais baixa que a Destreza e a Constituição, e já que ratos são animais naturalmente sociais, esses amaldiçoados se juntam em gangues e preferem escaramuças a brigas grosseiras. Atacarão vítimas caso estejam em número maior que o dobro delas, atacando de tocaia com as bestas de mão – escondidos, encobertos e vindos de várias direções. A estratégia geral deles é desgastar os inimigos e depois se aproximar quando estes estiverem gravemente feridos (reduzidos a 40% do máximo de pontos de vida ou menos – calcule esse limiar de seus PJs antes do começo da sessão). Caso o alvo de um homem-rato avance e engaje em luta corpo a corpo, a criatura contra-ataca bravamente com a espada curta e os dentes, a menos que seja atingida por uma arma de prata, por uma arma mágica ou por um ataque mágico. Nesse caso, ela vai Correr para as sombras. Depois que os outros homens-rato perceberem que os companheiros estão sendo afugentados por ataques mágicos ou armas de prata, eles também param de atacar e fogem.

No entanto, isso não quer dizer que o encontro acabou. Os PJs podem decidir perseguir as criaturas – à noite, por ruas e becos e sombras, o que significa que, ainda que a sorte tenha se voltado temporariamente contra os homens-rato, eles ainda têm a vantagem de lutar em casa. Vão se espalhar, sem se afastar muito; uma vez que encontrem um bom lugar para espreitar, Preparam um ataque de Besta de Mão e disparam um virote em qualquer PJ que passe por eles – se houver diversos alvos, vão preferir atacar os que portarem armas mágicas ou de prata, ou os conjuradores. No próximo turno dele, o homem-rato sai de vista e se Esconde novamente. Isso continua até que os PJs matem todos os homens-rato ou desistam da perseguição. E azar dos PJs se resolverem se separar: os homens-rato vão perceber rapidamente qual é o grupo menor e mais fraco, e vão se concentrar nele.

Homens-rato assassinados geralmente voltam à forma lamentável de crianças de rua. Meu coração! Ai, meu coraçãozinho...

Javalis são animais sociais, então **homens-javali** atacam em gangues – mas, assim como lobisomens, são mais encontrados nas áreas rurais. São agressores brutos e nada sorrateiros; começam o combate com uma Carga, seguida por Ataques Múltiplos de Presas–Malho. Primeiro vem o ataque de Presas, porque assim a criatura tem a chance de derrubar o alvo, o que dá a ela vantagem no ataque de Malho subsequente. Caso o oponente tente fugir,

o homem-javali vai atrás dele, partindo em Carga caso esteja a pelo menos 4,5 metros de distância; se o monstro nocautear um alvo, vai usar Carga no próximo.

Homens-javali são robustos e teimosos – a característica Incansável faz com que continuem lutando mesmo quando reduzidos a 0 PV –, mas isso não significa que eles *gostem* de ser atingidos por armas de prata ou mágicas. Vão tentar uma retirada quando ficarem moderadamente feridos (com 54 PV ou menos) por decorrência do uso desses tipos de arma, ou quando gravemente feridos (com 31 PV ou menos) graças a magias. A ideia de retirada deles, no entanto, não consiste em Esquivar, Correr ou Desengajar, mas sim em dar Ataques Múltiplos de despedida antes de recuarem seu deslocamento máximo, sem se preocuparem com quaisquer ataques de oportunidade que possam receber.

Tigres são animais “solitários, mas sociais”: caçam separadamente, mas um grupo de fêmeas pode viver junto (enquanto machos caçam e vivem sozinhos). Assim, um encontro com um **homem-tigre** geralmente envolve apenas um indivíduo, a menos que os aventureiros e aventureiras deem de cara com um covil pertencente a um bando de fêmeas ou a uma fêmea com filhotes. E, ainda assim, o grupo não seria muito grande.

Homens-tigre em geral vivem em áreas remotas e não caçam humanoides; um deles que o faça seria uma exceção à regra, e inclusive poderia ser o motivo pelo qual PJs estariam atrás da criatura. Isso também seria uma justificativa razoável para fazer com que o homem-tigre lute em sua forma híbrida – de acordo com a descrição do *Monster Manual: Livro dos Monstros*, eles preferem ficar na forma humana; usar a forma híbrida destacaria esse desvio da sua natureza.

Os homens-tigre têm visão no escuro em todas as formas e proficiência em Furtividade, o que faz deles caçadores que armam emboscadas durante a noite. A característica Bote deles é similar à Carga, mas inclui a chance de dar um ataque bônus de Mordida. Eles podem manejar arcos longos, mas acho que isso seria algo que as pessoas-tigre comuns usariam para defender seu território; um homem-tigre desgarrado daria preferência à potente combinação oferecida pelo Bote.

Dessa forma, um homem-tigre desgarrado segue a presa escondido e depois dá o Bote de surpresa. O que ele considera uma presa? Provavelmente não um grupo inteiro de aventureiros e aventureiras bem

armados – mas é bom lembrar: homens-tigre têm apenas Inteligência média, então um deles pode subestimar um grupo de PJs que não esteja se gabando de seus feitos. Ainda assim, um homem-tigre pode não hesitar em atacar um PJ sozinho e provavelmente não se negaria a atacar dois, mas um grupo de três, quatro ou cinco é outra história: eles teriam de ser fracos, ou pelo menos enfraquecidos, ou o homem-tigre precisaria ter alguma outra vantagem na situação além de mera escuridão. Ele não vai chegar perto de um grupo de seis ou mais, ponto.

Usando a ação Bote em sua rodada de surpresa, o homem-tigre cobre entre 4,5 e 9 metros de deslocamento, faz uma ação Ataques Múltiplos com dois ataques de Garra e dá uma Mordida como ação bônus. Depois disso, o homem-tigre tem algum motivo para puxar sua cimitarra e sair fatiando a galera? Nah. Enquanto estiver em corpo a corpo, ele vai continuar usando os Ataques Múltiplos com Garra–Garra.

Como outras pessoas-fera, um homem-tigre sabe que armas mágicas e de prata podem feri-lo ou matá-lo, bem como magias, e vai recuar assim que ficar moderadamente ferido (com 84 PV ou menos), porque qualquer coisa que possa causar ferimentos moderados em um homem-tigre com certeza pode fazer coisa pior. Ele vai Correr para longe, e depois vai se Esconder assim que despistar os PJs. Mas assim como acontece com os homens-rato, o encontro provavelmente não vai parar por aí porque, em primeiro lugar, os PJs estavam caçando o homem-tigre. Ele vai usar Furtividade para evitá-los o máximo que puder, e só vai contra-atacar um PJ solitário caso o grupo se separe.

Mas suponhamos que não é de um homem-tigre desgarrado que estejamos falando aqui – e sim de um homem-tigre normal, daqueles do tipo só-me-deixa-aqui-de-boa, que os PJs estão caçando. Segundo a descrição do *Monster Manual: Livro dos Monstros*, esse tipo de homem-tigre vai preferir ficar na forma humanoide sempre que puder, e nessa forma ele prefere se esconder e não ser encontrado. Ele não vai sequer contra-atacar com o arco enquanto estiver escondido, porque isso denunciaria sua posição. Vai simplesmente se esconder e ficar quieto até os PJs se afastarem. A rara situação em que faria sentido o homem-tigre usar a ação da característica Metamorfo para mudar de humanoide para tigre seria os PJs se aproximarem demais – digamos, entrarem no alcance do arco curto –, porque nessa forma o deslocamento da criatura é de 12 metros, deixando

a fuga mais fácil. Ele ficaria para lutar, e usaria a cimitarra, apenas para defender seu covil; nessa situação ele luta até a morte, porque sabe que se não prevalecer sobre os inimigos, provavelmente será morto.

Homens-urso são criaturas boas e solitárias, e querem *mesmo* ficar só na deles. Se os PJs tiverem um encontro violento com um homem-urso, é porque ou estão invadindo o lar da criatura e se recusando a sair ou são personagens malignos que estão caçando o homem-urso. De qualquer forma, ele é um guerreiro feroz em combate corpo a corpo, dando dois poderosos ataques de Machado Grande por turno quando na forma humanoide diurna, ou dois ataques ainda mais fortes com as Garras por turno quando na forma híbrida ou ursina noturna. Com 135 PV e imunidade a dano de armas que não sejam de prata, o homem-urso não leva desaforo para casa. Se você conseguir feri-lo, ele talvez fuja se estiver em áreas selvagens (e com 94 PV ou menos), mas vai lutar até a morte para defender seu refúgio. “*Me! Deixa! Em! Paz!*”.

Uma coisa que o homem-urso quase nunca vai fazer é morder. Isso acontece em parte porque, de acordo com o texto descritivo do *Monster Manual: Livro dos Monstros*, os homens-urso preferem não transmitir sua licantropia a outras pessoas, mas também porque os Ataques Múltiplos da criatura não incluem um ataque de Mordida. E uma única Mordida é simplesmente menos eficaz, no geral, do que Garras–Garras.

CHACAIS ABISSAIS

Como o nome implica, **chacais abissais** – e não “homens-chacais” – não são exatamente licantropos. Em vez de humanoides maculados por uma maldição bestial, são chacais corrompidos por uma maldição humana. No entanto, assim como licantropos, eles normalmente adotam uma forma híbrida quando lutam.

Chacais abissais têm uma curva de atributos atípica: Destreza alta, mas Força e Constituição medíocres, combinadas com Inteligência acima da média. Essa curva em geral é associada a atiradores de tocaia ou conjuradores, mas os ataques dos chacais abissais são mais voltados ao corpo a corpo. Isso sugere três coisas. Primeiro: chacais abissais são atacantes de assalto, não muito preparados para batalhas prolongadas, e vão abandonar uma luta bem rápido se não conseguirem ter vantagem de

imediato. Segundo: dependem totalmente de astúcia. E terceiro: o uso bem-sucedido da característica Olhar Sonífero – a coisa mais próxima que têm de conjuração – é a peça-chave da sua estratégia.

Chacais abissais são proficientes em Enganação e Furtividade – eis aqui a astúcia, bem como um potencial para atacar com surpresa. São imunes a dano físico por armas que não sejam mágicas ou de prata, o que dá a eles um pouco mais de persistência que o normal. Mas já que têm apenas 18 PV, isso não diz muita coisa. Eles têm a característica Táticas de Grupo, que sugere que outra peça-chave da estratégia deles é não começar uma luta a menos que estejam em um número bem maior do que o das vítimas. A descrição do *Monster Manual: Livro dos Monstros* aponta que às vezes há chacais comuns lutando ao lado, mas esses animais mal representam uma ameaça a aventureiros e aventureiras de níveis altos ou intermediários.

Olhar Sonífero é fraco em comparação a outras características de monstros; basta superar uma salvaguarda de Sabedoria com CD 10 para resistir. Um aventureiro comum tem uma chance de 60% de ser bem-sucedido em um teste assim; caso seja um clérigo, druida, paladino, bruxo ou mago mediano, bem como qualquer gnomo, tem chance de 75% ou mais de resistir, e os elfos são totalmente imunes ao efeito graças à sua Ancestralidade Feérica. Mas aqui estamos presumindo o embate entre um chacal abissal e um único alvo. Dois chacais abissais contra um alvo... bem, é como se o alvo tivesse desvantagem no teste, reduzindo suas chances de sucesso para 36% e 56% (elfos continuam imunes). Que tal três contra um? Chances reduzidas a 22% e 42%. Quatro contra um: 13% e 32%. Preste atenção, como sempre, no enunciado cuidadoso e bastante literal da característica: “Uma criatura que seja bem-sucedida contra o efeito fica imune ao olhar *desse* chacal abissal pelas próximas 24 horas” – ênfase minha. Não ao olhar de *qualquer* chacal abissal, apenas ao *desse* chacal.

Ao contrário de muitas criaturas, os chacais abissais são inteligentes – até mesmo engenhosos. Talvez não saibam estimar o quanto experiente é um PJ – mas *percebem* se alguém está carregando um símbolo sagrado ou portando um cajado, e sabem que isso significa que esses serão alvos mais difíceis. Também sabem que gnomos são resistentes à sua habilidade especial, e que elfos são imunes a ela.

O objetivo deles é terminar a luta na primeira rodada, se puderem. Assim, para chacais abissais iniciarem um encontro, devem somar os seguintes

números: três deles para cada elfo (para matá-los), quatro para cada gnomo ou não elfo que porte um símbolo sagrado ou um cajado (para superar a resistência deles ao Olhar Sonífero), e dois para cada não gnomo/não elfo (idem).

Como exemplo, vamos dar uma olhada em um grupo de seis personagens de uma campanha que eu mestrei. Era formado por um bárbaro humano, um guardião/ladino pequenino, uma guardiã anã, uma paladina humana, uma feiticeira elfa e um druida anão. Uma matilha de chacais abissais precisaria ter pelo menos dezessete membros para pensar em atacar esse grupo. Dois deles usariam o Olhar Sonífero no bárbaro, dois no pequenino, dois na guardiã anã, quatro na paladina e quatro no druida; os três restantes iriam desembainhar as cimitarras e atacar a feiticeira elfa diretamente, usando Táticas de Grupo para ganhar vantagem em suas jogadas de ataque.

Isso na primeira rodada do combate. Na segunda, Olhar Sonífero não vai mais funcionar, porque qualquer oponente que ainda estiver acordado vai ter salvaguardado com sucesso contra todos os agressores. Por outro lado, quaisquer vítimas dos chacais abissais que não tiverem dormido vão estar em tremenda desvantagem numérica, e todos os chacais que atacarão terão vantagem de Táticas de Grupo. Se uma terceira rodada de combate não for suficiente para que subjuguem todos os oponentes, os chacais vão todos Desengajar e fugir na quarta rodada.

“Os chacais abissais raptam humanoides para suas mestras lâmias”, diz o texto. “O olhar mágico de um chacal abissal torna um inimigo inconsciente, permitindo que o monstro amarre uma criatura ou arraste-a para longe”. Mas e se uma matilha de chacais abissais não estiver trabalhando para uma lâmia? Eles vão devorar vocês, gente. São caóticos e maus. Depois de deixarm o alvo desacordado, os chacais abissais baixam as lâminas e mudam para ataques de Mordida – que causam dano crítico em alvos inconscientes.

Visto que chacais abissais não vão lutar sem uma imensa vantagem numérica, pense bem antes de colocar personagens de níveis baixos contra eles caso as criaturas estejam caçando por si mesmas (em vez de estarem procurando cativos para uma chefe lâmia). Até o 4º nível, qualquer número de chacais abissais querendo se meter com seus PJs vai ser demais para eles. O ponto ideal em que serão um desafio apropriado para seus aventureiros e aventureiras é no 5º nível. No 6º ou 7º nível, as criaturas

serão uma ameaça apenas se forem lacaios lutando ao lado de uma lâmia. No 8º nível ou acima, pode usá-los tranquilamente como alívio cômico.

Um chacal abissal gravemente ferido (com 7 PV ou menos) vai primeiro Desengajar e depois Correr em fuga. Se pelo menos metade da matilha de chacais abissais fugir ou for morta, o restante vai Correr sem se preocupar em Desengajar. Caso um grupo de aventureiros e aventureiras comece um combate contra eles – provavelmente os pegando desprevenidos – e a matilha não tenha o número ideal de indivíduos que os chacais gostariam, eles não vão manter posição. Em vez disso, vão Correr e fugir imediatamente.

DROW

O **drow** típico do *Monster Manual: Livro dos Monstros* é mais forte, em geral, que um PNJ plebeu com traços raciais de drow aplicados. Vamos dizer então que esse drow está mais para um guarda drow – um tipo de guerreiro ou batedor treinado.

O atributo mais alto do drow é a Destreza, seguida pelo Carisma. Sua Força e Constituição são médias, e sua Inteligência e Sabedoria apenas ligeiramente mais altas, ainda que não o bastante para ter um modificador positivo. Esse é o perfil de um atirador de tocaia. Drow são armados com espadas curtas (armas de estocada semelhantes à *xiphos* grega) e bestas de mão, mas a Constituição relativamente mais baixa que a Destreza sugere uma preferência pela arma de ataque à distância em vez da de combate corporal. Eles têm proficiência em Furtividade, o que indica que são guerreiros de emboscada.

Também têm a habilidade inata de conjurar *luzes dançantes* à vontade, e *escuridão* e *fogo das fadas* uma vez por dia cada uma. A visão no escuro com alcance dobrado, combinada à Sensibilidade à Luz Solar, sugere uma criatura que não apenas se dá bem na escuridão como também é avessa à luz – então por que um drow iria querer conjurar *luzes dançantes* ou *fogo das fadas*?

A resposta a isso é que a iluminação ideal para uma criatura com visão no escuro não é a escuridão total, e sim à meia-luz (se ela realmente preferisse o breu completo, teria percepção às cegas). *Luzes dançantes* e *fogo das fadas* emitem meia-luz, não luz plena, o que é perfeito.

Enquanto isso, *escuridão* preenche uma esfera de 4,5 metros de raio (engolfando em média três criaturas, de acordo com a tabela Alvos em Áreas de Efeito) com escuridão mágica que cega mesmo as criaturas com visão no escuro. Apenas luz mágica pode penetrá-la, e ainda assim precisa ser uma luz emitida por uma magia de 3º círculo ou superior. As *luzes dançantes* e o *fogo das fadas* do drow não são o bastante: *escuridão* vai devorá-las. Essa magia parece ser bem útil apenas como uma forma de debilitar inimigos temporariamente, em especial os conjuradores que precisam ver seus alvos.

Drow nunca lutam acima da superfície, sob a luz do dia. Apenas em ocasiões muito raras – e por absoluta necessidade – vão se aventurar expostos ao céu diurno.

Todos os blocos de estatística dos drow incluem alguma forma de envenenamento. No bloco do drow típico, o veneno exige uma salvaguarda de Constituição de CD 13 e impõe a condição envenenado, além da condição inconsciente caso o alvo falhe no teste por 5 ou mais. Segundo a seção “Venenos”, no capítulo 8 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*, esse é o “veneno drow”, fabricado pelos próprios, então faz sentido que o usem no dia a dia. Os viroles da besta de mão do drow são envenenados, mas a espada curta não – outra razão para presumir que preferem atirar de tocaia em vez de lutar corpo a corpo.

A propósito, já que anões são resistentes a toxinas (e por acaso são os inimigos número um dos drow na disputa pelo melhor imóvel subterrâneo), faz sentido que a presença deles deixe os drow especialmente irritados, o suficiente para que sejam as principais criaturas que esses elfos atacam em uma batalha.

O nosso perfil de combate drow seria assim: os elfos obscuros patrulham suas cavernas na escuridão, usando Furtividade. Podem detectar inimigos a até 36 metros de distância e, quando estes se aproximam, se dispersam e se Escondem. Quando os aventureiros e aventureiras passam entre eles, um drow da patrulha (ou dois, se um não for o bastante) conjura *fogo das fadas* para iluminar os intrusos, ao que o resto ataca com surpresa, usando as bestas de mão envenenadas e prestando atenção especial aos anões do grupo. Entre a escuridão do subterrâneo e o veneno drow, muitos dos PJs terão desvantagem nas próprias jogadas de ataque quando tiverem a chance de agir na rodada subsequente; por outro lado, os drow terão vantagem –

uma que, graças à *fogo das fadas*, eles mantêm mesmo se os PJs acenderem tochas e lanternas ou usarem a magia *luz*.

Como são acostumados ao combate no subterrâneo, os drow vão perceber quando um de seus alvos estiver tentando se esconder; se esse alvo já não estiver delineado por *fogo das fadas*, o elfo obscuro mais próximo vai conjurar *luzes dançantes* para “perseguir” o PJ com meia-luz, de forma que o drow não sofra desvantagem nos testes de Percepção para contestar a Furtividade do personagem. Já que a magia cria quatro luzes que se movem de forma independente, a perseguição não precisa ser exata, e o drow pode iluminar uma ampla faixa de terreno onde o PJ possa estar se escondendo. Por outro lado, se um conjurador estiver causando problemas persistentes aos elfos obscuros e estiver longe o suficiente dos demais PJs não conjuradores, o drow mais próximo vai lançar uma esfera de *escridão* em torno dele.

Os drow podem ou não fazer prisioneiros, mas são completamente contra serem *tomados* como cativos. Boa parte deles vai lutar até a morte, e alguns vão Correr fugidos se ficarem gravemente feridos (com 6 PV ou menos), mas nenhum jamais vai se render.

O **drow guerreiro de elite** se diferencia do drow típico em quatro aspectos. Primeiro: suas estatísticas (exceto Inteligência e Carisma) são mais altas, com Força, Constituição e Sabedoria acima da média e Destreza excepcional. Segundo: ele pode conjurar *levitação* em si próprio uma vez ao dia. Terceiro: é um guerreiro corpo a corpo melhor, com Aparar e Ataques Múltiplos (não utilizável com a besta, pelo tempo de recarga da arma); além disso, a espada curta causa dano venenoso somado ao dano perfurante, causando um total doloroso de $4d6 + 4$ pontos de dano em cada acerto. Quarto: ele tem bônus em *todas* as “três grandes” salvaguardas – Destreza, Constituição e Sabedoria –, o que sugere que ele ri na cara de oponentes que usam magia.

Quando uma patrulha drow embosca um grupo de invasores, não resta dúvidas de que uma ou mais pessoas desse grupo vai parecer ser um problema maior do que as outras; o papel do drow guerreiro de elite é lidar com esse problema. Por esse motivo, enquanto os drow típicos iniciam um ataque surpresa, o guerreiro de elite se posiciona entre os besteiros e qualquer PJ que possa se aproximar para atacá-los, de forma que esse PJ sofra um ataque de oportunidade caso continue avançando. O guerreiro de

elite vai engajar no corpo a corpo com esse PJ, Aparando uma jogada de ataque com resultado entre 18 e 20. Se outro PJ se juntar no corpo a corpo contra o guerreiro de elite, o último vai Esquivar enquanto os aliados drow comuns focam os ataques em qualquer oponente do guerreiro de elite que pareça ser a maior ameaça – e isso pelo menos até que ele fique moderadamente ferido (com 49 PV ou menos) ou todos os seus oponentes estejam envenenados ou cegos. Nesse ponto, ele para de brincadeira e começa a atacar novamente.

Uma unidade drow formada apenas por guerreiros de elite vai armar uma emboscada da mesma forma que os drow comuns, exceto pelo fato de que vão atacar com as bestas na rodada surpresa (fora, é claro, aquele que vai conjurar *fogo das fadas*). Depois, nas rodadas seguintes, qualquer guerreiro que seja bem-sucedido ao envenenar seu alvo (ou esteja atacando um anão, visto que são mais difíceis de envenenar) avança e dá Ataques Múltiplos com sua espada curta para terminar o serviço. Um ou mais guerreiros também podem usar *levitação* para realizar a emboscada vindo de cima – o que estiver conjurando *fogo das fadas* não faz isso, porém, porque ambas as magias precisam de concentração.

Os drow guerreiros de elite são combatentes disciplinados, que servem como retaguarda para auxiliar os drow comuns a escapar, e não vão parar de lutar enquanto houver mais desses aliados drow batalhando ao seu lado. Se não houver drow comuns e os guerreiros de elite ficarem gravemente feridos (com 28 PV ou menos), eles vão Desengajar e bater em retirada, exceto pelo último, que sempre vai lutar até a morte.

Analisar as táticas do **drow mago** exige observar todas as magias diferentes que ele pode conjurar, mas antes de fazer isso quero examinar outros dois aspectos do bloco de estatísticas dele: o ataque Cajado e a habilidade Invocar Demônio.

O cajado é envenenado, é claro, mas é evidente que carrega um tipo de veneno diferente daquele usado nos virotes do drow comum e do guerreiro de elite. Esse veneno não impõe nenhuma condição debilitante nem exige um teste de salvaguarda; apenas causa um pouco de dano venenoso, como o da espada curta do drow guerreiro de elite, mas ainda menos que aquele. É provável que isso seja para compensar o fato de que o drow mago tem Força 9 (portanto um modificador de -1 no dano) e que não deveria estar batendo nas pessoas com o cajado, para começo de conversa. Qualquer

drow mago que se envolva em combate corpo a corpo está desesperado ou delirando.

Com a característica Invocar Demônio, o drow mago tem 100% de chance de invocar um quasit (ND 1) ou 50% de chance de invocar um demônio das sombras (ND 4). Isso pode parecer uma escolha bizarra de se fazer: usar ou não uma ação (que só pode ser usada uma vez ao dia) que pode falhar completamente em metade das vezes. Na verdade, fazemos esse tipo de escolha o tempo todo quando conjuramos uma magia que exige uma salvaguarda para resistir aos efeitos, como *imobilizar pessoa*. Nesse caso, o efeito é que o drow mago pode ter um demônio das sombras do seu lado por 10 minutos. Caso contrário, ele pode ir na certeza e invocar o quasit, mas quão seriamente esse drow de ND 7 precisa da ajuda de um ínfero de ND 1?

O quasit pode atacar uma vez por turno, causando $1d4 + 3$ pontos de dano perfurante, mais possíveis $2d4$ pontos de dano venenoso se o alvo falhar em uma salvaguarda de Constituição de CD 10. Uma CD 10 não é muito alta, então vamos dizer que o alvo tenha uma chance de 70% de ser bem-sucedido, causando 4 pontos de dano venenoso caso acerte. Somado ao dano perfurante, são 9 pontos; se o quasit tem 50% de chance de acertar, espera-se 4 pontos de dano por turno (também há chances de impor as condições envenenado e amedrontado, mas por agora vamos só dar uma olhada em quanto dano esse pilantrinha pode causar).

O demônio das sombras também ataca apenas uma vez por turno; além disso, pode se Esconder como ação bônus. Vamos presumir que o PJ médio tenha Percepção passiva 13. O demônio das sombras tem Furtividade +7; isso significa uma chance de 75% de ser bem-sucedido ao se Esconder. Ele causa dano diferente se atacar com vantagem ou não, e um agressor escondido tem vantagem na jogada de ataque. Se o quasit, com +4 para acertar, tem 50% de chance de ser bem-sucedido, um demônio das sombras sem se esconder, +5 para acertar, tem uma chance de 55%; com vantagem, ela aumenta para 80%. Assim, temos dois casos: uma chance de 75% de que o demônio das sombras se Esconda com sucesso e Ataque com 80% de chance de acerto, causando $4d6 + 3$ pontos de dano psíquico; e uma chance de 25% de que falhe ao se Esconder e Ataque com 55% de chance de acertar, causando $2d6 + 3$ de dano psíquico. No todo, o dano esperado por rodada é de 12 pontos.

Vamos ficar com a certeza de 4 pontos de dano por rodada, ou uma chance de 50% de causar 12 pontos por rodada? De acordo com a matemática, devemos escolher a segunda opção. E vamos de demônio das sombras!

Ufa. Certo. Agora, as magias:

- *Névoa mortal* dá continuidade ao tema venenoso que aparece sempre que falamos dos drow. É uma magia persistente de efeito de área que acerta em cheio a retaguarda dos PJs. Caso falhem em uma salvaguarda de Constituição, ela causa 5d8 pontos de dano venenoso a cada turno em que os PJs ficam sob ela, e metade desse dano se forem bem-sucedidos na salvaguarda – são esperados 17 pontos de dano para cada rodada que um PJ ficar na névoa, presumindo uma chance de 50% de salvaguardar. Imagine que a nuvem engolfe quatro PJs (baseado na tabela Alvos em Áreas de Efeito). Se um PJ passar uma rodada na névoa, outro passar duas, outro três e o último quatro rodadas, pode-se esperar 42 pontos de dano no total – presumindo que a névoa preencha o recinto, de forma que não possam sair dele. Se a sala for maior que a névoa, você tem de presumir que todos os PJs vão sair da nuvem o mais rápido que puderem, então a maior parte deles vai receber o dano equivalente a apenas uma rodada.
- Os *tentáculos negros de Evard* agarram PJs que falham em salvaguardas de Destreza, e dão uns safanões neles causando 3d6 pontos de dano contundente por turno. Com uma chance de 50% de salvaguardar no primeiro teste e de se libertar a cada turno subsequente, isso resulta em 10 pontos de dano esperados por alvo na área de efeito. Além disso, há o brinde de deixar os PJs contidos, de forma que não possam revidar. Por outro lado, não é possível conjurar essa magia em círculos superiores.
- *Invisibilidade maior* é a amostra grátis de Sair de Fininho. O drow mago sempre mantém um espaço de 4º círculo reservado para essa magia, caso não a conjure de imediato.
- *Voo* é mais útil na superfície do que no subterrâneo, mas em uma caverna grande pode fazer com que o mago engaje em ataque aéreo, contanto que não esteja se concentrando em outra magia persistente, como *névoa mortal*. Além disso, quando mudar de *voo* para

invisibilidade maior, tenha certeza de que há uma superfície sólida para o mago pousar antes de desfazer o feitiço anterior, ou pode haver complicações.

- *Relâmpago* causa 8d6 de dano elétrico puro no caso de falha na salvaguarda de Destreza, e metade disso no caso de sucesso, resultando em 21 pontos de dano esperados por alvo. Se conjurado usando um espaço de 4º círculo, causa 9d6, resultando em 24 pontos de dano esperados por alvo; usando um espaço de 5º círculo, são 10d6, resultando em 26 pontos de dano esperados por alvo.
- *Alterar-se* tem a opção Armas Naturais, que não dá ao drow mago nada que ele já não consiga com o cajado, exceto 5% a mais de chance de acertar. Assim, o drow mago usa essa magia apenas *antes* do combate começar, como forma de disfarce (consistente com a proficiência em Enganação), e a desfaz assim que o combate começa, de forma que possa conjurar outras magias que exijam concentração.
- *Passo nebuloso* é a única magia que dá ao drow mago uma ação bônus. Ele pode usar essa magia em combinação com um truque ofensivo (veja abaixo).
- *Teia* não causa dano, mas pode deixar vários PJs contidos, dando um respiro ao drow mago e seus aliados enquanto os aventureiros e aventureiras tentam se libertar (o que provavelmente vai demorar apenas uma rodada, talvez duas).
- *Armadura arcana* provavelmente é a segunda coisa que o drow mago veste ao sair da cama, isso se não for a primeira. Presuma que ela está sempre ativa e, por isso, que o drow mago já tenha gasto um espaço de magia de 1º círculo no começo do combate.
- *Mísseis mágicos* causa $1d4 + 1$ pontos de dano energético com cada dardo, e sempre acerta. Ela lança três dardos em seu círculo normal, e um adicional a cada círculo acima. Assim, causa dano esperado de 10 pontos quando conjurada no 1º círculo, 14 no 2º círculo, 18 no 3º círculo, 21 no 4º círculo e 24 no 5º círculo.
- *Élide* é conjurada como uma reação. O drow mago a aciona sempre que um agressor mira *mísseis mágicos* nele ou o ataca e consegue entre 15 e 19 em uma jogada de ataque.
- *Raio de bruxa* exige um ataque mágico à distância, e o drow mago tem um bom modificador de ataque para isso (+6); é mais fácil que ele

acerte com essa magia que com *relâmpago*. No entanto, ela causa apenas 1d12 pontos de dano elétrico por rodada, presumindo que acerte. Para ter certeza de que vai superar o dano de um único *relâmpago*, o drow mago teria de sustentar *raio de bruxa* por pelo menos seis rodadas, sem fazer nenhuma outra ação nesse meio-tempo. Isso, claro, se *raio de bruxa* for conjurada no 1º círculo. Usando um espaço de 2º círculo, o mago pode causar 2d12 pontos de dano elétrico por rodada, com 8 pontos de dano esperados por rodada; ao usar um espaço de 3º círculo, 3d12 pontos, ou 12 por rodada; usar um espaço de 4º círculo prevê 16 pontos por rodada, e um espaço de 5º círculo prevê 20 pontos por rodada. Ainda que não cause tanto dano quanto *mísseis mágicos* (e *mísseis mágicos* nem causa tanto dano assim, para começar), tem a vantagem de ser um jato de dano que custa apenas um espaço de magia para ser ativado. No entanto, também tem a desvantagem de alcançar apenas 9 metros, e tem coisas melhores para se fazer com espaços de magia de círculos superiores do que usá-los para melhorar uma magia de 1º círculo.

- *Rajada de veneno* causa 2d12 pontos de dano venenoso em caso de falha na salvaguarda de Constituição – resultando em não-tão--bons 6 pontos de dano esperados – com um alcance de apenas 3 metros. Mas ó, é só um truque.
- *Raio de gelo* causa 2d8 pontos de dano gélido em uma jogada de ataque mágico bem-sucedida, com esperados 6 pontos de dano – e uma redução de 3 metros do deslocamento. Como truque, *raio de gelo* vence *rajada de veneno* ao ser combinada com *passo nebuloso*, ainda que *rajada de veneno* seja mais apropriada ao tema drow.

Comparada às magias que o drow mago pode conjurar, a habilidade Invocar Demônio parece abaixo da média, mas seu valor está naquilo que ela adiciona à economia de ações desse oponente: criar um agente causador de dano independente, que não consome nenhuma das ações do drow mago. Assim, tentar invocar um demônio das sombras é sempre a primeira coisa que um drow mago vai tentar fazer – além disso, se for para a invocação falhar, é melhor saber disso logo no começo do que tarde demais.

Uma vez que o demônio surja ou que a invocação falhe, o drow mago deve decidir se vai conjurar *névoa mortal* ou *invisibilidade maior*, suas duas

melhores magias que exigem concentração. A decisão depende de duas coisas: se o recinto é pequeno o suficiente, prendendo os PJs dentro da nuvem; e se parece que os PJs podem causar muito dano, ou se há mais que seis deles. Algo a se levar em conta é que o drow mago não tem *contramagia*, então é crucial derrubar rápido os conjuradores inimigos. Já que é mais provável que eles estejam na retaguarda, onde *névoa mortal* vai doer mais, o drow mago vai conjurar essa magia se as três seguintes condições se aplicarem:

- É possível identificar pelo menos dois conjuradores no grupo que não são anões.
- O recinto é pequeno o suficiente para pegar todos os PJs na névoa, ou pelo menos eles estão perto o suficiente da névoa para que ela engolfe no mínimo os dois conjuradores não anões.
- O drow mago tem uma rota de fuga que não envolve atravessar a névoa.

Caso contrário, ele conjura *invisibilidade maior*.

Se conjurar *névoa mortal*, o drow mago vai sustentá-la por até mais três rodadas. Enquanto houver um PJ na nuvem que não seja um anão, o drow mago mantém a *névoa mortal* ativa. Ele sempre conjura *névoa mortal* em um ponto a 6 metros de distância dele mesmo – longe o bastante para que ela não o afete.

Assim que *névoa mortal* ou *invisibilidade maior* estiverem em efeito, o drow mago vai começar a atacar outros inimigos. Visto que ele tem élide, mas não *contramagia*, vai estar mais preocupado em eliminar conjuradores inimigos do que guerreiros ou arqueiros. Se o drow mago estiver invisível, vai se deslocar até uma posição de onde possa se alinhar com dois ou mais PJs, com pelo menos um deles sendo um conjurador, e vai disparar um *relâmpago* neles, usando o espaço de magia de círculo mais alto disponível – mesmo conjurando *névoa mortal*, ainda tem um espaço de 4º círculo disponível caso precise usar *invisibilidade maior* depois; se usar *invisibilidade maior*, não vai mais precisar do espaço reserva. Uma vez que não tenha mais espaços para *relâmpago*, ele muda para *mísseis mágicos*.

Se o drow mago não estiver invisível ou mantendo *névoa mortal*, ele conjura *tentáculos negros de Evard* onde puder prender os PJs que lutem

corpo a corpo, e depois completa o movimento ficando o mais longe possível deles. Caso um oponente corpo a corpo consiga se aproximar do drow mago, este último vai conjurar *passo nebuloso* (ação bônus) para escapar do alcance, e depois vai disparar nele um *raio de gelo* (ação) – ele usa *raio de gelo* depois de se afastar porque dessa forma evita a desvantagem de fazer um ataque à distância de perto. Se todos os guerreiros de combate corpo a corpo tiverem escapado dos *tentáculos negros de Evard*, o drow tenta prendê-los novamente com a *teia*.

A propósito, enquanto tudo isso acontece, o demônio das sombras – que é imune a veneno – dá uma passeada pela retaguarda, sendo bastante insensível com os conjuradores inimigos. Depois que os conjuradores caírem, ele vai até os combatentes de longo alcance, e, por fim, aos que lutam corpo a corpo.

O drow mago gosta bastante do próprio couro – só de receber danos moderados (ficando com 31 PV ou menos) já vai começar a pensar na fuga; se ficar gravemente ferido (com 18 PV ou menos), não vai nem perder tempo pensando. A decisão de um drow mago com ferimentos moderados sobre vazar ou não depende da possibilidade de os oponentes conseguirem causar mais um dano moderado (14 pontos ou mais) na próxima rodada. Se achar que eles não conseguem, ele vai continuar lutando por pelo menos mais uma rodada, jogando uma *escuridão* em qualquer conjurador inimigo que ainda esteja em pé, desde que não haja um combatente corpo a corpo por perto que precise ser evitado com um *passo nebuloso*. Caso imagine que vão conseguir, ele foge e deixa o demônio das sombras para trás (se houver algum) para cobrir sua retaguarda.

Os diversos tipos de drow culminam em uma variante conjuradora de alto desafio, a **drow sacerdotisa de Lolth**. Os valores de atributos físicos da sacerdotisa são ordinários, ainda que sua Constituição seja um pouco mais alta que a de um drow típico – o que a torna menos propensa a tocaiar e mais disposta a dar a cara a tapa. No entanto, todos os valores de atributos mentais dela são altos, especialmente Sabedoria e Carisma. Ela se diferencia, em primeiro lugar, pela habilidade de conjuração; em segundo, pela habilidade Invocar Demônio (que, estranhamente, é menos confiável do que a do drow mago); e, em terceiro, por usar uma arma corpo a corpo, um flagelo envenenado.

A habilidade de Invocar Demônio não possibilita a escolha entre uma versão consistente, de poder baixo, e uma versão arriscada, de poder alto – oferece apenas uma opção: a chance de 30% de invocar um yochlol de ND 10; chance que ainda pode causar 1d10 pontos de dano psíquico na sacerdotisa caso ela falhe na invocação. Os demônios que o drow mago podia invocar eram íferos de nível de desafio baixo e médio, mas o yochlol é poderoso – na verdade, *mais* poderoso que a sacerdotisa que tenta invocá-lo. A questão é se essa aposta vale gastar uma ação inteira no combate. A drow sacerdotisa tem 71 PV, o mesmo que o guerreiro de elite. A principal força dela está na conjuração, e isso toma tempo.

Vamos elencar três razões possíveis pelas quais a sacerdotisa pode escolher tentar invocar o yochlol mesmo assim: primeiro, presumindo que um modificador de ataque de +6 tenha cerca de 60% de chance de acerto, espera-se que o yochlol cause 16 pontos de dano por rodada sem custar nenhuma ação à sacerdotisa. Segundo, ele pode conjurar *dominar pessoa* uma vez por dia e *teia* à vontade. Terceiro, ele tem 136 PV, de forma que pode agir como retaguarda para cobrir a fuga da sacerdotisa.

Dado que a chance de invocá-lo é de apenas 30%, temos de calcular que vai levar quatro ou mais rodadas de combate *depois* da invocação para que ela possa compensar completamente. A sacerdotisa tem recursos o suficiente à disposição para durar tanto assim antes de precisar fugir? Não se os PJs puderem causar 15 pontos de dano ou mais a ela a cada rodada.

Vamos ver quais são as magias que ela tem para evitar que isso aconteça:

- *Praga de insetos* preenche uma esfera de 6 metros de raio com gafanhotos vorazes que causam 4d10 pontos de dano, e metade disso caso o alvo seja bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição (11 pontos de dano esperados por rodada). Isso pode causar um estrago em um grupo de aventureiros e aventureiras com muita gente molenga, mas exige concentração da sacerdotisa.
- *Curar ferimentos em massa* permite que ela restaure 3d8 + 3 PV (16 PV em média) para cada criatura – até um máximo de 6 delas, incluindo ela mesma – em uma esfera de 9 metros de raio. Isso vai manter a luta rolando.
- *Presságio* é irrelevante em combate.

- *Movimentação livre* é útil como defesa, mas também é altamente situacional – até demais para que a sacerdotisa a conjure de forma preventiva, ainda mais que dura por apenas uma hora.
- *Conjurar animais* traz duas aranhas gigantes de ND 1 para a pancadaria – mais aliados independentes e causadores de dano para a sacerdotisa, sendo que se espera que cada uma cause 8 pontos de dano por rodada, e elas ainda podem prender os PJs em teias. Essa magia pode ser tão boa quanto tentar invocar o yochlol, e com certeza é um bom plano B caso a invocação falhe. No entanto, também precisa de concentração.
- *Dissipar magia* é uma mão na roda para remover efeitos positivos e negativos, mas ela em si não causa dano, então só é útil de verdade se a sacerdotisa tiver aliados lutando ao seu lado.
- *Restauração menor* permite que ela se livre de cegueira, surdez, paralisia ou envenenamento. Sendo sincero, parecem mais condições que ela poderia causar do que sofrer.
- *Proteção contra veneno*: *idem*.
- *Teia* é boa para deixar vários PJs contidos para depois submetê-los a ataques corpo a corpo, ataques à distância e magias que exigem salvaguardas de Destreza para resistir. Os ataques corpo a corpo do yochlol são ótimos, mas quantas magias que pedem salvaguarda de Destreza vimos até agora?
- *Amizade animal* – sério mesmo? Fora negociar uma trégua por baixo dos panos com a fera companheira do guardião, essa magia não serve para nada.
- *Curar ferimentos* é um jeito de ganhar tempo de última hora, que no máximo vai desfazer o dano de uma única rodada.
- *Detectar veneno e doença* – “Eita, olha só, eu tenho essas duas coisas aqui no meu bolso!”.
- *Raio nauseante* – finalmente, outra magia que faz sentido! Uma chance real de causar 2d8 pontos de dano venenoso (um dano esperado aproximado de 5) e impor a condição envenenado, dando ao inimigo desvantagem tanto em jogadas de ataque quanto em testes de atributo para escapar de uma teia. Também pode ser melhorada, causando cerca de 3 pontos de dano esperado a mais para cada círculo incremental: no 4º círculo, o dano esperado é 14. Contra um oponente contido, o dano

esperado é aumentado em 40%, graças à vantagem na jogada de ataque.

- *Orientação e resistência* exigem concentração e não são tão boas comparadas às outras magias da sacerdotisa que também exigem.
- *Rajada de veneno* causa 2d12 pontos de dano venenoso em uma falha de salvaguarda de Constituição, e nada se o alvo for bem-sucedido. É um truque e, por isso, tão bom quanto um ataque de arma corpo a corpo, que pode falhar. O ataque corpo a corpo da sacerdotisa é mais marcante, porém, graças ao dano venenoso, e ela ainda tem dois ataques desse por rodada. A única vantagem que a rajada de veneno tem sobre o flagelo é que ela pode ser disparada de 3 metros de distância.
- *Acudir os moribundos* realmente parece algo que um drow faria. Ou não.
- *Taumaturgia*: um jogo de fumaça e espelhos; útil antes da batalha, não durante.

Além dessas, a sacerdotisa tem as mesmas habilidades inatas dos outros drow: *luzes dançantes, escuridão, fogo das fadas e levitação*. Infelizmente, ela não tem tempo nem concentração disponível para usá-las.

Sabe o que está faltando aqui? Ações bônus. Muitos outros conjuradores clericais podem aprimorar a economia de ações com *arma espiritual* – mas não a drow sacerdotisa de Lolth. Ela tem de se virar com uma ajudinha dos amigos, e com “amigos” eu quero dizer demônios metamorfos e aranhas gigantes.

Antes de partir para os pormenores estratégicos, quero chamar a atenção para as perícias dela, em especial duas: Intuição e Furtividade. Vamos estipular que emboscada é, para os drow, um modo de vida. Quando qualquer tipo de drow, do plebeu mais baixo à sacerdotisa mais elevada, percebe a presença de uma criatura desconhecida, o reflexo instintivo é se esconder, observar e – caso a criatura seja um invasor – atacar com surpresa. A diferença da drow sacerdotisa de Lolth é que, se a observação disser a ela que o invasor representa uma ameaça significativa – ou, ao contrário, *nenhuma* ameaça –, ela vai tentar dialogar.

Isso é importante porque ela é tão forte nas interações sociais quanto é em combate, se não for mais. A proficiência em Intuição permite que ela

compreenda os desejos e motivações dos PJs, o que dá a ela poder de barganha. A Sabedoria alta faz com que ela seja difícil de enganar, e o Carisma excelente faz com que seja uma negociadora habilidosa. Veja bem: mesmo sem proficiência em Persuasão, Intimidação ou Enganação, o modificador dela nessas perícias é de +4, só por causa do Carisma. Toda e qualquer interação com uma drow sacerdotisa de Lolth deve ser traiçoeira e capciosa; os jogadores e jogadoras devem sempre ter a sensação de que ela está passando a perna neles. Em um teste resistido de Intuição bem-sucedido, ela vai certeira no calcanhar de Aquiles psicológico dos PJs – piedade, ego, insegurança, curiosidade, ganância, grandiosidade, complacência, escrúulos. Depois, apresenta razões críveis de por que eles deveriam esquecer o motivo pelo qual foram até ali e, em vez disso, deveriam servir aos interesses dela.

Assim que os PJs se recusarem, ela chama aquele demônio. Se a invocação não funcionar, vai ser *praga de insetos* ou *conjurar animais*, dependendo do fato de haver ou não pelo menos quatro PJs que não sejam guerreiros (ou bárbaros, ou paladinos, ou guardiões) a menos de 12 metros uns dos outros. Se houver, ela usa *praga de insetos* nesses PJs, que sustenta enquanto houver pelo menos dois deles no enxame; caso contrário, ela vai de *conjurar animais*. Se ela conseguir invocar o yochlol, vai conjurar uma dessas duas magias na próxima rodada. Além disso, se ela conjurar *praga de insetos* e depois abandoná-la, vai imediatamente usar *conjurar animais* na sequência.

Uma vez que ela tenha uma magia de concentração ativa, o próximo objetivo é conter o máximo de inimigos que puder. Se tiver aliadas aranhas gigantes, isso significa que elas vão lançar teias, e vão continuar fazendo isso enquanto houver inimigos que ainda não estejam enredados (dependendo dessa habilidade ainda estar disponível, já que precisa de recarga). Na sequência, a sacerdotisa mira *raio nauseante* nos que estiverem presos, priorizando os que parecem que vão escapar primeiro – e a conjura usando um espaço de 4º círculo, porque as magias dela desse círculo são quase todas inúteis. Depois de esgotar os espaços de 4º círculo, ela muda para ataques corpo a corpo contra oponentes enredados, recorrendo a *raio nauseante* contra oponentes livres que estejam fora de alcance, mas indo na direção dela.

Enquanto isso, se o yochlol estiver presente, ele escolhe o PJ com a maior razão de Força/Sabedoria e mete nele uma *dominar pessoa*, dando à drow sacerdotisa seu último aliado na batalha (ou não, se o PJ for bem-sucedido na salvaguarda). Caso isso falhe, ele conjura *teia* em qualquer personagem que não esteja contido – priorizando os de combate próximo – e parte para cima do grupo, caprichando nos ataques corpo a corpo. O yochlol muda para a Forma de Névoa apenas se os PJs escaparem para uma área fechada e bloquearem a passagem atrás deles, ou coisa parecida.

A drow sacerdotisa de Lolth tem Sabedoria alta e uma carreira respeitável, o que indica um impulso de autopreservação bem forte – mas ela também é uma fanática, o que indica que luta até a morte. Como vantagem e desvantagem, ambos se cancelam, e os reflexos de fuga dela disparam quando está gravemente ferida (com 28 PV ou menos). Ela vai Desengajar e bater em retirada se tiver aliados que possam cobrir a fuga; caso contrário, vai Correr, possivelmente sofrendo um ou mais ataques de oportunidade.

A propósito, tudo que foi dito até aqui prevê que ela tenha sido encontrada sozinha. É mais provável, no entanto, que ela esteja acompanhada por um drow guerreiro de elite como guarda-costas, pelo menos, e possivelmente uma guarda de honra com quatro a seis drow comuns. Quando for esse o caso, ela vai dar mais ênfase em conjurar magias de controle, de forma que os guerreiros de elite possam causar dano corpo a corpo contra oponentes contidos – evitando assim que ela própria precise se aproximar demais.

DUERGAR

Os valores de atributos dos **duergar** seguem claramente o perfil de um bruto; as características Resiliência Duergar e Sensibilidade à Luz Solar são passivas, e eles têm armas comuns, tanto corpo a corpo quanto à distância. Em geral, suas “táticas” vão se formar em torno de investir, empurrar e estocar. As únicas questões são quando usar Aumentar e quando usar Invisibilidade.

Com o custo de uma ação na rodada, Aumentar amplia o tamanho, o dano e a Força do duergar (não numericamente, mas na forma de vantagem em testes de atributo e de salvaguarda – mas não em jogadas de ataque). Exceto

no caso de agarrar, o dano é a única coisa desses benefícios que realmente conta. Já que tempo é uma coisa tão valiosa em D&D quinta edição, temos de calcular se esses benefícios valem o custo de ativação.

Vamos começar com números de dano puro – presumindo acertos, pelo bem da simplicidade, porque a probabilidade de serem bem-sucedidos em um ataque independe de qual arma o duergar está usando e de qual é seu tamanho atual. Também vamos presumir que o duergar esteja usando a arma que causa mais dano, a picareta de guerra (mas pode fazer as contas com a azagaia; a conclusão vai ser a mesma).

Um golpe com uma picareta de guerra de um duergar de tamanho normal causa $1d8 + 2$ pontos de dano, ou 6,5 pontos em média, que eu ainda não estou arredondando aqui porque esses meio pontos vão acumular ao longo do tempo. Um duergar Aumentado causa $2d8 + 2$ pontos de dano, ou 11 pontos em média.

É assim que funciona ao longo de um encontro de combate típico (arredondando o dano acumulado para o número par mais próximo):

Rodadas	Normal	Aumentado
1	6	–
2	13	11
3	20	22
4	26	33
5	32	44

D&D quinta edição presume que o encontro de combate comum dura três rodadas, com o normal sendo de duas a cinco. Aqui podemos ver que três rodadas é o ponto aproximado de equilíbrio, no qual Aumentar oferece apenas um ligeiro benefício. Se uma batalha vai durar mais do que três rodadas, a vantagem de Aumentar é significativa. Se for acabar rapidamente, Aumentar não vai beneficiar o duergar.

Como sabemos quanto tempo uma batalha vai demorar? Não sabemos – nem o duergar. Podemos apenas fazer palpites baseados no que sabemos sobre construção de encontros, e o duergar só pode usar a intuição formada pela experiência. Vamos considerar as possibilidades:

- Um encontro Fácil vai terminar rápido, e certamente a favor dos PJs.
- Um encontro Médio vai durar de duas a quatro rodadas, com apenas danos leves a moderados aos PJs.
- Um encontro Difícil vai durar de três a cinco rodadas, e os PJs podem receber danos moderados a graves.
- Um encontro Mortal pode durar de três a cinco rodadas, com alguns dos PJs recebendo dano grave ou fatal – ou os aventureiros e aventureiras podem ser surrados rapidinho. Vamos ter de distinguir entre “Mortal” e “Supermortal”.

Em um encontro Fácil com os PJs, o duergar não se beneficia de Aumentar – e também não tem esperança de vencer. É aqui que ele vai recorrer à Invisibilidade. Um duergar tem só uma Sabedoria média, mas é o suficiente para saber quando está em desvantagem e precisa fugir.

Um encontro Médio é mais difícil de julgar, mas ainda há uma chance de 50% de que Aumentar não ajude o duergar tanto assim. Nessa circunstância, ele pode perceber o tamanho do problema imediatamente, usar Invisibilidade e fugir; caso contrário, vai Aumentar, *e só aí* perceber a roubada em que se meteu, usar Invisibilidade e fugir.

Um encontro Difícil ou Mortal (não Supermortal) provavelmente vai se arrastar e, nesse caso, o benefício de Aumentar é indiscutível. O duergar usa essa característica na primeira rodada desse encontro – até mesmo antes, se puder, mas não trapaceie e mande um duergar Aumentado para cima dos seus PJs se a criatura não tiver motivos para esperar uma luta. Um duergar só fica invisível e foge quando fica gravemente ferido (com 10 PV ou menos).

Um encontro Supermortal costuma acabar rápido, *e* é provável que o duergar vença. Nessa situação, ele não precisa fugir, e não precisa de qualquer outra vantagem além das que já tem. Assim, vai lutar em seu tamanho normal.

Estive me referindo a um duergar sozinho até aqui, mas as mesmas regras se aplicam caso eles estejam atacando (ou defendendo) no plural. Use as regras da seção “Criando Encontros”, no capítulo 3 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*, para determinar a dificuldade de cada encontro e a reação dos seus duergar a eles, o que pode mudar de caso para caso.

Mas espera aí, você pode estar se perguntando, a dificuldade de lutar contra um duergar não muda dependendo dele estar em tamanho normal ou Aumentado? Isso não afeta o nível de desafio dele, e por consequência a dificuldade do encontro?

Na verdade, não. A razão para isso é que o duergar só luta em seu tamanho normal se tiver uma vantagem enorme. Caso contrário, se for ficar e lutar, ele faz isso Aumentado, e o ND já presume o dano dele nessa condição.

De qualquer forma, em poucas palavras, você não precisa improvisar táticas para o duergar. Tudo o que precisa fazer é pensar na dificuldade de cada encontro com antecedência, de forma que saiba como os duergar vão reagir aos PJs: desaparecer e correr, Aumentar e correr em carga ou simplesmente partir para a investida.

QUAGGOths

O **quaggoth** é uma criatura de contradições. A ilustração do *Monster Manual: Livro dos Monstros* sugere uma astúcia malevolente, que é desmentida pela Inteligência baixa no bloco de estatísticas, e a brutalidade deles é curiosamente justaposta a um alinhamento caótico e neutro. O histórico da espécie, desde a estreia no *Fiend Folio* de AD&D, é de servir, a única desse tipo entre os humanoides da quinta edição.

Então qual é a desses caras, e por que é que são associados com os quase sempre neutros e maus drow? De acordo com as histórias atuais, eles costumavam viver sob a luz do sol, como habitantes da floresta, mas foram afugentados para as profundezas pelos elfos da superfície; os drow subterrâneos se aproveitaram desse ressentimento duradouro para transformá-los em lacaios. Como são caóticos e neutros, é claro que não podem ser os servos mais confiáveis. Podem ser ferozes, até mesmo obedientes de certa forma, mas submissos é que certamente não são. Lutam quando têm o território ameaçado, lutam quando estão com fome e, se estiverem sendo comandados pelos drow, lutam quando tiverem vontade. Mas nem sempre vão estar muito a fim.

Os quaggoths têm Força e Constituição muito altas, e nenhum outro destaque na curva de atributos – o típico perfil de um bruto. Sua Inteligência é equivalente à de um gorila, mas sua Sabedoria está acima da

média. Isso faz com que sejam movidos por instinto e inflexíveis em suas táticas, mas perspicazes ao escolher os alvos; se souberem que estão em menor número, e algum dos PJs do grupo souber falar Subcomum, talvez seja possível conseguir fazer algum tipo de barganha com eles – o interesse primário dessa criatura é a expansão territorial, com a qual os PJs podem contribuir atacando os rivais dos quaggoths nas proximidades. Sua visão no escuro de longo alcance indica um estilo de vida quase que totalmente subterrâneo, com incursões no mundo da superfície apenas durante a noite. O deslocamento de escalada deles indica uma afinidade por cavernas com diversos espaços verticais e muitos níveis diferentes.

Como são guerreiros brutos corpo a corpo, para eles seria suficiente simplesmente se jogarem sobre um alvo em potencial – que julgariam apenas pela força e pelo tamanho, visto que falta a eles Inteligência para uma avaliação mais sofisticada de forças e fraquezas – e rasgá-lo com os Ataques Múltiplos duplos com as Garras. Mas há duas outras esquisitices no bloco de estatísticas do quaggoth que merecem atenção.

A primeira é a característica Ferimento Enfurecedor, que ele não ativa até que esteja com 10 PV ou menos. Isso é bem além do limiar depois do qual um monstro tipicamente agressivo iria fugir para salvar a própria pele (pelo cálculo que uso ao longo deste livro, seriam 18 PV ou menos). A segunda é a proficiência em Atletismo, que não tem sinergia natural com qualquer outra de suas características. Como podemos fazer um bom uso disso?

Bem, para começar, Ferimento Enfurecedor não é tão boa a ponto de o quaggoth querer receber dano só para ficar abaixo de 10 PV, mas ela sugere alguma coisa sobre *como* os quaggoths podem fugir quando resolvem fugir. Para começar, assim como reptantes, eles sempre se colocam entre seus oponentes e seu próprio território (a menos que já estejam nele). Ao contrário do povo lagarto, no entanto, eles não vão Correr para casa quando gravemente feridos, nem vão Esquivar ou Desengajar – as outras duas ações mais comuns quando alguém está fugindo. Em vez disso, eles continuam agressivos enquanto recuam: ainda encarando os oponentes, afastam-se usando todo o deslocamento deles e Preparam um ataque de Garras contra qualquer inimigo que entre em seu alcance. Se e quando receberem dano demais, Ferimento Enfurecedor vai ser ativada, dando a eles vantagem nas jogadas de ataque e mais dois dados de dano ao acertarem – o que, idealmente, desencoraja os perseguidores a continuarem a perseguição.

Quanto a Atletismo, ela é bem útil ao agarrar ou empurrar. Agarrar não oferece nenhum benefício real a um quaggoth, mas empurrar tem chance de deixar um oponente caído. Quantos aliados precisam atacar o alvo caído para que valha a pena para o quaggoth dar um empurrão em vez de usar os próprios Ataques Múltiplos? Contra um alvo de CA 15, espera--se que os Ataques Múltiplos de um quaggoth causem 7 pontos de dano. Com vantagem, isso aumenta para 10 pontos. Três quaggoths com Ataques Múltiplos causariam 21 pontos de dano mais uma fração, enquanto um deles empurrando e outros dois fazendo Ataques Múltiplos causariam 21 pontos de dano menos uma fração. Para que haja um benefício real nessa manobra, um grupo de quaggoths tem de superar os oponentes em número na proporção de pelo menos quatro para um (ou eles devem estar acompanhados por outras criaturas com ataques corpo a corpo mais fortes). No fim das contas, temos de considerar essa proficiência como algo que ajuda os quaggoths apenas como capacidade defensiva – ou seja, se um oponente tentar agarrar ou empurrar um deles em vez do contrário.

O **quaggoth thonot** é idêntico aos demais da espécie em todos os aspectos, exceto em um: ele é psíônico. Isso possibilita a ele conjurar *queda suave* e *mãos mágicas* à vontade, e usar *curar ferimentos*, *aumentar/reduzir*, *esquentar metal* e *reflexos* uma vez por dia.

Dessas, a magia que imediatamente se destaca é *aumentar/reduzir* – mas, ao contrário da habilidade Aumentar dos duergar, *aumentar/reduzir* só adiciona 1d4 ao dano corpo a corpo do quaggoth. O custo de oportunidade é simplesmente alto demais: a batalha tem de durar pelo menos quatro rodadas para que os ataques do quaggoth aumentado psionicamente causem mais dano do que os de um outro que use Ataques Múltiplos em sua primeira rodada, bem como nas subsequentes – e serão necessárias pelo menos cinco delas para que isso faça a diferença. É uma boa estratégia para assustar, mas não ajuda o quaggoth thonot a matar coisas. Quanto à parte *reduzir* de *aumentar/reduzir*, visto que exige uma falha em uma salvaguarda de Constituição, os únicos oponentes nos quais vale a pena usar são aqueles melhor equipados para resistir a ela.

Curar ferimentos recupera apenas 1d8 + 1 PV; quando chegarem ao ponto de estarem enfrentando quaggoths, a maioria dos PJs já causa mais dano do que isso em uma rodada. Ela também diminui as chances de que o quaggoth thonot possa receber dano suficiente para o Ferimento

Enfurecedor ser ativado. O mesmo vale para *reflexos*, uma magia estranhamente defensiva para uma criatura tão agressiva.

O achado do repertório psiônico desse tipo de quaggoth é *esquentar metal*. Primeiro: ela causa 2d8 pontos de dano ígneo automaticamente, o que supera o dano esperado de Ataques Múltiplos contra qualquer oponente de CA 13 ou maior (para um quaggoth, esse “maior” significa “alguém usando armadura que parece armadura”). Segundo: adiciona um elemento à economia de ações do quaggoth thonot ao permitir que ele cause dano adicional como ação bônus. Terceiro: desde que o inimigo não remova ou solte qualquer item de metal que o thonot esteja esquentando, ela impõe desvantagem nas jogadas de ataque e nos testes de atributo desse inimigo.

Mãos mágicas não tem uma aplicação significativa em combate; *queda suave* pode ser útil dependendo da situação, baseado nos tipos de lugares em que os quaggoths curtem ficar de bobeira.

Assim, *esquentar metal* é claramente a primeira escolha dos truques psíquicos do quaggoth thonot. Ele nem considera usar *reflexos*, a menos que esteja moderadamente ferido (com 31 PV ou menos); guarda *aumentar/reduzir* para usar como uma tática de assustar os oponentes quando estiver pronto para fugir, e não se importa com *curar ferimentos* até que tenha escapado para uma distância segura. Dito isso, no entanto, se *curar ferimentos* fizer com que ele volte a ter 18 PV ou mais e ele ainda tiver aliados na batalha, é possível que volte a atacar com tudo.

GITHYANKI

Jogadoras e jogadores de Advanced Dungeons & Dragons das antigas lembram dos githyanki como os garotos-propaganda do *Fiend Folio*, o primeiro suplemento do *Livro dos Monstros* original (e também vão se lembrar que o *Fiend Folio* foi o livro que nos deu o flunf, mas não vamos mais falar sobre isso). Os githyanki são nativos de outro plano, e saem de sua terra natal para invadir e conquistar o mundo dos personagens jogadores. Eles têm uma origem em comum com os githzerai.

Githyanki combatentes são tropas de choque, com Força e Destreza altas; sua Inteligência e Sabedoria também estão acima da média. Têm habilidade psíquica inata (tratada na quinta edição como uma forma de conjuração) que garante a eles telecinese à vontade na forma da magia *mãos*

mágicas, além de usos limitados de *indetectável*, *passo nebuloso* e *salto*. Também têm bônus de proficiência em salvaguardas de Constituição, Inteligência e Sabedoria, além de Ataques Múltiplos corpo a corpo.

O que torna o combate githyanki interessante é a intersecção entre a capacidade de causar muito dano, a Constituição baixa em relação à Força e à Destreza (ainda que ela seja acima da média humana) e as magias de mobilidade. Um githyanki deve se mover rápido, bater forte e depois sumir dali. O fato de *passo nebuloso* ser uma ação bônus em vez de uma ação normal é o ingrediente-chave nessa receita, possibilitando combinações como as seguintes:

- Mover-se até um oponente, realizar Ataques Múltiplos (ação) e depois usar *passo nebuloso* (ação bônus) para ultrapassá-lo.
- Usar *passo nebuloso* (ação bônus) até um oponente, Ataques Múltiplos (ação) para acabar com ele e se mover.
- Usar Ataques Múltiplos (ação), *passo nebuloso* (ação bônus) e sair de vista.

Salto não é uma ação bônus, mas também não precisa de concentração. O efeito de uma magia *salto* – triplicar a distância de salto de uma criatura – dura um minuto inteiro. Saltar não é lá uma das regras melhor compreendidas, então vamos ver o que isso significa:

- Um salto em distância correndo, com pelo menos 3 metros de deslocamento inicial, permite que um personagem salte 30 centímetros para cada ponto no valor do atributo Força; um salto em distância parado cobre metade disso. Um personagem saltando também pode superar um obstáculo cuja altura não ultrapasse um quarto da distância do salto. Assim, um githyanki combatente com Força 15 pode, no geral, cobrir 5 metros com um salto em distância correndo, ou 2,5 metros com um salto em distância parado. Com *salto* em efeito, essas distâncias viram 15 e 7,5 metros, com a habilidade de superar alturas de 4 e 1,5 metros, respectivamente. No entanto, em uma única rodada de combate, uma criatura ainda é limitada por seu deslocamento máximo, o que significa que, mesmo sob a influência de *salto*, uma criatura com 9 metros de deslocamento não pode saltar mais do que 9

metros em uma rodada sem usar a ação Correr para ganhar deslocamento adicional. Se saltar mais longe, o deslocamento termina na rodada seguinte; entre rodadas, ele fica suspenso no ar.

- Um salto em altura correndo, com pelo menos 3 metros de deslocamento inicial, permite que um personagem salte no ar 1 metro + 30 centímetros para cada ponto em seu modificador de Força; um salto em altura parado alcança metade disso. Assim, um githyanki combatente com Força 15 (modificador de +2) normalmente salta 3 metros no ar se estiver correndo, ou 1,5 metro se estiver parado. Com *salto* em efeito, as medidas se tornam 5 e 2,5 metros, respectivamente.

E quando é que um githyanki vai querer usar *salto*? Em combate próximo, *passo nebuloso* é bem mais útil. Mesmo em áreas com vários espaços horizontais e verticais, *passo nebuloso* ainda custa apenas uma ação bônus, enquanto *salto* a princípio usa uma ação inteira, ainda que não precise de concentração.

A ação do githyanki no geral vai ser Ataques Múltiplos; então, pela lógica, o momento de usar *salto* é quando ele não estiver atacando. Isso acontece quando o githyanki está prestes a emboscar alguém, depois dos oponentes terem corrido, assim que o githyanki acaba de derrotar um inimigo e está procurando outro ou quando o próprio githyanki está fugindo. Já que o efeito de *salto* é limitado pelo deslocamento máximo da criatura, a magia exige uma ação Correr para ter qualquer vantagem tática em relação a um oponente – por exemplo, saltar ultrapassando um inimigo para interromper sua fuga. A compensação vem no turno subsequente do githyanki, quando ele pode usar uma ação novamente.

Os githyanki combatentes são inteligentes e disciplinados, e vão Desengajar quando estiverem fugindo. O combatente menos ferido vai cobrir a fuga dos outros, e luta até a morte se for necessário para que consigam escapar. Outros combatentes vão bater em retirada quando ficarem gravemente feridos (com 19 PV ou menos).

Os **githyanki cavaleiros** têm uma curva de habilidade mais voltada aos brutos, com a Constituição mais alta que a Destreza. Além disso, têm acesso a um uso de *transição planar* e um de *telecinese*, uma forma mais sofisticada da habilidade que *mãos mágicas* proporciona. Com *telecinese*, um githyanki cavaleiro pode empurrar ou puxar um PJ a até 9 metros em

qualquer direção, ou até mesmo segurá-lo suspenso no ar. Com *transição planar*, um PJ pode ser transportado de forma permanente até outro plano de existência, ou o cavaleiro e seus aliados podem eles mesmos desaparecer.

Em um grupo formado tanto por githyanki cavaleiros quanto combatentes, os cavaleiros engajam em luta corpo a corpo com os oponentes mais poderosos e os mantêm ocupados; usam *passo nebuloso* apenas para intervir caso outro inimigo esteja causando problemas a um aliado githyanki, ou após derrotar um adversário e assim se aproximar rapidamente de outro. Os cavaleiros também servem de retaguarda para permitir que os aliados fujam, e só escapam usando *transição planar* quando todos os outros estiverem a uma distância segura. Usam *telecinese* para içar um guerreirinho chato no ar, para empurrar um inimigo de uma beirada ou na direção de uma ameaça, para puxar um oponente até o alcance corpo a corpo de um aliado ou para rebocar um inimigo fujão de volta para a batalha – e escolhendo muito bem, já que cada cavaleiro só pode usar esse poder uma vez por dia. Eles podem ter bons palpites sobre quais PJs têm Força ou Carisma baixos o suficiente para que *telecinese* ou *transição planar* funcione, ainda que possam ser enganados pelas aparências.

Githyanki cavaleiros não fogem enquanto githyanki combatentes estiverem presentes. Quando sozinhos ou acompanhados apenas por outros cavaleiros, eles fogem com *transição planar* ao ficarem gravemente feridos (com 36 PV ou menos), a menos que estejam presos ao dever de proteger algum lugar.

Finalmente, ao contrário dos combatentes, os githyanki cavaleiros têm a habilidade inata de conjurar *línguas* – o que significa que, se há alguém capaz de conversar com os PJs, esse alguém é um deles. Vão fazer isso se tiverem chance, mas são leais e maus, então sua ideia de “conversa” consiste em falar aos PJs como é que vai ser o negócio; não ligam para os interesses dos aventureiros e aventureiras, e só vão concordar com ofertas de negociação que se alinhem com os próprios objetivos.

GITHZERAI

Assim como os primos githyanki, os githzerai são um povo rigorosamente disciplinado vindo de outro plano de existência. Ao contrário dos belicosos githyanki, os githzerai direcionam sua disciplina ao ascetismo e à autodefesa. Em sua essência, são supermonges psíquicos, baluartes contra o caos.

O **githzerai monge** tem Força e Constituição pouco acima da média e Destreza alta, o que costuma ser a curva de atributos de um atacante de tocaia; um lutador corpo a corpo com esse perfil geralmente tem de usar movimento, surpresa e ter bônus no dano para compensar a habilidade reduzida de aguentar uma pancada. Assim, o githzerai monge é um atacante de assalto, com habilidades projetadas para derrubar inimigos com ataques corpo a corpo rápidos.

A característica Defesa Psíquica permite adicionar o modificador de Sabedoria à sua Classe de Armadura enquanto estiver desarmado, dando a ele CA 14. Seu Ataque Desarmado causa $1d8 + 2$ pontos de dano contundente mais $2d8$ pontos de dano psíquico, e os Ataques Múltiplos permitem que ele faça dois desse por turno. Um golpe da mão de um githzerai monge é como ser esmagado por um martelo de guerra e sofrer uma mini-Explosão Mental. É quase como se a única função dos poderes do githzerai monge fosse a de castigar jogadores e jogadoras bobos que os subestimam.

Aliás, esse githzerai pode conjurar élide três vezes por dia, aumentando sua CA de 14 para 19 como uma reação todas as vezes. Seus pontos de vida não são astronômicos, mas ele pode sobreviver um bom tempo ao fazer o possível para não ser atingido. A chave dessa estratégia, no entanto, é não permitir que o cerquem: quanto mais agressores o atacam, maiores são as chances de que um desses ataques o atinja.

A magia inata *salto* tem, para o monge, as mesmas desvantagens já mencionadas para o githyanki combatente: custa uma ação, ou seja, não pode ser combinada com um ataque. Quando você está projetando encontros, *queda suave* incentiva a criar espaços verticais nos quais os oponentes do monge correm o risco de cair, sem que ele precise se preocupar.

Se um githzerai monge está lutando com você, é porque ele provavelmente tem uma boa razão para terminar o serviço se puder, mas vai

Correr e fugir na quarta rodada de combate ou se ficar gravemente ferido (com 15 PV ou menos), o que vier primeiro.

O **githzerai zerth** é uma versão mais avançada do monge, com Constituição mais alta (e, assim, um perfil mais voltado à escaramuça, embora falte a ele perícias e características que permitiriam lutar assim), ainda mais dano no Ataque Desarmado e as magias *assassino fantasmagórico* e *transição planar*, que ele pode usar uma vez por dia cada uma.

Assassino fantasmagórico é uma habilidade surpreendentemente ineficaz: quando conjurada, exige uma salvaguarda de Sabedoria para evitar a condição amedrontado, e pede outra salvaguarda contra dano psíquico no final do turno do alvo. Qualquer salvaguarda bem-sucedida faz a magia terminar. A CD de salvaguarda da magia é 14; imaginando um modificador de salvaguarda mediano de +3, e assim 50% de chance de sucesso, você pode presumir que um PJ desfaz a magia antes mesmo de receber qualquer dano. Entre a Inteligência 16 e o fato de que essa é uma habilidade inata, vamos ser benevolentes com o zerth e presumir que ele possa ter um bom palpite de quais inimigos têm modificadores de Sabedoria baixos o suficiente para que a tentativa valha a pena – mas sério, o meu “valha a pena” aqui é de -3, o mínimo para que o zerth tenha uns dois terços de chance de conseguir causar dano em pelo menos uma rodada.

Transição planar, por outro lado, só precisa funcionar uma vez para que o githzerai zerth se livre de um inimigo realmente chato de forma mais ou menos permanente, e tudo o que ele precisa para se sentir bem sobre as chances de sucesso é que o oponente tenha um modificador de Carisma de 0 ou menos. Como alternativa – mais provável, se for o único zerth do grupo –, ele reserva *transição planar* para a própria fuga, com seus aliados na rabeira, se as coisas ficarem feias.

Como o githzerai monge, o zerth é mais eficiente em combate corpo a corpo contra um único oponente – tem uma CA alta o suficiente para que talvez seja capaz de lidar com dois agressores ao mesmo tempo, mas definitivamente não com três. Quando fica gravemente ferido (com 33 PV ou menos), ele dá um sinal audível e Prepara a magia *transição planar*, com a circunstância-gatilho sendo o momento em que o último aliado dá as mãos para o grupo. Se tiver aliados que estão fugindo, ele vai lutar como

retaguarda para cobrir a fuga, certificando-se de que estão livres e desimpedidos antes de usar *transição planar* para salvar a própria pele.

Na quinta edição de D&D, a regra geral é a de arredondar frações para baixo. Neste livro, quando faço análise probabilística do dano em vez de aplicá-lo a um PJ ou monstro, arredondo frações para o número inteiro mais próximo, com metades sendo arredondadas para o número *par* mais próximo.

De acordo com “Criando um Encontro de Combate”, no capítulo 3 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*, essa razão de sereianos para PJs constitui um encontro Mortal. No entanto, de acordo com as orientações alternativas em “Criando Encontros”, no capítulo 2 do *Guia de Xanathar para Todas as Coisas*, eles formam um encontro equilibrado. Eu rodei um cenário de teste com dez sereianos contra cinco personagens de 1º nível com *respirar na água* conjurada neles, e o combate terminou com o povo do mar acabado e apenas dois PJs feridos. Assim, concluí que o *Guia de Xanathar* está certo.



PNJS

Muitos humanoides que os personagens dos jogadores e jogadoras vão encontrar não são “monstros”, apenas *pessoas* – camponeses mundanos, aldeões, guerreiros, criminosos, nômades, andarilhos e eremitas, ou especialistas arcanos com poder e influência. Combates com monstros são esmagadoramente mais prováveis, mas encontros com PNJs oferecem muito mais oportunidades de lidar com os interesses de cada lado através de interações sociais. As táticas de combate aqui descritas são para quando tais conversas saem do controle.

PLEBEUS E NOBRES

No *Monster Manual: Livro dos Monstros* da quinta edição, o modelo básico para um PNJ é **plebeu**. Plebeus têm atributos medianos, sem perícias ou habilidades especiais e nenhum ataque com armas que não sejam uma clava ou qualquer outra arma improvisada.

A psicóloga alemã Karen Horney observou três tendências no comportamento das pessoas: mover-se junto com outras, mover-se contra outras e mover-se para longe de outras. Ela chamou essas tendências de conformidade, agressão e afastamento. Em qualquer personalidade, uma dessas três tendências se destaca. Então um plebeu que se encontre em uma situação de conflito pode reagir de uma das três formas:

- **Lutar.** Ele ataca por reflexo quem percebe como inimigo. O ataque não será sofisticado. O PNJ pega a arma mais próxima (improvisada, se necessário), desloca-se na direção de seu oponente e ataca até o inimigo ser derrotado ou até ele próprio ficar seriamente ferido (reduzido a 1 PV) ou ser nocauteado. Alguns raros plebeus – caçadores, por exemplo – podem saber usar armas simples de combate à distância. Isso permite que ataquem sem precisarem se aproximar do

oponente, mas ainda podem perseguir, até certo ponto, um inimigo que tente fugir.

- **Fugir.** Ele vira e sai correndo. Sem o treinamento suficiente para saber como Desengajar, tenta Esquivar enquanto estiver dentro do alcance de seu oponente; caso contrário, tenta Correr. Em ambos os casos, move-se o total de seu deslocamento na direção do lugar seguro mais próximo.
- **Estacar.** Na vida real, essa reação ao perigo é incrivelmente comum. O personagem não luta nem tenta fugir, paralisado de medo. Se for perspicaz (sendo bem-sucedido em um teste de Sabedoria com CD 15), consegue formar as frases necessárias para se render.

Mas por que vocês estão atacando plebeus, jogadores e jogadoras malvados? Bem, Mestres devem ter bons motivos para incluir plebeus em um encontro. Talvez eles estejam sendo atacados por um monstro e precisem ser resgatados. Talvez tenham sido enfeitiçados por um inimigo mais poderoso. Talvez os personagens dos jogadores e jogadoras tenham sido enfeitiçados ou magicamente disfarçados para parecerem uma ameaça. Talvez os plebeus sejam xenófobos, e os personagens sejam forasteiros. Talvez eles estejam envolvidos em uma disputa com outros plebeus.

PNJs não humanos podem tender a um tipo de comportamento particular, baseado em seus modificadores de atributo e outros traços raciais. Por exemplo, anões da montanha plebeus teriam dois pontos a mais em Constituição e Força. Isso faz com que se encaixem no perfil de brutos e se tornem mais propensos a lutar no mano a mano; além disso, o baixo deslocamento sugere que são menos propensos a fugir. O Treinamento em Combate dos Anões sugere que mesmo seus plebeus não treinados carregam machadinhas (suas armas simples de combate corpo a corpo) em vez de clavas. Aqui estão as tendências para outras raças e sub-raças:

- **Anões da colina:** Con 12, Sab 11. Preferem uma abordagem defensiva e são mais propensos a evitar combate, a menos que estejam em vantagem. Portam machadinhas – como armas corpo a corpo, não de arremesso. Como os anões da montanha, os anões da colina são lentos e, portanto, não costumam fugir depois que um combate começa.

- **Altos elfos:** Des 12, Int 11, mais truques. Eles atiram de tocaia, usando não apenas arcos curtos, mas também truques ofensivos, como *raio de fogo* e *raio de gelo*.
- **Elfos silvestres:** Des 12, Sab 11, mais Máscara da Natureza. Eles se escondem e atacam, esperando obter vantagem e surpreender através da camuflagem, e atiram de tocaia usando arcos curtos. Com Pés Velozes, é bem provável que fujam caso o rumo do combate vire contra eles. Com sorte, terão mais chances de se esconder e tocaiar.
- **Elfos obscuros (drow):** Des 12, Car 11, mais Sensibilidade à Luz Solar e Visão no Escuro Superior. Atiram de tocaia, usando bestas de mão; são noturnos e/ou subterrâneos; normalmente não tentar negociar – ou blefar – para escapar de um combate.
- **Pequeninos pés-ligeiros:** Des 12, Car 11, mais Corajoso. Atiram de tocaia usando armas simples de combate à distância, defendem-se usando adagas (a única arma corpo a corpo simples com Acuidade) e não negocia (ou blefar) se acharem que isso pode ajudar. Também são destemidos, mas inclinados a lutar do que estacar de medo, e seu deslocamento baixo os torna menos suscetíveis a fugir.
- **Pequeninos robustos:** Des 12, Con 11, mais Corajoso. Atiram de tocaia usando armas simples de combate à distância, e se defendem com adagas. Tendem mais a lutar do que a fugir. São combatentes ferrenhos se estiverem engajados no corpo a corpo e em pé de igualdade em termos numéricos.
- **Draconatos:** For 12, Car 11, mais arma de sopro. Escolhem suas batalhas cuidadosamente e evitam combates a menos que possuam vantagem; atacam escondidos, começando com as armas de sopro e seguindo com ataques corpo a corpo usando clavas e outras armas improvisadas. Apesar da linhagem e do tamanho, draconatos tendem mais a fugir do que a lutar ou estacar.
- **Gnomos dos bosques:** Int 12, Des 11, mais *ilusão menor*. Procuram evitar completamente o combate, e aproveitam seu Falar com Animais Pequenos para usar bichos da floresta como sentinelas. Gnomos dos bosques usam ilusões para encobrir suas fugas; os que estacam usam ilusões para tentar se disfarçar como rochas, arbustos, troncos e coisas do tipo.

- **Gnomos das rochas:** Int 12, Con 11, mais Engenhoqueiro. Evitam combates e usam armadilhas e alarmes para avisá-los de invasões e para espantar ou incapacitar intrusos.
- **Meio-elfos:** Car 12, dois outros valores de atributo 11. Além da inclinação para negociar ou blefar, meio-elfos não têm tendências específicas e são igualmente propensos a lutar, fugir ou estacar, assim como humanos.
- **Meio-orcs:** For 12, Con 11, mais Vigor Implacável e Ataques Selvagens. Quase sempre atacam; dificilmente fogem ou estacam. Dão preferência ao combate corpo a corpo, com clavas ou armas improvisadas.
- **Tiferinos:** Car 12, Int 11, mais Legado Infernal. Quando carecem de Força e estão em número inferior, fogem do perigo e usam *taumaturgia* para tentar amedrontar as criaturas que os ameaçam.

O bloco de estatísticas do **nobre** reflete o fato de que mesmo o aristocrata mais incompetente possui uma vantagem sobre o típico plebeu. Isso se dá em virtude de sua educação e do acesso a uma boa alimentação. Também sugere algum treinamento em esgrima, bem como um refinamento por ser da corte e o acesso a livros de filosofia e tradição. Os três atributos físicos são superiores aos dos plebeus, entretanto não são particularmente elevados de um ponto de vista geral; isso indica que um nobre vai ser *seletivamente* corajoso. Ou seja, um nobre não terá medo de um plebeu e pode considerar que está no direito de dar uma surra no desgraçado – mas quando encarar, digamos, um urso-coruja, prontamente irá lembrar que discrição é a melhor parte da coragem.

Antes de um nobre lutar, correr ou estacar frente a um inimigo inteligente, ele tentará negociar – e terá uma boa chance de saber se estará fazendo isso de uma posição vantajosa ou não. Nobres empunham rapieiras, nas quais são proficientes, mas também sabem reconhecer quando foram superados, e sabem quando Desengajar e recuar. O senso de autopreservação de um nobre é *muito* forte: ele só precisa ficar moderadamente ferido (com 6 PV ou menos) para recuar ou se render. Continuam lutando apenas se não tiverem uma trégua ou nenhuma oportunidade de fugir. O papel da honra nas decisões de vida ou morte de um nobre é extremamente exagerado.

GUARDAS, RUFIÕES, VETERANOS E CAVALEIROS

Pegue um plebeu fisicamente acima da média, coloque uma lança em sua mão, dê a ele algum treinamento de combate e você terá um **guarda** –a primeira linha de defesa contra personagens de jogadores e jogadoras que, de outra forma, ficariam causando nas belas cidades do seu cenário de campanha.

Com valores de atributos físicos acima da média (mas não excepcionais), guardas são adequados para o combate simples e direto do tipo “avance e cutuque, depois cutuque novamente”. Dito isso, não são nada além de plebeus bem treinados. São mais valentes do que a média e mais motivados pelo dever, contanto que não estejam encarando um inimigo mais desafiador do que outro plebeu. Coloque um monstro para enfrentá-los e eles têm tantas chances de correr ou estacar quanto de ficar e lutar.

Eles sabem como manejar suas armas, mas isso não é o mesmo que entender de estratégias e táticas; a sofisticação deles termina no conhecimento de que um oponente cercado tem menos chances de escapar. Se tiverem vantagem numérica sobre seus oponentes, irão flanquear. Caso contrário, formarão uma linha, se organizarão de costas uns para os outros em um círculo ou ainda enviarão um dos seus para buscar reforços. Quando estão em grave perigo – com 4 PV ou menos ou próximos de outro guarda nessa situação –, sua disciplina se desfaz. Não irão correr sem antes Desengajar, entretanto, a menos que eles mesmos fiquem gravemente feridos (a diferença entre seus atributos físicos e os dos plebeus é significante o suficiente para que optem por uma abordagem de combate direto, enquanto plebeus da mesma raça não o fariam).

Note que guardas não têm proficiência na perícia Intimidação. Eles podem gritar “Pare！”, mas a ordem pode acabar soando como uma sugestão.

Um **rufião** tem Ataques Múltiplos, Táticas de Grupo e um perfil de bruto, com os atributos Força e Constituição elevados. Rufões normalmente lutam como uma gangue, aproximando-se o máximo possível dos alvos para conceder vantagem nas jogadas de ataque uns dos outros. Embora portem bestas, não são muito chegados ao combate à distância (ter Ataques Múltiplos não faz com que possam recarregar uma besta mais rápido, mas permitirá que ataquem duas vezes com a maça em seu turno), e ter alguém atirando neles de longe é uma das poucas coisas que os fará pensar duas

vezes sobre uma briga. Se estiverem em um bom número, suficiente para que pelo menos dois deles se afastem dos demais para perseguir um oponente que esteja atacando à distância, assim farão; mas nenhum faria isso sozinho, porque estaria abrindo mão de suas Táticas de Grupo, e rufiões preferem lutas fáceis.

Um rufião gravemente ferido (com 12 PV ou menos) vai Desengajar e recuar, e seus aliados vão fazer o mesmo na rodada seguinte, mesmo que não estejam muito feridos. Isso não significa, de forma alguma, que consideram a luta terminada. Rufiões, pelo visto, existem aos montes, e podem aparecer querendo uma revanche a qualquer momento, em maior número do que antes. Qualquer que tenha sido a dificuldade do último encontro, baseado na tabela de Limites de XP por Nível de Personagem no capítulo 3 do *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre*, faça o encontro seguinte ser um nível mais difícil, enquanto mandar rufiões vingativos contra seus PJs servir à sua história.

Apesar das características físicas respeitáveis e do entusiasmo por brigas, rufiões são preguiçosos e preferem conseguir o que querem através da Intimidação – e é o que vão tentar primeiro. Afinal de contas, se uma vítima ceder agora, é provável que depois ceda de novo, e de novo, e de novo...

Um **veterano** é um guerreiro treinado e experiente – um soldado de patente, um capitão da guarda, um mercenário de carreira ou algo do tipo. Experientes em assuntos de guerra, sabem como planejar estratégias e lutar de forma tática. Fortificam as posições; tomam vantagem do terreno, de elevações e de espaços estreitos; reconhecem e contra-atacam planos inimigos; buscam oportunidades de explorar os erros dos oponentes; atacam os lutadores mais frágeis e Esquivam e Desengajam dos mais poderosos; e negociam quando as chances de vitória são baixas, o combate tendo começado ou não. Um veterano dificilmente é um fanático; não tem nenhum interesse em lutar até a morte. Um ferimento grave (que o deixe com 23 PV ou menos) é o bastante para convencer um veterano de que recuar ou se render é o melhor curso de ação.

A maioria prefere lutar corpo a corpo, seja empunhando uma espada longa e uma espada curta ou apenas a espada longa em uma mão e um escudo na outra (com o escudo, sua Classe de Armadura é 19, não 17, o que não é mencionado no *Monster Manual: Livro dos Monstros*). Também podem optar por empunhar a espada longa com duas mãos. Contudo, em

qualquer grupo de veteranos – ou um grupo de guardas e/ou rufiões liderados por um veterano –, até metade dos integrantes podem manejá-las para atacar oponentes distantes ou cobrir a movimentação de aliados que estejam combatendo corpo a corpo. Esse segundo objetivo pode ser alcançado através do uso da ação Preparar, com a condição de gatilho sendo um inimigo que se exponha ao atacar um combatente corpo a corpo em movimento.

Um veterano com uma arma à distância, ou alguém que lute à distância sob o comando de um veterano, usará ao máximo qualquer cobertura disponível; não vai atirar de um lugar aberto. Onde quer que eles estejam, têm consciência de quais posições concedem maior vantagem de combate, colocam-se nessas posições com antecedência e permanecem nelas enquanto puderem. Não podem ser enganados e persuadidos a deixarem tais posições para perseguir um oponente. Eles se mantêm conscientes de seu propósito e não podem ser distraídos. Além disso, guardas com a cobertura de aliados com armas à distância são espertos o suficiente para não saírem do alcance normal dessas armas.

Outra característica que distingue veteranos de guardas e rufiões é a perícia Atletismo. Ela tem várias aplicações, mas a que mais se destaca para mim é o uso para agarrar: veteranos são bons em conter seus oponentes de forma não letal, e igualmente bons em evitar a dominação. Guardas, de modo peculiar, não são especialmente bem equipados para capturar e prender alguém, mas veteranos são. Finalmente, veteranos podem até fugir frente a uma ameaça muito grande, mas nunca estacam como um plebeu.

Um **cavaleiro** é um guerreiro no mesmo nível de um veterano, igualmente habilidoso em combate corpo a corpo e um pouco menos no combate à distância, com a reação Aparar e a ação Liderança. A ação Liderança é similar ao Grito de Guerra do orc chefe-guerreiro, só que em vez de garantir vantagem em jogadas de ataque por um turno, garante 1d4 adicional – equivalente à magia *benção* – em jogadas de ataque e salvaguardas para todos os aliados a até 9 metros por um minuto. Outra diferença crucial do Grito de Guerra é que a Liderança *não* permite ao cavaleiro fazer um ataque no mesmo turno.

Para tirar melhor proveito dela, o cavaleiro usa a ação de Liderança assim que o combate se torna iminente ou começa; depois disso, usa apenas a ação de Ataques Múltiplos. Um cavaleiro não encontra razões para deixar

de usar a ação de Liderança, mesmo ao custo de seus próprios Ataques Múltiplos por uma rodada, porque os benefícios dela são proporcionais à duração da batalha e ao número de soldados sob seu comando.

No caso da reação Aparar, um cavaleiro a usa contra o oponente corpo a corpo (se houver mais de um) cuja média de dano por acerto seja a mais alta. O cavaleiro tem familiaridade com uma variedade de armas e inimigos ampla o suficiente para os julgar com precisão. Por exemplo, um cavaleiro atacado por um paladino com Força 16 e uma espada longa ($1d8 + 3$, dano médio de 8 por acerto) e um bárbaro com Força 18 e um machado grande ($1d12 + 4$, dano médio de 10 por acerto) saberia escolher aparar os golpes do bárbaro e deixar os do paladino acertarem. Isso se deve à experiência, não à Inteligência.

Um cavaleiro pode estar montado em um cavalo de guerra, que além do ataque corpo a corpo com os cascos também tem a característica Atropelar em Carga. Um cavaleiro montado sempre usa essa característica, se possível, quando engajar pela primeira vez com seu inimigo*. Como o cavalo de guerra tem um deslocamento base de 18 metros e a carga só precisa de uma vantagem de 6 metros, um cavaleiro que já esteja em combate e derrote um oponente se afasta pelo menos 6 metros do próximo alvo – usando a ação Desengajar, se necessário – e volta com Atropelar em Carga. Se não precisar Desengajar, ataca no mesmo turno. Caso contrário, ataca no turno seguinte.

BANDIDOS E ASSASSINOS

O bloco de estatísticas do **bandido** não é o modelo ideal para o típico gatuno ou batedor de carteiras de becos escuros – estranhamente, o *Monster Manual: Livro dos Monstros* omite completamente esse arquétipo. No final desta seção, forneço um bloco de estatísticas que você pode usar para esse tipo de PNJ. Pelo contrário, o bandido do *Monster Manual: Livro dos Monstros* é mais parecido com um salteador de estradas (na terra) ou um pirata (no mar), e sua principal motivação é a pilhagem.

Os atributos físicos do bandido são levemente acima da média, com Destreza e Constituição à frente: bandidos são lutadores obstinados que dependem de estar em grande número. Eles portam “cimitarras”, por razões que eu só posso imaginar – talvez seja o mais próximo que D&D tem de um

cutelo? Talvez porque o sistema trata espadas curtas como armas perfurantes e acha que bandidos devem carregar armas cortantes? Sei lá. As propriedades da arma são as mesmas, o dano é o mesmo exceto pelo tipo, e se existe qualquer tipo de armadura ou magia que resista a dano cortante, mas não a dano perfurante ou vice-versa, ainda não encontrei. De qualquer forma, você pode deixar o tom do seu cenário determinar se seus bandidos portam cimitarras, cutelos, punhais, gládios, espadas curtas, tanto faz – todas essas armas causam $1d6 + 1$ de dano.

Bandidos iniciam um combate cercando os alvos em números grandes o suficiente para encorajar que se rendam – uma vantagem de três para um, no mínimo – e contam com essa rendição imediata. Assim, qualquer encontro com um grupo de bandidos *deve* ter, ao menos, dificuldade Média, e realmente deveria ser Difícil (veja “Criando Encontros de Combate” no capítulo 3 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*); de outra forma, eles já teriam procurado alvos mais fáceis. Eles cercam os alvos a uma distância de 6 a 12 metros, com bestas leves de prontidão, e fazem suas exigências (não possuem Intimidação nem Persuasão – dependem inteiramente de suas armas e seus números para convencer as vítimas). Se os PJs recusarem, eles mantêm a posição, atacando à distância até que os personagens se aproximem, quando então sacam as lâminas.

Um bandido que sofra qualquer ferimento vai Esquivar (não Desengajar) e se reposicionar junto ao colega mais próximo, na esperança de que dois sejam capazes de derrotar um inimigo que um sozinho não consegue. Só é preciso um ferimento moderado (que o deixe com 7 PV ou menos) para que um bandido reflita que esse pessoal não é tão frouxo quanto pensava; se mais da metade do grupo de bandidos ficar moderadamente ferida, eles irão Desengajar e recuar. Um bandido que fique gravemente ferido (com 4 PV ou menos) foge usando a ação Correr, ficando potencialmente sujeito a um ou mais ataques de oportunidade. Por outro lado, se o conflito ficar ruim para o lado dos PJs e eles se renderem, os bandidos ficarão satisfeitos em roubar as posses de valor e dar tchau... a menos que haja um personagem com antecedente nobre no grupo, que pode ser mantido em cativeiro em troca de resgate!

O **bandido capitão** se distingue dos bandidos comuns por ter atributos físicos maiores (desta vez, Destreza e Força passam na frente de Constituição), valores altos de Inteligência e Carisma, proficiência em

Atletismo e Enganação, ação de Ataques Múltiplos e reação de Aparar. Um bandido capitão vai além do clássico “Passa a grana!” – ele vai negociar de verdade. Por exemplo, se fazer os personagens entregarem *todos* os pertences parecer um desafio grande demais, ele pode sugerir que, por um modesto valor de 10 PO por PJ, nenhum dos lados precisa se preocupar em descobrir quem é realmente mais forte. Obviamente, essa gente não sente remorso algum em mentir descaradamente.

Eles não têm proficiência em Intuição e nenhum talento particular para reconhecer as motivações dos PJs, mas podem fazer algumas suposições baseadas em aparências e inventar histórias de acordo. Se os personagens forem predominantemente forasteiros ou heróis populares, um bandido capitão pode afirmar que ele e seu bando são rebeldes honrados que estão se opondo a uma aristocracia tirânica. Se os PJs forem acólitos bondosos ou nobres crédulos, ele pode afirmar que a pobreza o levou à bandidagem em tempos de necessidade. Se os personagens forem charlatões, órfãos ou criminosos, o bandido capitão pode desistir de fingir e abrir o jogo – ou até mesmo recrutar os PJs para seu bando de foras da lei. As histórias podem ser reais, falsas ou um pouco dos dois, mas, na verdade, isso não importa: tudo o que interessa a um bandido capitão é saquear o grupo da maneira mais fácil possível. E se os personagens oferecerem resistência? “Bom, então acho que a gente vai ter de fazer isso do jeito mais difícil”.

O *Monster Manual: Livro dos Monstros* diz que o bandido capitão não carrega outras armas de combate à distância além de adagas. Como pode empunhar simultaneamente uma adaga e uma cimitarra (ou cutelo, espada curta, punhal, gládio etc.), ele geralmente prefere lutar assim a arremessá-las, especialmente quando cercado de bandidos armados com bestas leves que podem causar mais dano. Além disso, seus principais atributos são Destreza e Força, então vai desferir golpes rápidos e de grande dano, o que significa uma ação de Ataques Múltiplos com dois golpes de cimitarra e um de adaga. Finalmente, ele também pode Aparar um ataque corpo a corpo por turno; assim como o cavaleiro, sabe julgar qual dos oponentes representa a maior ameaça, e, portanto, tem prioridade na hora de ter o golpe aparado.

O bandido capitão tem uma quantidade generosa de pontos de vida (dez dados de vida, comparado aos dois dados de vida de um bandido comum) e não se importa em ser alvo dos ataques de mais de um personagem: se for

alvo de dois ou três oponentes, ele irá Esquivar (ação) e Aparar (reação) e deixar que os subalternos armados com bestas disparem contra os personagens de longe. Também não são particularmente receosos em relação à magia, e têm proficiência nas salvaguardas de Destreza e Sabedoria – duas das “três grandes”. Entretanto, quando têm oportunidade de atacar com vantagem, tentam aproveitá-la – mesmo que devessem estar se Esquivando. Por exemplo, se estiver sendo atacado por um guerreiro e um bárbaro, e o último usar Ataque Imprudente, o bandido capitão irá aproveitar a abertura para atacar o bárbaro.

Como os bandidos comuns, capitães valorizam muito a própria vida. Se moderadamente feridos (com 45 PV ou menos), eles continuarão lutando, mas também irão reabrir as negociações *durante o combate*: “Certamente [ataca] nós podemos chegar a algum tipo [ataca] de acordo mutuamente satisfatório?”. Se gravemente feridos (com 26 PV ou menos), vão largar as armas e se render imediatamente, concordando com quaisquer termos que os mantenham respirando.

No *Monster Manual: Livro dos Monstros* da quinta edição, **assassinos** são espetacularmente perigosos, principalmente por uma razão: o dano venenoso que infligem com seus ataques armados. De acordo com o dano e os efeitos que causa, parece que o assassino usa o veneno de serpe (veja “Venenos”, capítulo 8 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*). Por 1.200 PO a dose, é um negócio caro. Logicamente, por essa razão, assassinos não usam o tal veneno *o tempo todo* – apenas quando estão em uma missão para matar alguém em particular. Se você retirar o dano venenoso dos ataques armados do assassino, ele se torna um inimigo de ND 4 em vez de ND 8.

Assassinos são oponentes taticamente fascinantes, mas ligeiramente complicados. A perícia Furtividade extremamente alta junto com as características Assassinar e Ataque Furtivo fazem deles emboscadores. A Destreza e a Constituição altas, mas a Força mediana, sugerem um estilo de luta agressivo – ainda que uma batalha prolongada não seja de seu agrado. Assassinos normalmente trabalham sozinhos ou em grupos pequenos – assim, mesmo que possam ficar e lutar, eles evitam fazê-lo. Consequentemente, o primeiro ataque é tudo. E é assim que as coisas funcionam:

- **Assassinar:** “Durante o primeiro turno do assassino, ele tem vantagem em jogadas de ataque contra qualquer criatura que ainda não tenha iniciado seu próprio turno. Qualquer acerto do assassino contra uma criatura surpreendida é um acerto crítico”. Portanto, assassinos *não atacarão* se não puderem fazer isso de surpresa. Se descobertos antes de atacar – improvável, dado o modificador de Furtividade de +9, mas não impossível – eles dão no pé.
- **Ataque Furtivo:** “O assassino causa 14 (4d6) pontos de dano adicionais ao atingir um alvo com um ataque armado no qual tenha vantagem na jogada de ataque”. A característica Assassinar concede esta vantagem.
- **Ataques Múltiplos:** “O assassino realiza dois ataques com a espada curta”. Já que os dois ataques são realizados em seu primeiro turno, o assassino recebe vantagem em *ambos*, e eles são críticos caso acertem. Entretanto, o Ataque Furtivo só pode ser utilizado uma vez por turno, então ele se aplica ao primeiro ataque armado bem-sucedido.

Suponha que um assassino esteja se escondendo nas vigas do telhado, esperando para matar Lorde Milan da Lombardia. Lorde Milan passa embaixo dele. A Percepção passiva do lorde (10) não é alta o suficiente para superar o rolamento de Furtividade (19) do assassino. O assassino então se solta até o chão (proficiência em Acrobacia!) e usa os Ataques Múltiplos com surpresa – por isso, rolando com vantagem ambas as vezes. O primeiro ataque acerta – um acerto crítico, por causa de Assassinar – e é também um Ataque Furtivo, causando $2d6 + 3$ pontos de dano pela arma, mais $8d6$ pelo Ataque Furtivo, mais $7d6$ pontos de dano venenoso* (metade, se Lorde Milan tiver sucesso na salvaguarda). O segundo ataque também é um acerto crítico, mas não um Ataque Furtivo, e causa $2d6 + 3$ pontos de dano pela arma, mais outros $7d6$ pontos de dano venenoso (novamente metade, caso a vítima passe na salvaguarda). No total, tem um potencial para causar $26d6 + 6$, ou, *em média*, 97 pontos de dano. Sinistro.

Isso deve ser o suficiente para tirar seu alvo do jogo. Se não, o assassino sai vazado, usando o resto de seu deslocamento no turno para se afastar o máximo possível. Note que, enquanto o *Player's Handbook: Livro do Jogador* da quinta edição especifica que escalar consome 3 metros de deslocamento para cada 1,5 metro escalado, *nenhum* deslocamento é

consumido ao *se soltar*. Então, após uma manobra como a descrita acima, ou uma na qual ele se esconde nas sombras ou atrás de cortinas e espera o alvo passar ao alcance de sua arma, o assassino pode ainda ter *todas* seu deslocamento disponível. Se usar uma manobra Acrobática para escapar – como subir em uma janela – ou uma manobra Furtiva – como sumir na multidão, as chances de fuga são ainda maiores, uma vez que possíveis perseguidores podem não ter as perícias para acompanhá-lo.

Ainda não reforcei o bastante: *o assassino não fica lá no meio da luta dando mole*. Se o ataque inicial não for o suficiente para acabar com o alvo, paciência. Ele tentará de novo depois, quando as condições estiverem propícias. Não agora.

Ele ainda carrega uma besta leve, então há uma alternativa para a situação inicial, que é atacar à distância a partir de um esconderijo. Ataques Múltiplos não se aplicam a bestas por causa do tempo de recarga, então, nesse caso, o primeiro ataque é tudo. O assassino faz sua jogada de ataque com vantagem, fazendo um acerto crítico se for bem-sucedido, e ainda aplica o bônus do Ataque Furtivo e o dano venenoso para chegar em um dano potencial de $2d8 + 15d6 + 3$, ou, em média, 64 pontos de dano. Se possível, realiza esse ataque no limite do alcance normal da besta leve, que é de 24 metros. Isso dá a ele distância o suficiente para tentar um segundo tiro, se precisar, ainda que não inclua mais o bônus de Assassinar, que se aplica somente ao seu primeiro turno, e nem Ataque Furtivo, uma vez que o primeiro tiro denuncia sua posição. Mas ainda há o dano venenoso, então o assassino pode causar mais $1d8 + 7d6 + 3$ pontos de dano, 32 em média, antes de se retirar. Assim, esse método é tão efetivo quanto o baseado em combate corpo a corpo descrito anteriormente.

Qualquer encontro com um assassino é possivelmente seguido de uma perseguição, então se familiarize com a seção de “Perseguições”, no capítulo 8 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*. Vale a pena!

BATEDOR DE CARTEIRAS

*Humanóide Médio (qualquer raça), qualquer alinhamento
não ordeiro e não bom*

Classe de Armadura 13 (armadura de couro)

Pontos de Vida 13 (3d8)

Deslocamento 9 m

FOR 10 (0) **DES** 14 (+2) **CON** 10 (0) **INT** 10 (0) **SAB** 12 (+1) **CAR** 10 (0)

Perícias Acrobacia +4, Enganação +2, Percepção +3, Prestidigitação +6, Ferramentas de Ladrão +6

Sentidos

Percepção passiva 14

Idiomas um idioma qualquer (geralmente Comum), Gíria do Ladrão

Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Ação Artilosa. Como uma ação bônus, o batedor de carteiras pode Correr, Desengajar, Esconder-se ou Usar um Objeto; pode ainda fazer um teste de Destreza (Prestidigitação), desarmar uma armadilha ou abrir uma fechadura usando ferramentas de ladrão.

Andarilho de Telhados. O batedor de carteiras pode escalar usando seu deslocamento sem que isso lhe custe movimento adicional, e pode realizar um salto em distância de 3,5 metros.

AÇÕES

Adaga. *Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância:* +4 para acertar, alcance 1,5 m ou 6/18 m, um alvo. *Dano:* 4 (1d4 + 2) pontos de dano perfurante.

COMBATENTES TRIBAIS E BERSERKERS

Eu tenho um problema com as descrições dos **combatentes tribais** no *Monster Manual: Livro dos Monstros* da quinta edição, e também com a dos bárbaros Reghed e Uthgardt no *Sword Coast Adventurer's Guide*. Em resumo, a insistência em afirmar que esses povos seguem um líder (“o maior ou mais velho guerreiro da tribo, ou um membro da tribo abençoado pelos deuses”) desconsidera por um lado as diferenças entre bandos e

tribos, e, por outro, as chefaturas*, bem como a natureza igualitária das sociedades tradicionais.

Todo DM que aspira alcançar algum grau de coerência em construção de mundo precisa conhecer a obra de Jared Diamond. Seu livro mais conhecido, *Armas, germes e aço: os destinos das sociedades humanas*, analisa os fatores que fizeram certas sociedades avançarem social e tecnologicamente mais rápido que outras (*spoiler*: acesso abundante a grãos ricos em proteína, animais facilmente domesticáveis e longas rotas de comércio no eixo leste–oeste dão grandes vantagens a um povo). Seu livro *Colapso: como sociedades escolhem o fracasso ou sucesso* analisa os fatores que fazem sociedades estagnarem ou se extinguirem: degradação ambiental, mudança climática, vizinhanças hostis, falta de parceiros comerciais amigáveis ou ideologias excessivamente rígidas. E seu livro mais recente, *O mundo até ontem: o que podemos aprender com as sociedades tradicionais?*, examina as características de tais sociedades que as diferenciam das modernas.

No prólogo de *O mundo até ontem*, o autor explica a diferença entre bandos, tribos e chefaturas. Bandos são as sociedades humanas menores e mais simples, compreendendo umas poucas dúzias de nômades caçadores-coletores ou pequenos agricultores que pertencem a não mais que um punhado famílias. Em um bando, todos se conhecem, compartilham recursos e tomam decisões em conjunto. Não há especialização econômica nem uma liderança política oficial.

Tribos consistem em centenas de pessoas vindas de dúzias de famílias, e todas ainda se conhecem pessoalmente. Tribos normalmente precisam de uma fazenda ou de um rebanho para se alimentar, embora caça e coleta ainda possam funcionar em ambientes com abundância de recursos. Permanecem junto à fonte de alimento ou seguem os padrões sazonais de pastorejo de seus animais. Política e economicamente, entretanto, funcionam da mesma forma que bandos menores. “Algumas tribos podem ter uma ‘grande pessoa’ que funciona como um tipo de liderança frágil”, observa Diamond, “mas que lidera apenas através da influência e da personalidade, e não por uma autoridade reconhecida”.

Chefaturas aparecem quando populações atingem a casa dos milhares, exigindo grande produção de alimento. A especialização econômica se desenvolve à medida em que manter um registro dos recursos surge junto da

necessidade de produzi-los. Lideranças políticas se desenvolvem à medida que decisões não possam mais ser tomadas em consenso e pessoas precisem resolver disputas com outras – que podem ou não conhecer pessoalmente. Chefaturas precisam lidar com dois problemas que bandos e tribos não têm, explica o autor (em uma tradução livre para esta edição):

Primeiro, um membro de uma sociedade desse tipo deve ser capaz de encontrar outro e reconhecê-lo como um desconhecido a nível individual, mas, ao mesmo tempo, como outro membro da mesma sociedade que ele, evitando assim brigas e disputas territoriais. Portanto, chefaturas desenvolvem identidades ideológicas, políticas e religiosas compartilhadas, derivadas da condição supostamente divina do chefe. Segundo, agora há um líder reconhecido, que toma decisões, possui autoridade reconhecida, reivindica o monopólio do direito de uso da força contra membros da sociedade quando necessário e assim assegura que dois desconhecidos dentro da mesma chefatura não lutem entre si.

A partir disso, deveria ser óbvio que qualquer “combatente tribal” que segue um chefe não pertence a uma tribo, e sim a uma *chefatura*, que é uma sociedade estável e agrária; ao passo que quem vive em uma sociedade nômade caçadora-coletora ou pastoril, com não mais que poucas centenas de pessoas, pertence a um bando ou tribo sem um chefe ou figura de autoridade reconhecida. Fazendo analogias a uma obra literária que todo mundo conhece, dá para argumentar que os anões*, elfos, hobbits e Rohirrim da Terra-média moravam em chefaturas; para exemplos de povos “tribais”, você deve procurar pelos terrapardenses e pelos woses, ou Homens Selvagens, da Floresta Drúadan (e, mesmo nesse caso, J. R. R. Tolkien comete o equívoco de nomear Ghân-buri-Ghân como “chefe” dos woses). Portanto, quando o *Monster Manual: Livro dos Monstros* diz que combatentes tribais “vivem além da civilização, em sua maioria subsistindo da caça e da pesca” mas agindo “de acordo com a vontade de seu chefe”, está se contradizendo.

Por que eu estou me estendendo sobre isso em um livro sobre táticas em D&D? Porque “combatentes” vindos de uma chefatura lutariam diferente dos “combatentes” de tribos propriamente ditas. Os primeiros são

especialistas – talvez até mesmo pertencentes a uma casta distinta de guerreiros –, pessoas que assumem o fardo de lutar em nome de toda a sociedade, e são normalmente liderados por um chefe de guerra. Os últimos compreendem homens e mulheres fisicamente capazes em uma tribo, que não possuem nenhum conhecimento ou treinamento especial e não fazem distinção de patentes. Logo, para saber como um “combatente tribal” irá lutar, você deve saber a que tipo de sociedade ele pertence – um bando ou uma tribo primitiva, ou uma chefatura mais avançada –, porque o comportamento bélico do guerreiro de uma chefatura será mais próximo ao de um guarda ou veterano.

Citando Diamond novamente, combatentes tribais se envolvem em batalhas campais, incursões e emboscadas, tais quais guerreiros de sociedades mais avançadas, mas também empregam ardis como convidar os vizinhos para um banquete e então massacrá-los enquanto comem. O autossacrifício tido como atitude nobre entre os soldados de uma sociedade mais avançada não existe nas sociedades tribais: guerreiros em desvantagem numérica irão fugir, deixando os companheiros capturados ou feridos para trás sem hesitação. Não há coordenação de movimentação ou disparos; mesmo uma batalha que tenha sido planejada se transforma em caos quase imediatamente.

Sociedades tribais entram em guerras totais. Não fazem prisioneiros porque, sem especialização econômica, eles não teriam utilidade. Não se rendem porque sabem que matariam um inimigo que se rendesse, e esperam que o mesmo seja feito com eles.

(Para mais detalhes, leia o capítulo 4 de *O mundo até ontem*.)

Vamos ver as estatísticas do combatente tribal. Força e Constituição acima da média sugerem que são lutadores corpo a corpo “brutos”, o que é consistente com o estilo tradicional de batalha campal. Armam-se com lanças, o que faz sentido; clavas, arcos curtos e fundas também se encaixariam. Também possuem Táticas de Grupo, o que lhes garante vantagem se um aliado não incapacitado estiver a até 1,5 m do oponente.

Uma ausência notável nesse perfil: a perícia Furtividade. Não apenas grande parte da guerra tradicional se dá em torno de incursões e emboscadas, mas caçadores-coletores *caçam*. E precisam ser furtivos para serem bons caçadores. Então, por tudo que é mais sagrado, dê a seus

combatentes tribais pelo menos Furtividade +2, para que assim tenham uma chance de espreitar os inimigos (isso não afeta o ND deles).

Quando chegar a hora do combate, não tem muito o que decidir. Em batalhas campais, combatentes tribais vão entrar no modo “Aaarrrrhhgg, bate bate bate”, Correndo para longe quando gravemente feridos (com 4 PV ou menos) ou quando estiverem superados numericamente por, digamos, 50% (ou seja, quando seus números forem iguais a dois terços dos oponentes). Eles não se rendem, e matam qualquer um que se renda a eles. Não tentam flanquear e nem qualquer outro tipo de manobra tática. Lutam próximos uns aos outros porque sabem que é vantajoso. É isso.

Em nosso mundo, pessoas de sociedades tradicionais temem aqueles que acreditam ter poderes mágicos, e não há nenhuma razão para que seja diferente em D&D. Quando veem alguém conjurar uma magia, ou tentam atacar primeiro ou debandam – dependendo do tipo da magia, do dano que ela causa, se os lutadores podem ver o conjurador e se podem chegar até ele. Atacar é mais provável se puderem ver o conjurador, se a magia não causar dano real e se não houver nenhum outro inimigo no caminho. Debandar é mais provável quando eles não souberem de onde veio a magia, ou se ela causar danos graves (7 PV ou mais no total) e/ou se houver muitos oponentes entre eles e o conjurador. É extremamente raro que um bando ou tribo tenha um conjurador em suas fileiras (tais talentos normalmente aparecem apenas com a especialização proporcionada por uma chefatura); mas, se tiver, a reação dos membros à magia é totalmente diferente. Com um conjurador a seu lado, eles são muito mais corajosos e mais inclinados a atacar o conjurador inimigo do que fugir dele. Também se enfurecem quando alguém ataca o conjurador *deles*.

Combatentes tribais em uma incursão agem com Furtividade e esperam pacientemente (e podem esperar por *muito* tempo) por uma oportunidade de matar inimigos indefesos e/ou roubar comida, animais ou armas. Depois que obtêm os saques que procuravam, ou quando os inimigos pegam em armas e vão atrás deles, eles fogem. Emboscadas funcionam do mesmo jeito, com a diferença de que o objetivo aqui é matar. Emboscadas são usadas para proteger território, impedir invasores e acertar contas (pessoas de sociedades tradicionais guardam rancor de um jeito que você não acreditaria).

Embora os bárbaros Reghed e Uthgardt do cenário Forgotten Realms sejam culturalmente moldados com base nos vikings, não têm estilo consistente com o deles. Os vikings viviam em chefaturas e eram principalmente agrários e sedentários; as incursões vikings sobre as quais se conta eram, com muita frequência, adendos impulsivos a expedições comerciais, realizadas por uma pequena parte da população. Os Reghed e Uthgardt são retratados como caçadores-coletores nômades, viajando em grupos que têm de uma dúzia a uma centena de membros, com todos participando das atividades de incursão. Isso é totalmente consistente com a organização de uma sociedade tribal. Esses bárbaros não deveriam ter líderes, ao menos não um com algum tipo de autoridade formal que obrigue obediência ou deferência.

Mas vamos propor a existência de uma sociedade ligeiramente maior e mais organizada, que começou a estabelecer agricultura e especialização econômica. Digamos que tal sociedade contém indivíduos mais próximos do estilo de vida anterior, que não aceitam o estilo de vida agrícola e só querem saquear, como faziam nos velhos tempos. Tal sociedade poderia produzir **berserkers**.

Berserkers são brutos resistentes com o traço Imprudente, idêntico ao Ataque Imprudente da classe bárbaro. Isso garante vantagem nas jogadas de ataque realizadas e sofridas, mas berserkers estão tipo “Tô nem aí; olha esse baita machadão que eu carrego, e veja essa bela quantidade de pontos de vida que eu tenho e você não”. Não há razão que os impeça de usar essa característica *o tempo todo*. Eles não são espertos o bastante para saber quando uma aproximação mais cautelosa pode ser melhor. Eles são *berserkers*.

A única questão é: eles lutam até a morte? É uma pergunta interessante, porque chefaturas são um estágio de transição entre os tradicionais bandos e sociedades tribais – nas quais os guerreiros se preocupam mais com a própria pele – e sociedades modernas – onde os guerreiros se preocupam com honra e dever. Embora você possa pensar nos berserkers como fanáticos violentos, depende muito se estão submetidos mais à organização tradicional da sociedade ou à moderna. Se pensarmos neles principalmente como especialistas, então sim, eles podem muito bem lutar até a morte. Mas se os virmos como resquícios de um modo de vida mais caótico, devemos

concluir que de fato berserkers se importam com a própria vida e irão Correr quando gravemente feridos (com 26 PV ou menos).

CULTISTAS, ACÓLITOS, SACERDOTES E DRUIDAS

Uma pessoa cínica poderia dizer que a única diferença entre um “acólito” e um “cultista” é o ponto de vista, mas o *Monster Manual: Livro dos Monstros* discordaria. Devoção toma formas diferentes dependendo se o PNJ é um antagonista ou só um figurante.

O *Monster Manual: Livro dos Monstros* da quinta edição não concede a **cultistas** alguns feitiços para lançar nem por cortesia. Para a maioria, eles são apenas pessoas estranhas com espadas esquisitas. Não são fortes, não são resistentes e nem ao menos furtivos. Têm proficiência em Enganação – mas, até onde posso dizer, a única função dessa perícia é tentar convencer vocês de que eles não são cultistas (“Somos só aldeões comuns tratando dos nossos assuntos comuns!”) ou para fins de recrutamento (“Você já pensou em ser revendedor de cosméticos?”). Devoção Obscura é uma característica interessante, mas não favorece nenhuma tática específica.

Normalmente, criaturas com Destreza acima da média são atiradores de algum tipo, mas cultistas nem ao menos carregam armas de combate à distância. Por que diabos adoradores de demônios precisam de Destreza acima da média? Qual é a deles?

Me parece que a única maneira de pensar em cultistas é imaginá-los como plebeus de personalidade intensa. O que isso quer dizer? Bem, para começar, a primeira e maior prioridade deles é não serem descobertos *como* cultistas. Se forem encontrados socialmente por personagens dos jogadores e jogadoras, farão o possível para ocultar suas lealdades. Apenas quando as máscaras caírem é que eles vão lutar ou fugir – o primeiro, se estiverem em vantagem numérica; o segundo se não estiverem. Eles também lutam até a morte sabendo que podem ser executados por heresia, mas também acreditam que infiéis como os PJs merecem morrer. Fora isso, lutam com pouca ou nenhuma sofisticação, como qualquer plebeu.

Com **cultistas fanáticos**, por outro lado, não se deve brincar, principalmente por causa de suas habilidades de conjuração, que incluem *arma espiritual* e *infligir ferimentos*. *Arma espiritual* é conjurada como ação bônus e proporciona novas ações bônus pelas próximas nove rodadas,

sendo indispensável para a economia de ações de um cultista fanático. *Infilar ferimentos* é um feitiço corpo a corpo potente que causa dano necrótico no acerto (as pessoas que jogavam comigo o apelidaram de “Toque Doído”). Compare isso aos Ataques Múltiplos do fanático, que envolvem dois ataques de adaga e um potencial de $2d4 + 4$ pontos de dano perfurante (9, em média): se conjurado usando um espaço de magia de 1º círculo, *infilar ferimentos* causa $3d10$ pontos de dano necrótico (16, em média); ampliado para o 2º círculo, causa $4d10$ pontos de dano (22). Não é bobagem.

Outras magias que um cultista fanático pode conjurar incluem *imobilizar pessoa* (salvaguarda de Sabedoria, causa paralisia, requer concentração), *comando* (pode provocar ataques de oportunidade ao fazer oponentes fugirem sem Desengajar), *escudo da fé* (ação bônus, requer concentração) e *chama sagrada* (causa $1d8$ pontos de dano radiante à distância). Resumindo, uma seleção potente para um conjurador de 4º nível.

Como PNJs de alta Destreza e de Constituição pouco acima da média, eles têm duas maneiras plausíveis de combate: à distância e luta corpo a corpo ferrenha. Seja como for, ter vantagem numérica – com outros cultistas fanáticos ou recrutas que possam dividir a atenção dos PJs – é muito importante. Se acompanhados de recrutas e cultistas comuns, os fanáticos deixarão o mano a mano para eles, enquanto usam *chama sagrada* e *arma espiritual* para causar dano à distância (ao custo de apenas um espaço de magia de 2º círculo – uma pechincha!). Porém, antes de conjurar *arma espiritual*, eles usam *escudo da fé*, outra magia que usa ação bônus, mas apenas quando conjurada. Depois do primeiro turno, eles mantêm *escudo da fé* ativo e seguem utilizando as ações bônus para conjurar e direcionar a *arma espiritual*.

Existem outras combinações táticas que cultistas fanáticos podem usar contra PJs que merecem atenção. Por exemplo, eles podem usar *comando* para mandar um “Aproxime-se!” para um oponente encrenqueiro, e depois, no próximo turno, usar *infilar ferimentos*. Podem interromper *escudo da fé* para lançar *imobilizar pessoa* em um PJ, despejar acertos críticos com a *arma espiritual* (melhor ainda se o personagem já estiver engajado em combate corpo a corpo com outros cultistas) e aproveitar as falhas automáticas nas salvaguardas contra *chama sagrada*. Podem usar um *comando* “Vaza!” em um PJ engajado em corpo a corpo contra múltiplos

opONENTES, garantindo assim que cada um deles tenha um ataque de oportunidade contra o PJ.

Cultistas fanáticos, como o próprio nome sugere, lutarão até a morte.

Acólitos não são realmente equipados para combate, o que consideram apenas um plano B. Seus atributos físicos são todos medianos. Armam-se com clavas, representando armas improvisadas (em um templo ou santuário, castiçais pesados são boas alternativas). Na prática, são plebeus com Sabedoria acima da média e capacidade de conjurar magias.

As principais magias de sua seleção são *bênção*, *curar ferimentos*, *santuário* e *chama sagrada*. Eles usam *bênção* quando acompanhados por aliados que entram em combate sério, *curar ferimentos* em qualquer aliado moderadamente ferido ou pior (com um terço dos pontos de vida máximos ou menos), *santuário* em um aliado importante que precise de proteção ou que esteja seriamente ferido e *chama sagrada* em qualquer outra situação que os leve a atacar. Como plebeus, é mais provável que estaquem ou fujam do que entrem em uma luta; depende inteiramente da situação e de quem os está acompanhando. Se os PJs ameaçarem os superiores, devotos, ou qualquer outra pessoa sob a proteção dos acólitos, eles tendem mais a lutar do que em outros casos.

Sacerdotes também não são muito adequados ao combate e geralmente lutam apenas em autodefesa, mas têm algumas cartas nas mangas de suas vestes. Uma bastante notável é *guardiões espirituais*, poderosa magia de defesa em área que requer concentração. Se um conflito começa, essa é a primeira magia que um sacerdote conjura, abrindo mão de sua ação bônus (que poderia ser utilizada para lançar *arma espiritual*) para garantir esse poderoso campo de proteção divina. No segundo turno, ele conjura *arma espiritual* como uma ação bônus e, se necessário, o truque *chama sagrada*, que infinge 2d8 pontos de dano devido ao nível de conjurador do sacerdote. Se um inimigo conseguir se aproximar, é bem provável que tenha uma Sabedoria alta o suficiente para resistir aos efeitos de *guardiões espirituais*, então o sacerdote usa sua Eminência Divina como uma ação bônus para atacar com sua arma aprimorada magicamente. Na maior parte dos casos, o sacerdote busca afugentar os atacantes em vez de matá-los. Ele vai se render ou fugir se ficar gravemente ferido (com 10 PV ou menos), a menos que os PJs sejam de um alinhamento oposto ao do sacerdote ou sejam devotos de uma divindade inimiga da sua – nesse caso, uma morte

gloriosa lutando contra infiéis é encarada como uma passagem direta com destino às recompensas do pós-vida.

Na presença de aliados, o sacerdote tem algumas outras opções. Depois de conjurar *arma espiritual*, ele pode escolher lançar *raio guia* no lugar de *chama sagrada* em um inimigo com os quais um de seus aliados esteja engajado: um acerto causa 4d6 pontos de dano radiante e concede vantagem na próxima jogada de ataque contra o mesmo alvo. Como um acólito, o sacerdote também pode lançar *curar ferimentos* em um aliado que esteja moderadamente ferido ou pior, ou *santuário* em outro aliado que necessite de um resgate emergencial (lembre-se de que magias conjuradas como ação bônus, como *santuário* e *arma espiritual*, só podem ser usadas em conjunto com truques, como *chama sagrada* – não com outras magias que usem ações para serem lançadas, como *raio guia*).

Druidas são mais invocados que os demais membros do clero, com Destreza e Constituição ligeiramente acima da média e o delicioso truque *bordão místico* – que, ao custo de uma ação bônus, amplia os modificadores de ataque com bastões de +2 para +4, e o dano de 1d6 para 1d8 + 2. A maior arma de seu arsenal arcano, no entanto, é *emaranhar*, uma magia de área com o potencial de impor desvantagem nas jogadas de ataque de seus inimigos e deixá-los contidos – além de impor desvantagem contra magias que exijam salvaguardas de Destreza (infelizmente, os druidas não têm nenhuma desse tipo).

Druidas são reservados, então qualquer encontro provavelmente acontecerá no território de um deles, e seu objetivo em caso de conflito será afastar os PJs (caso sejam mais fracos que o druida) ou se afastar deles (se forem mais poderosos). Percebemos duas combinações táticas principais aqui. Uma é conter os PJs com *emaranhar* em um turno, então atear fogo a eles com *criar chamas* no turno seguinte, ganhando vantagem nas jogadas de ataque contra alvos contidos. A outra é usar *bordão místico* (ação bônus) mais um ataque armado (ação), e deixar *onda trovejante* para quando o druida estiver enfrentando três ou mais oponentes e quiser que eles abaixem a bola. Qualquer uma delas pode ser eficaz para se manter firme, dependendo das circunstâncias, do terreno e dos oponentes.

O druida pode conjurar *passos largos* se precisar de uma retirada rápida, aumentando seu deslocamento para 12 metros por rodada; depois, na próxima rodada, Corre para o meio do mato (*pele-casca* não vale o tempo

de conjuração; se o druida ainda assim a lançar, será antes do combate começar, e ele terá um espaço de magia de 2º círculo a menos).

MAGOS

Pensar em táticas para conjuradores é sempre complicado porque é preciso levar em conta as vantagens relativas de suas magias, o que requer aplicação da teoria matemática do jogo e análise da economia de ações.

O **mago** PNJ é basicamente um mago de 9º nível. Tem Força abaixo da média e Destreza acima da média: intencionalmente, um mago é um combatente à distância. Tem Inteligência muito alta: um mago sabe em quais inimigos usar cada magia. Tem Sabedoria acima da média: um mago prioriza a autopreservação. De fato, dado o tempo de estudo e treinamento que precisa para conseguir fazer o que faz, e sabendo o quanto frágil um usuário de magia geralmente é, eu diria que um mago tem um interesse *acima da média* em autopreservação, e vai começar a tentar escapar tão logo fique moderadamente ferido (com 28 PV ou menos).

Um mago só usa armas na pior das hipóteses. Eles têm um bônus de +5 para ataques com armas de acuidade (o que inclui as adagas que carregam) contra um bônus de +6 nos ataques mágicos, e mesmo o truque *raio de fogo* causa 2d10 pontos de dano (11, em média) contra os reles 1d4 + 2 (4, em média) da adaga.

Passo nebuloso é a única magia que podem conjurar como ação bônus. Isso simplifica a economia de ações, mas limita o que eles podem fazer em um único turno. Como um conjurador não pode lançar mais de uma magia no mesmo turno de combate, *passo nebuloso* deve ser combinado com o truque *raio de fogo*. *Élide* e *contramagia* são conjuradas como reações, permitindo que magos ganhem algum tempo, mas também criando a necessidade de economizar alguns espaços de magia.

Magos têm muitos espaços de magia – catorze, no total –, mas isso engana. *Élide* e *contramagia* podem sugar esses espaços a cada rodada, sem mencionar o espaço que usam como ação. *Os magos têm de terminar um combate rapidamente*. E, com Inteligência 17, eles sabem disso. Consequentemente, sua estratégia é algo do tipo:

- Sempre tenha uma rota de fuga.

- Se posicione onde possa ver a saída, usando *passo nebuloso* se necessário.
- Se o cômodo onde estiver só tiver uma saída, atraia seus inimigos para longe dela para que possa usá-la.
- Se o cômodo onde estiver tiver uma janela, mantenha-a aberta de forma que possa escapar por ela usando *voo*.
- Escape *antes* de ficar sem espaços de magia.
- **Evite receber dano.**
 - Suprima as ações de seus oponentes.
 - Fique a mais de 9 metros de seus oponentes, usando *passo nebuloso* quando necessário.
 - Lance *égide* e *contramagia* para impedir que ataques acertem você. · Se conseguir, conjure *armadura arcana* antes do combate começar.
- **Use cada magia para causar o maior dano possível ao máximo de inimigos que puder.**
 - Use magias de área ou de alvos múltiplos antes das de alvo único.
 - Conjure magias que imponham efeitos debilitantes antes das que somente causem dano.

Invisibilidade maior é uma beleza: ela ajuda você tanto a escapar quanto a evitar dano. Pode até evitar que você tenha que causar dano, na verdade. Mas um mago que *queira* lutar – por inimizade com os personagens dos jogadores e jogadoras, pela necessidade de proteger um local ou item ou por ter um gênio difícil – pode manter essa magia para o final, focando primeiro em causar estrago.

Armadura arcana dura 8 horas, convenientemente. Um mago particularmente paranoico, ou um que saiba que corre perigo, pode manter *armadura arcana* ativa o tempo todo. Isso significa ter sempre um ou dois espaços de magia a menos, aumentando ainda mais a necessidade de acabar logo com tudo. Um mago menos paranoico pode lançar *armadura arcana* apenas depois de ouvir um ruído suspeito, quando um alarme é disparado

ou depois de receber o alerta de um mensageiro. *Armadura arcana* é indispensável, mas inconveniente. Pode não valer a pena gastar essa ação depois que o combate estiver em curso. Um mago pego desprevenido vai ter de priorizar causar dano e debilitar os oponentes em vez desses pontos na CA – que apenas reduzem a chance dele receber dano, mas não evitam completamente.

Acreditamos, intuitivamente, que espaços de magia de círculos maiores deveriam sempre valer mais que os dos círculos menores, mas isso nem sempre é verdade. Uma outra forma de pensar, que acredito ser mais precisa, é que a) um espaço de magia *mais escasso* é mais valioso do que um *menos escasso* e b) um espaço de círculos mais altos pode ser utilizado para conjurar certas magias que um de círculo inferior não pode. Então, a menos que o espaço de círculo mais alto também seja mais escasso, gastá-lo para conjurar uma magia de círculo menor, ampliada, vai valer ou não a pena dependendo do que for mais útil: a magia de círculo mais alto ou a de nível mais baixo ampliada.

O espaço de 5º círculo do mago é super especial porque há apenas um. O mago usa esse espaço *apenas* para conjurar *cone de frio*; ele nunca o desperdiça ampliando uma magia inferior. No entanto, os espaços de 2º a 4º círculo do mago são bastante versáteis, lembrando que magias superiores ainda precisam dos espaços superiores para serem conjuradas.

Com isso em mente, vamos ver o que cada magia ofensiva pode fazer:

- *Cone de frio* causa 8d8 pontos de dano gélido, ou metade desse dano se o alvo for bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição, e afeta criaturas em um cone de 18 metros, ou aproximadamente 6 criaturas (veja a tabela Alvos em Áreas de Efeito no capítulo 8 do *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre*). Se considerarmos uma chance de 50% de sucesso nessa salvaguarda (o que discutirei ao longo desta análise), a magia causa um dano esperado de 27 pontos a até 6 criaturas, somando um total estimado de 162.
- *Tempestade glacial* inflige 2d8 pontos de dano contundente mais 4d6 pontos de dano gélido, ou metade desse dano se o alvo for bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza, atingindo criaturas em um cilindro de 6 metros de raio, aproximadamente 4 criaturas. Então, causa um dano estimado de 17 pontos por alvo, somando um total

estimado de 69. Também transforma a área de efeito em terreno difícil, atrasando inimigos que estejam se aproximando ou perseguindo o mago.

- *Bola de fogo*, a queridinha de todos, inflige 8d6 pontos de dano ígneo, ou metade desse dano se o alvo for bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza, atingindo criaturas em uma esfera de 6 metros de raio, aproximadamente 4 criaturas. Assim, inflige um dano estimado de 21 pontos por criatura, somando um total estimado de 84. Conjurada usando um espaço de 4º círculo, causa 9d6, 23 pontos de dano ígneo por criatura, ou um total de 95.
- *Mísseis mágicos* causa $1d4 + 1$ pontos de dano energético com cada um dos dardos, que sempre acertam o alvo. Dispara três dardos quando no círculo original e um dardo adicional para cada círculo de magia adicional do espaço utilizado na conjuração. Então as estimativas de dano são de 10 pontos quando conjurada no 1º círculo, 14 no 2º círculo, 17 no 3º círculo e 21 no 4º círculo.
- *Raio de fogo* inflige 2d10 pontos de dano a um único alvo, e requer uma jogada de ataque mágico à distância. Assumindo uma taxa de 70% de acerto, causa 7 pontos de dano, em média. Parem as máquinas! (Novamente, é um truque – um pouquinho de dano gratuito para causar quando você usar *passo nebuloso*. Engole o choro.)

Organizadas pelo potencial de dano (e só por isso mesmo), nós temos *cone de frio*, *bola de fogo* (4º círculo), *bola de fogo* (3º círculo), *tempestade glacial* e depois uma grande redução no dano quando temos *mísseis mágicos* em qualquer círculo. Na verdade, o dano de *mísseis mágicos* no 3º ou 4º círculo é tão baixo quando comparado ao de *bola de fogo* ou *tempestade glacial* que podemos concluir que um mago nunca conjura *mísseis mágicos* nesses círculos, e provavelmente nem se importa com essa magia a menos que esteja enfrentando menos de quatro oponentes e só precise finalizá-los – ou esteja sem nenhum espaço de 3º, 4º ou 5º círculos, quando já passou bastante da hora de dar no pé.

Estamos começando a entender a prioridade de conjuração do mago, mas não completamente porque temos uma lacuna no 4º círculo. Esse é o espaço de magia que o mago precisa para conjurar *invisibilidade maior*, mas também é utilizado para *tempestade glacial*. Como vimos, *bola de fogo* no

4º círculo causa mais dano que *tempestade glacial*, mas essa última atrapalha o deslocamento de oponentes, e *bola de fogo* não. Digo isso porque o mago sempre reserva um espaço de magia de 4º círculo para *invisibilidade maior*, mesmo que ele não a conjure primeiro por causa da utilidade dessa magia na hora de fugir e evitar dano. *Bola de fogo* no 4º círculo é uma boa escolha para causar dano, mas o mago não usa o último espaço desse círculo até ter certeza de que não precisa conjurar *tempestade glacial* para impedir o deslocamento dos PJs – se eles derem indícios de que vão investir contra o mago, por exemplo. Caso não haja essa necessidade, esse espaço de magia pode ser gasto com uma *bola de fogo* ampliada; caso haja, com *tempestade glacial*. Nesse meio tempo, o mago pode lançar *bola de fogo* usando um espaço de magia de 3º círculo, que ainda causa mais dano do que *tempestade glacial*.

Mas calma aí – ainda tem outra lacuna no 3º círculo! Esse é o espaço de magia que o mago utiliza para conjurar *contramagia* ou *voo*. A primeira é indispensável. A última só é indispensável se o mago tiver acesso a uma janela por onde possa escapar voando. Se não houver outra rota de fuga aérea, um espaço de 3º círculo a mais está liberado para outra *contramagia* ou *bola de fogo*. Está começando a entender por que é tão importante que o mago termine um combate o quanto antes? Três, *talvez* quatro rodadas, e então pé na tábua. Este é o tempo que a maioria deles encara.

Aqui está a heurística de combate do mago, rodada a rodada:

RODA DA 1

- **Os PJs parecem capazes de causar uma grande quantidade de dano ou estão em mais de seis?** Conjure *invisibilidade maior* logo de cara. Caso contrário, conjure *cone de frio*.
- **Algum atacante rolou entre 12 e 16 em uma jogada de ataque (entre 15 e 19 com *armadura arcana* ativa)?** Conjure *égide* (reação) para repelir o ataque (isso se aplica a todas as rodadas subsequentes).
- **Algum atacante conjurou uma magia de 3º círculo ou inferior que possa ferir você ou evitar sua fuga?** Conjure *contramagia* (reação) para negá-la (isso se aplica a todas as rodadas subsequentes).

RODA DA 2

- Você conjurou *invisibilidade maior* na primeira rodada? Conjure *cone de frio* agora.
- Você está visível, um inimigo se aproximou o suficiente para combate corpo a corpo e você consegue ver um lugar no qual ficaria a mais de 9 metros de qualquer inimigo? Conjure *passo nebuloso* (ação bônus) para chegar até lá e depois lance *raio de fogo* (ação) contra qualquer oponente que já tenha ferido você até o momento (isso se aplica a todas as rodadas subsequentes).
- Você está visível, um inimigo se aproximou o suficiente para combate corpo a corpo e você não consegue ver um lugar no qual ficaria a mais de 9 metros de qualquer inimigo? Conjure *invisibilidade maior* agora.
- Você está visível e não tem nenhum inimigo próximo o suficiente para combate corpo a corpo? Use um espaço de magia de 4º círculo para conjurar *bola de fogo*.

RODA DA 3

- Você está visível e moderadamente ferido ou pior? Conjure *invisibilidade maior* e saia daí (isso se aplica a todas as rodadas subsequentes).
- Você está visível, sem nenhum inimigo corpo a corpo e tem uma razão para continuar lutando? Conjure *tempestade glacial* se os PJs estiverem tentando se aproximar de você; caso contrário, conjure *bola de fogo* no 3º círculo, a menos que você tenha que guardar um espaço de magia para *voo*. Nesse caso, vá em frente e lance *tempestade glacial* mesmo.
- Você está invisível e tem uma razão para continuar lutando? Conjure a melhor magia ofensiva que tiver disponível, e continue se movendo para se manter a uma distância decente de qualquer inimigo.

RODA DA 4

- Você tem apenas um ou dois oponentes sobrando e vai ser fácil se livrar deles? *Mísseis mágicos*, no 2º círculo.

- **Seus oponentes restantes estão agrupados?** Use um espaço de magia de 3º círculo e conjure *bola de fogo*, a menos que você precise reservar um para *voo*; nesse caso, vá de *tempestade glacial*.
- **Olha, isso já está começando a demorar demais.** Conjure *invisibilidade maior*, se ainda estiver visível, ou *voo*, se tiver uma janela aberta; pegue a coisa valiosa mais próxima (ação livre) e saia daí.

RODA DA 5

- **O que você está esperando? Se manda!**

ARQUIMAGOS

Se o mago já era complicado, o **arquimago** então é ainda mais. Se liga.

Assim como os do mago, os valores de atributo do arquimago implicam em uma aversão ao combate corpo a corpo, um forte impulso de autopreservação e uma compreensão tática e estratégica do campo de batalha. Também podemos, lendo nas entrelinhas, ver que o arquimago é um mago da escola de abjuração, pois a característica Resistência à Magia é uma que os magos abjuradores obtêm no nível 14. Mecanicamente, não é muita coisa, uma vez que Resistência à Magia é a única característica de abjurador que o *Monster Manual: Livro dos Monstros* dá a ele; mesmo assim, podemos perceber um gostinho a mais na personalidade do arquimago. Abjuração é a magia da prevenção. Em condições normais, o primeiro impulso do arquimago é acabar com tudo rapidamente.

As magias do mago estão limitadas ao 5º círculo, mas as do arquimago vão até o 9º, com apenas um espaço para cada um dos quatro círculos mais altos. Acredito que seja para simplificar um inimigo que já é poderoso e extremamente complexo. O que isso nos diz é que esses quatro espaços estão reservados para as quatro magias mais avançadas do arquimago: *parar o tempo*, *limpar a mente*, *teleporte* e *globo de invulnerabilidade*. E *limpar a mente*, de acordo com o *Monster Manual: Livro dos Monstros*, já está conjurada antes do combate começar – junto com *armadura arcana* e *pele-rocha* –, então esse espaço nem está disponível (como o arquimago sabe que um combate está para começar? Cara, *Inteligência 20*. “Nekrósio, o Esotérico, supergênio!”).

Por falar nisso, uma coisa engraçada sobre *pele-rocha*: ela requer concentração. Significa que o arquimago precisa abrir mão dela em um combate para poder lançar *globo de invulnerabilidade*, *muralha de energia*, *banimento* ou *voo*. Também quer dizer que ele pode *perder* sua resistência contra dano físico de armas não mágicas no meio da batalha. Se não for um engano por parte dos designers, quer dizer que o arquimago precisa refletir *muito* cuidadosamente em que situação vale a pena largar *pele-rocha* para usar outra magia que precise de concentração. Enquanto isso, sua economia de ações não dá chance para combinações táticas mais elaboradas do que *passo nebuloso* mais *raio de fogo*.

Falando em economia de ações, e magias conjuradas como reação? O arquimago só tem uma: *contramagia* (nada de *égide*!). Todas, tirando ela e *passo nebuloso*, são conjuradas com uma ação. Isso faz com que ele não possa explorar combinações inteligentes para otimizar sua eficácia. Então precisa conjurar a magia certa, na hora certa, o tempo todo.

Vamos dar uma olhada nessas magias:

- *Parar o tempo* é uma doideira: permite que o arquimago tenha 1d4 + 1 turnos em sequência, sem interrupções – mas só se nenhuma de suas ações afetar outra criatura que não ele mesmo. Com o intuito de aumentar o dano causado por ele, é um tiro no pé, mas é um meio bastante promissor de ganhar tempo para preparar algumas defesas. Vamos voltar a isso depois. Também é uma forma meio óbvia de propiciar uma fuga super rápida, mas...
- *Teleporte* é ainda melhor para isso. Na verdade, uma vez que essa magia só pode transportar objetos e criaturas voluntárias, usá-la para fugir de um combate é a única aplicação justificável.
- *Globo de invulnerabilidade* bloqueia qualquer magia de 5º círculo ou inferior, ao custo de desfazer *pele-rocha*. Para isso, o arquimago deve ponderar quais de seus oponentes são mais perigosos: conjuradores lançando magias de círculo baixo a médio ou combatentes corpo a corpo e à distância usando armas não mágicas. E ele não consegue fazer essa análise até ver do que os oponentes são capazes. Dá para imaginar que o arquimago vai ter esse estalo quando sofrer mais dano em uma única rodada vindo de magias de círculos baixos e médios do

que de ataques com armas não mágicas – então você, como DM, vai ter de manter o registro de ambos separadamente.

- *Cone de frio* é um bom jeito de socar 8d8 pontos de dano gélido em meia dúzia de inimigos de uma vez só. O arquimago precisa mandar essa magia o quanto antes, por causa da área de efeito cônica: é mais fácil pegar um bando de inimigos em um arco de 60° quando eles estão longe de você e provavelmente próximos uns dos outros do que quando estão se aproximando e prestes a cercar você. Apesar dessa magia poder ser ampliada, o arquimago guarda os espaços de círculos superiores para as magias mais elevadas.
- *Vidência* é um ritual de 10 minutos, em geral inadequado para o combate mas com uma aplicação interessante: se o arquimago souber com 15 ou 20 minutos de antecedência que inimigos estão se aproximando, pode conjurar *vidência* para observá-los, e então bombardeá-los com *mísseis mágicos* de uma ou mais direções. É um uso meio bobo, mas às vezes o bobo é divertido.
- *Muralha de energia* é um jeito maravilhoso de manter longe um grupo inteiro de PJs. Também requer concentração, o que significa abrir mão de *pele-rocha* e ainda impede *globo de invulnerabilidade*. Ela repele todos os objetos físicos, incluindo projéteis, mas é invisível, então não pode impedir oponentes de lançar efeitos pontuais no espaço atrás dela (mas impede efeitos que precisem *atravessá-la*). Se o arquimago estiver sofrendo mais dano de armas à distância mágicas do que da combinação de magias e armas corpo a corpo, conjurá-la é uma decisão lógica. É uma magia útil como medida defensiva, quando nenhum dos PJs está a menos de 3 metros do arquimago. Ela impede que o arquimago atinja oponentes do lado oposto da muralha com *cone de frio*, *relâmpago* ou *mísseis mágicos*.
- *Banimento* tem como alvo no máximo dois oponentes (já que os espaços de 6° a 9° círculo estão reservados para outras magias), e também requer concentração. A hora certa de lançar essa magia é quando um ou dois oponentes estão causando mais dano do que *todos os outros combinados*.
- *Escudo ardente* é um feitiço defensivo agradavelmente simples, que não requer concentração para ser mantido e ainda causa certo dano gratuito contra atacantes corpo a corpo. Infelizmente, o arquimago não

sabe se deve usá-lo para resistir ao dano ígneo ou causar dano gélido e vice-versa até que um inimigo conjure uma magia que cause um desses, então não é algo que ele costume usar logo de cara.

- *Contramagia* é algo que o arquimago nem precisa pensar se vale a pena usar, e deve se sentir livre para ampliá-la até o 5º círculo (ainda que uma única vez) para evitar dano até escolher sua melhor medida defensiva.
- *Voo* é sempre uma ótima magia para fugir... quando você não tem *teleporte*. Se você tem *teleporte*, por que dar bola para *voo*? Por ser uma magia que precisa de concentração, faz com que o arquimago tenha de abandonar outro efeito defensivo no qual esteja se concentrando. Parece legal, mas, levando em conta esse custo inoportuno, não vejo nenhuma aplicação tática.
- *Relâmpago* – precisa dizer mais alguma coisa? Fulmina inimigos e causa 8d6 pontos de dano elétrico a cada um deles; posicione-se corretamente, ou pegue-os enquanto estiverem agrupados, e poderá abater vários PJs de uma vez. Conjurá-la no 4º ou 5º círculo pode ser querer demais, já que esses espaços são necessários para *escudo ardente*, *cone de frio*, *muralha de energia* ou uma *contramagia* caprichada.
- *Detectar pensamentos* só é útil em interações sociais, e não é muito educado.
- *Reflexos* é outra magia que o arquimago nem precisa refletir para usar e ganhar tempo contra atacantes não conjuradores. Não vejo motivo para que não seja a primeira magia a ser lançada.
- *Passo nebuloso* é uma magia ótima para um reposicionamento tático e, como custa uma ação bônus, pode ser usada junto ao truque *raio de fogo* (ou *toque chocante*, mas apenas se o arquimago estiver ao alcance corpo a corpo do alvo – ele não vai usar *passo nebuloso* na direção de um alvo e então conjurar *toque chocante* porque, se errar o ataque, estará vulnerável a ataques de oportunidade quando tentar se mover novamente).
- *Detectar magia... [balança a cabeça com tristeza]*
- *Identificar* – a única coisa que um arquimago deve identificar é qual PJ deve eliminar primeiro.

- *Mísseis mágicos* – no nível 18, um arquimago conjurando *mísseis mágicos*, mesmo que ampliada para o 5º círculo, é como um engenheiro civil construindo uma casa com bloquinhos de empilhar. Está na hora de deixar os brinquedos de lado.
- *Raio de fogo*, conjurado por um mago de 18º nível, causa 4d10 pontos de dano ígneo, igualando e até ultrapassando os *mísseis mágicos* ampliados para 4º círculo e sem gastar nenhum espaço de magia – embora precise de uma jogada de ataque mágico à distância.
- *Toque chocante*, da mesma forma, causa 4d8 pontos de dano elétrico em um acerto, e impede a vítima de usar a reação por uma rodada. Também requer que o arquimago esteja próximo do alvo – mas ele provavelmente não vai querer estar nessa posição, ainda mais se errar o ataque mágico.

Embora não esteja dito explicitamente, o arquimago tem Maestria em *disfarçar-se* e *invisibilidade*, e pode usá-las à vontade. Mas ainda precisa gastar *tempo* para isso, na forma de uso de ação.

Como as escolhas do arquimago dependem muito do que seus oponentes fazem, a única opção certeira para a primeira rodada de combate é usar *reflexos*. Adicionalmente, ele usará *contramagia* para suprimir uma magia ofensiva direcionada a ele (não vai gastar uma *contramagia* para anular um feitiço que um oponente use para auxiliar aliados).

Uma vez que tenha tido a chance de observar o que os oponentes podem fazer, é hora de reavaliar as medidas defensivas. A maior parte do dano está vindo de magias de 5º círculo ou inferior? Então o arquimago deveria trocar de *pele-rocha* para *globo de invulnerabilidade*. De armas de ataque à distância? *Muralha de energia* – ou entre o arquimago e seus oponentes, ou então dividindo as linhas de frente e de retaguarda dos mesmos. De um ou dois inimigos que não sejam bardos, paladinos, feiticeiros ou bruxos? *Banimento* (aliás, um arquimago é capaz de diferenciar um feiticeiro ou um bruxo de um mago simplesmente pelo *estilo*).

Para uma rápida ativação de efeitos defensivos, o arquimago lança *parar o tempo*. Isso garante a ele no mínimo dois turnos extras. Ele reserva um para terminar com *cone de frio* ou *relâmpago*, se alguma dessas magias ainda estiver disponível. E outro para trocar *pele-rocha* por outra magia defensiva que use concentração, se necessário (se o arquimago escolher

muralha de energia, deve fazê-lo de forma inteligente já que ela obstrui as magias ofensivas). Se os oponentes causaram ou tentaram causar dano ígneo ou gélido, a próxima prioridade dele deve ser conjurar *escudo ardente* para resistir a esse tipo de dano (se eles causaram ambos os tipos, o arquimago irá resistir ao tipo que causou a maior quantidade). E se ele ainda tiver alguma ação restando, irá Correr para a melhor localização no campo de batalha, de onde irá lançar o *cone de frio* ou o *relâmpago*. É bem capaz que essa localização fique longe dos combatentes físicos e às costas da linha de trás dos inimigos, a menos que ele tenha conjurado *muralha de energia*. Sobrou algum? Esquive.

Se não precisar trocar *pele-rocha* ou conjurar *escudo ardente*, o arquimago nem se preocupará em usar *parar o tempo* nesse momento. Nesse caso, simplesmente vai usar *cone de frio* ou *relâmpago* – ou *passo nebuloso* e *raio de fogo*, se precisar estar em outro lugar com urgência, como quando se encontra cercado de inimigos corpo a corpo e seus *reflexos* já foram desfeitos (*invisibilidade* funciona tão bem quanto se ele não precisar se mover mais que seu deslocamento máximo, e não custa um espaço de magia – mas *invisibilidade* custa uma ação e não pode ser combinada com *raio de fogo*. Tudo que ela faz é ganhar tempo).

Logo vai chegar um momento em que os espaços que podem ser usados para magias ofensivas acabarão (se o arquimago não precisou usar *globo de invulnerabilidade* nesse combate, o espaço de 6º círculo está disponível para ampliar alguma magia de círculo inferior). Se a vitória não parecer próxima e o arquimago não tiver razões para continuar combatendo – como defender um lugar ou item, ou apenas por odiar seus oponentes –, ele usará *teleporte* para fugir. O mesmo se sofreu dano moderado ou pior (se está com 69 PV ou menos). Se o arquimago ficar gravemente ferido (com 39 PV ou menos), irá fugir mesmo tendo razões para lutar.

Rendição geralmente não é algo a que mesmo os arquimagos com alinhamentos mais leais ou bons são muito propensos: eles são reservados por natureza em vez de agressivos ou submissos, e muitos deles desconfiam de qualquer um que queira ter poder sobre eles. Por causa dessa tendência de não confiar nos outros, preferem garantir uma rota de fuga a implorar por misericórdia. Interromper o *teleporte* com uma *contramagia* pode fazer um arquimago rever essa postura – ou surtar e resolver lutar até a morte.

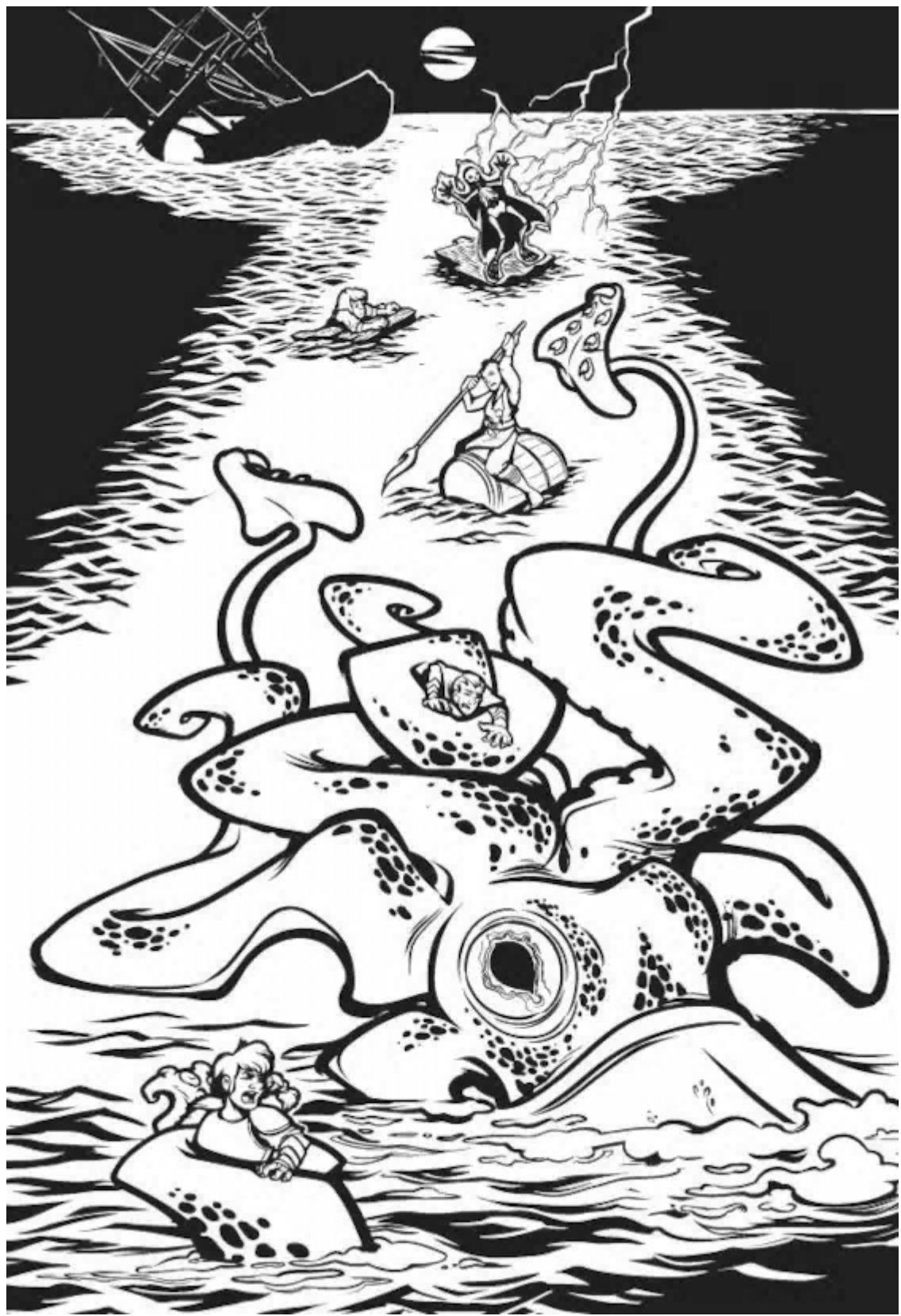
Se ele perceber que pode vencer mesmo sem as magias de 3º a 6º círculo, continuará a lutar usando *raio de fogo*, *toque chocante* e/ou *mísseis mágicos* para eliminar os inimigos.

Tecnicamente, nas regras de combate montado de D&D, um cavalo de guerra pode ser considerado tanto uma montaria controlada quanto uma montaria independente (“Combate Montado”, capítulo 9 do *Player’s Handbook: Livro do Jogador*), e apenas uma montaria independente pode atacar – o que faz no próprio turno, não no de seu cavaleiro. Mas vejo duas potenciais brechas nessa regra. Primeiro: a montaria ser controlada ou independente é escolha do cavaleiro. Um cavalo de guerra é uma fera treinada para combate e sabe o que deve fazer nessas ocasiões. Só desafia o cavaleiro se estiver gravemente ferido ou amedrontado. Portanto, enquanto estiver agindo de forma independente, pode-se presumir que vai fazer o que seu cavaleiro gostaria que fizesse na maioria das situações. Segundo: se montaria e cavaleiro são ambos treinados especificamente para guerra, é lógico esperar que um cavaleiro seja capaz de usar seu cavalo *como uma arma*. Nessa circunstância, o cavalo de guerra só pode Correr, mas o cavaleiro pode realizar o próprio ataque usando os Cascos e o Atropelar em Carga de sua montaria, o que é um ataque mais efetivo do que o da arma que empunha. Qualquer que seja o caminho que decida seguir, compreenda qual regra você está aplicando e como – e lembre-se de que a regra mais importante do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre* está no último parágrafo de sua introdução “O Dungeon Master, o DM”.

Os dados de dano venenoso não são dobrados pelo Acerto Crítico porque eles seguem uma mecânica diferente: o dano é resistido pela salvaguarda do alvo, não causado pela jogada de ataque do assassino.

Chefatura (*chiefdom*) é um termo da antropologia social que define uma forma de organização política hierárquica de sociedades não industriais geralmente baseadas no parentesco, onde cabe aos membros mais velhos das famílias ou casas o papel formal da liderança. (N.T.)

“Anãos” é o termo plural utilizado na nova tradução de *O Senhor dos Anéis*, da Harper Collins. O mesmo vale para a grafia “Terra-média”. (N.T.)



MONSTRUOSIDADES

O jogo é chamado “Dungeons & Dragons”, então é claro que os dragões são as grandes estrelas do show. Mas as monstruosidades compõem a maior parte do elenco de apoio, espreitando em florestas e pântanos, mergulhando do céu sobre as presas, escavando o solo, vagando em cavernas subterrâneas, usando a camuflagem para ficarem ocultas, transformando as vítimas em pedra com apenas um olhar ou simplesmente aterrorizando a terra, o mar e o céu com tamanho e força impressionantes. Sejam criaturas de mitos e lendas, seres amaldiçoados ou esquisitices produzidas por praticantes de magia com mais habilidade do que escrúulos, monstruosidades têm uma coisa em comum: elas são criaturas de instinto, e tais instintos as tornam perigosas.

ARACNOIDES

Aracnoides são híbridos entre humanoides e aracnídeos, mas de um tipo bem diferente que o do amigão da vizinhança. Eles habitam florestas, pastoreiam aranhas gigantes e geralmente conferem um ar de desespero e escuridão ao lugar onde vivem. Sempre que um grupo de aventureiros e aventureiras encontrar um aracnoide, ele estará acompanhado de algumas aranhas gigantes.

São robustos em todos os atributos físicos, com Destreza levemente superior aos outros. Não temem o combate corpo a corpo, mas, considerando a alta Destreza e as perícias de Furtividade e Sobrevivência, é comum que prefiram começar emboscando, talvez se escondendo nas árvores (graças à característica Escalada de Aranha). Também têm visão no escuro, Sentido de Teia e Andar na Teia, o que torna vantajoso cobrir as partes menos iluminadas de florestas densas com teias e esperar que viajantes desafortunados fiquem presos nelas. Alternativamente, se houver uma trilha ou estrada que atravesse a floresta, eles podem fiar teias ao longo do caminho; mesmo viajantes que notem essas teias e não fiquem presos

nelas ainda terão de parar, dando aos aracnoides uma oportunidade de atacar. Um grupo de aventureiros e aventureiras que se instale nessa região pode acordar e descobrir o acampamento completamente cercado de teias.

Aracnoides iniciam um combate escondidos, sempre que possível, e tentam ganhar o elemento surpresa. Se um oponente estiver contido por uma de suas teias, eles atacam esse oponente primeiro; se uma de suas aranhas ficar ferida moderadamente (com 18 PV ou menos), o aracnoide mais próximo concentra os ataques em quem causou esse dano. Em outros casos, eles escolhem os alvos indiscriminadamente.

Contra um alvo contido, um aracnoide usa a ação de Ataques Múltiplos para fazer um ataque com as garras e depois morder. Contra outros alvos, usa Teia para tentar contê-los. Teia tem recarga, então, se essa ação não estiver disponível, um aracnoide sem um alvo contido direciona os Ataques Múltiplos contra qualquer oponente que estiver engajado com ele, ou contra um que esteja envenenado por uma aranha ou por um aracnoide (eles conseguem perceber). Sem um alvo óbvio, ou se estiver sendo atacado à distância por um ou mais adversários, ele pode escolher a ação Esquiva, ganhando tempo até que possa usar Teia novamente e obter alguma vantagem. Dito isso, uma vez que aracnoides invariavelmente lutam lado a lado com aranhas gigantes, e elas também têm a habilidade de prender os alvos com suas teias e envenená-los, não devem faltar alvos debilitados para eles escolherem.

Eles não são muito espertos, mas não lhes falta instinto de sobrevivência. Se ficarem gravemente feridos (com 17 PV ou menos), eles irão recuar – usando a ação Esquivar, depois seu deslocamento completo, e, por fim, a ação Correr, quando estiverem fora do alcance corpo a corpo dos inimigos – e levarão as aranhas com eles.

ARANHAS-PLANARES

Aranhas-planares diferem de aranhas gigantes em vários aspectos menores e dois principais. Primeiro: ainda que tenham a característica Andar na Teia, *elas não disparam teias*. Segundo: elas têm Salto Etéreo, uma característica que as permite alternar entre o Plano Material e o Plano Etéreo. Vamos dar uma olhada em suas outras características antes de voltar a essa, porque

acho que falta um texto descritivo que explique um pouco mais sobre essas criaturas.

Aranhas-planares são agressoras de assalto, com valores altos de Força e Destreza e Constituição acima da média. Com Inteligência 6, elas também são mais espertas do que você esperaria de uma aranha. Ainda que não sejam espertas o suficiente para agirem além dos instintos, esses instintos podem levá-las longe. Inteligência 6 é equivalente à de um chimpanzé. A possibilidade de uma aranha-planar usar ferramentas não é impensável. A combinação de proficiência em Furtividade e visão no escuro faz delas predadoras noturnas ou subterrâneas.

Então temos um predador emboscador que pode se locomover em teias, mas não criá-las. Por que a primeira habilidade e não a última? E por que a habilidade de transitar entre planos?

Eis a minha teoria: aranhas-planares não evoluíram sozinhas. Pelo contrário, elas são o resultado de uma interferência mágica no processo evolutivo. Algo as criou *a partir* de aranhas gigantes comuns, e elas continuaram a viver lado a lado com as irmãs mundanas. Na verdade, adorável ilustração azulzinha à parte, imagino que aranhas-planares são praticamente indistinguíveis de outras aranhas gigantes – até começarem a piscar.

Mas espere um pouco. Aranhas são, em sua maioria, criaturas solitárias. Há dezenas de milhares de espécies conhecidas de aranha, no nosso mundo, e menos de duas dúzias delas são sociais. Mas, se tratando de uma questão prática de jogo, aranhas gigantes deixam de ser usadas como chefes quando os personagens dos jogadores e jogadoras alcançam o nível 2. Nós mandamos grupos de aranhas gigantes contra eles o tempo todo. Então acho que devemos dizer que, em D&D, aranhas gigantes são uma das espécies sociais, ou pelo menos subsociais. E aranhas-planares vivem entre elas, ocasionalmente.

Lutando por conta própria, aranhas gigantes buscam primeiro prender as vítimas em uma teia, se elas já não estiverem presas. Depois, já com a vítima contida, elas mordem (com vantagem) para paralisá-las. Quando a vítima para de se mover, elas embrulham o lanchinho para mais tarde.

Aranhas-planares agem de acordo com esse comportamento, mas, como não podem fazer as próprias teias, ajudam suas irmãs aranhas ao combater alvos em movimento, recebendo vantagem como agressoras despercebidas

ao utilizar Salto Etéreo para aparecer subitamente atrás da presa. Seu veneno não é mais forte que o veneno de uma aranha gigante comum (o que podemos inferir pela CD da salvaguarda, que é a mesma para ambas), mas a aranha-planar inocula muito mais dele (o que podemos inferir pela diferença do dano causado: 4d8 contra 2d8 pontos de dano). Portanto, ao contrário do hábito comum de predadores atacarem as vítimas mais velhas, mais jovens, as isoladas ou as desatentas, uma aranha-planar pode atacar o *maior* dos oponentes, tendo um pequeno nível de consciência de que tem mais chances de derrubá-lo do que as outras aranhas gigantes.

Aranhas-planares seguem padrões de ação diferentes, baseados em estarem “entrando” (plano etéreo para o material) ou “saindo” (plano material para o etéreo) de fase. Quando entra em fase para emboscar, uma aranha--planar usa primeiro a ação bônus de Salto Etéreo e depois a ação Mordida. Para ser justo com seus PJs, a aranha-planar deveria fazer um teste de Destreza (Furtividade), resistido pela Percepção passiva do alvo, para determinar se ela consegue aparecer fora do campo de visão do alvo sem fazer nenhum ruído antes de usar Mordida^{*}; se ela falhar, o alvo se vira e percebe sua presença, e ela perde a vantagem no ataque. Quando estiver saindo de fase para escapar de um alvo que a esteja ferindo, ela usa Mordida, apenas por despeito, e então usa a ação bônus de Salto Etéreo para desaparecer.

E se uma aranha-planar entrar em fase e conseguir paralisar a vítima no primeiro ataque? Então ela usa seu deslocamento para se aproximar – até alcance corpo a corpo, se possível – de outro oponente que se *encaixe* em uma de suas categorias de presas comuns. Oponentes maiores só devem ser atacados furtivamente.

Uma vez engajada com um alvo, uma aranha-planar permanece assim até que o alvo esteja paralisado ou que ela sofra dano moderado (10 pontos ou mais em uma única rodada). Se ela sofrer esse tanto de dano em uma rodada, ela morde o alvo mais uma vez (ação) e depois sai de fase (ação bônus). Quando uma aranha-planar estiver gravemente ferida (com 12 PV ou menos), ela sai de fase e não volta mais.

PANTERAS DESLOCADORAS

A pantera deslocadora – um monstro das antigas, vindo diretamente do suplemento de *Greyhawk*, de 1974 – é uma criatura felina que caminha sobre seis patas, mas ataca com um par de longos e sinuosos tentáculos que emergem de seus ombros. O nome vem da capacidade dela de parecer estar a vários centímetros de sua localização verdadeira.

Além dessa característica passiva, não há muito em seu bloco de estatísticas que a faça ser mais do que um simples bruto. Seus atributos físicos primários são Força e Constituição; o deslocamento de 12 metros faz sua investida muito ligeira, e ela não possui nenhuma outra característica que permita ou encoraje um método de ataque ímpar.

Então, para encontrar algo que faça o estilo de combate de uma pantera deslocadora diferente do estilo “Aaarrrrhhgg, bate bate bate” dos outros brutos, temos de olhar três coisas: o alcance, a Classe de Armadura e o texto descritivo do *Monster Manual: Livro dos Monstros*.

O fato de que o alcance dos tentáculos é de 3 metros, e não de 1,5 metro, significa que ela não precisa estar próxima de um alvo para atacá-lo. Uma pantera deslocadora só se aproxima o necessário para atacar os alvos, então não precisa se preocupar com ataques de oportunidade a menos (e até) que seus oponentes se aproximem dela. Lembrando que a Deslocação projeta uma posição falsa a apenas “vários centímetros” da posição real, não o bastante para que ela pareça estar em outro quadrado ou hexágono, então não transforme esse combate em uma partida de Batalha Naval.

Para um bruto, a Classe de Armadura 13 é relativamente baixa. O que a torna difícil de acertar é a característica de Deslocação, que impõe desvantagem nas jogadas de ataque contra ela, garantindo uma CA efetiva de 17 ou 18. Contudo, depois que os personagens dos jogadores e jogadoras já alcançaram os níveis intermediários – que é quando começam a encontrar criaturas de ND 3, como a pantera deslocadora –, acertar uma CA de 17 ou 18 não é mais tão difícil. De fato, um PJ de nível intermediário é plenamente capaz de acertar uma jogada dessas pelo menos metade das vezes, especialmente se estiver jogando de forma inteligente. Como um ataque bem-sucedido interrompe a Deslocação, apenas um acerto – mesmo que um acerto de sorte – torna a criatura vulnerável aos próximos.

Além disso, considere que qualquer oponente que ataque a pantera com vantagem – por qualquer razão, e mesmo que haja outras desvantagens em jogo – anula, portanto, a Deslocação. Atacante escondido? Deslocação

anulada. O DM deu inspiração para um PJ na semana passada? Deslocação anulada. Um companheiro PJ usou a ação Ajudar? Deslocação anulada. Ataque pelos flancos, se o DM estiver usando essa regra opcional? Deslocação anulada. *Fogo das fadas*? Deslocação anulada. O bárbaro atacou usando Ataque Imprudente? Deslocação anulada.

Então o comportamento intuitivo da pantera deslocadora (sua Inteligência 6 não é suficiente para permitir que ela improvise novas estratégias) deveria incluir reações para quando ela sofre um ataque certeiro, correto? Algo como: talvez, depois de um ataque bem-sucedido, a criatura recua, usando seu deslocamento completo (que normalmente excede o de qualquer um dos oponentes), e espera a Deslocação entrar em ação novamente?

Bem, isso foi o que pensei de início. Mas um acerto contra uma pantera deslocadora interrompe a Deslocação apenas até o final do próximo turno dela. Vejamos o seguinte exemplo: Agaris, Eban, Jaeru e Ráxi estão lutando contra uma pantera deslocadora. A criatura é a primeira na ordem de iniciativa, seguida pelos personagens em ordem alfabética. Agaris, em seu próprio turno, acerta um ataque, interrompendo a Deslocação. Então Eban, Jaeru e Ráxi conseguem fazer jogadas de ataque direto contra a CA base da criatura.

Agora é o turno da pantera novamente. Ela poderia recuar – mas por quê? Claro, ela tem CA 13 até o final do próprio turno, mas quem vai atacá-la *durante* ele? Ninguém – a menos que ela provoque ataques de oportunidade ao recuar! Então nós temos essa situação esquisita em que o que faz sentido de forma intuitiva – “Eles me acharam! Me machucaram! É melhor eu fugir!” – opõe-se diretamente ao que faz sentido tático – “Eles me acharam, me machucaram, mas não é provável que eles consigam me machucar *novamente*, então eu deveria ficar por aqui batendo neles com meus tentáculos espinhosos”.

Aqui, temos de manter a disciplina intelectual e nos lembrar de que o instinto se desenvolve a partir do que é bem-sucedido evolutivamente. Também temos de observar três possíveis métodos de recuar: Esquivas, Correr e Desengajar. Esquivar é a pior escolha para esta criatura, principalmente se ela estiver engajada com diversos agressores corpo a corpo, devido à CA baixa. Correr é a mais plausível, embora não seja uma ação tão boa quando se está sendo atacado por vários oponentes que podem

realizar ataques de oportunidade. A Inteligência da pantera deslocadora não é alta o bastante para justificar a ação Desengajar, mas eu às vezes abro uma exceção para criaturas que tenham alguma manha de se livrar de oponentes, tornando essa ação uma função do instinto em vez de função de treinamento e disciplina. Além disso, Desengajar é uma ação adequada para situações em que alguém está engajado com vários oponentes corpo a corpo (que é o caso da pantera deslocadora) e/ou é mais rápido que esses oponentes (que também é o caso da pantera).

Se ela recebeu apenas um ataque e o agressor não teve vantagem na jogada que anulou a Deslocação, ela fica onde está e continua lutando. Se tiver sofrido mais de um ataque, ou se estiver cercada de oponentes corpo a corpo, ela precisa se reposicionar. Além disso, se um dos oponentes tiver uma vantagem que cancele a Deslocação, ela precisa buscar uma maneira de anular essa vantagem, se puder. Nesse caso, ela usa a ação Desengajar e seu deslocamento para sair do alcance dos agressores corpo a corpo e procurar cobertura contra qualquer agressor à distância que tenha vantagem nas jogadas de ataque. Como Desengajar consome uma ação, ela não poderá atacar nesse turno, mas irá voltar ao combate no próximo.

A capacidade da pantera deslocadora de analisar e reagir apropriadamente às razões pelas quais seus oponentes recebem vantagem nas jogadas de ataque é limitada. Um animal inteligente pode perceber o perigo de ser atacado a partir de duas direções, de ser atacado por um inimigo que não consegue ver ou de encarar um adversário particularmente feroz. Porém, certas fontes de vantagem, como ter sido afetada pela magia *fogo das fadas*, irão confundi-la. Não sabendo como responder, ela irá reagir de forma a refletir tal confusão. Ela não saberá, por exemplo, que deve atacar quem tiver conjurado o *fogo das fadas* para quebrar a concentração dessa criatura.

Se estiver gravemente ferida (com 34 PV ou menos), ela Corre ou Desengaja, dependendo de quantos oponentes corpo a corpo estiverem engajados em combate com ela, e foge da cena.

O texto descritivo do *Monster Manual: Livro dos Monstros* retrata panteras deslocadoras como seres que caçam tanto para se alimentar quanto por esporte, e que brincam com a presa antes do abate. Podemos observar como esse fator influencia sua escolha de alvos. Panteras deslocadoras não são racionais, mas são espertas o bastante para escolherem bem as presas.

Como todos os predadores, seus alvos preferidos são os mais velhos, os mais jovens, os isolados ou os desatentos.

Apesar da afirmação do texto descritivo de que essas criaturas “demonstram habilidade em fazer emboscadas”, elas carecem de proficiência em Furtividade. Se isso lhe parecer errado, você pode arbitrariamente conceder essa proficiência a elas (outro modificador de +2, de acordo com “Criando Estatísticas de Monstros Rapidamente” no capítulo 9 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*, chegando em um total de Furtividade +4) sem torná-las injustamente poderosas para seu Nível de Desafio.

Quando estiver narrando um encontro com panteras deslocadoras, você deve escolher se elas estão caçando para se alimentar ou por esporte, e fazer com que elas se comportem de acordo. Uma delas caçando por esporte ataca e Desengaja, ataca e Desengaja, a menos que as reações dos oponentes a forcem a agir de outras maneiras. Uma que cace para se alimentar, porém, não fica de brincadeira: ela ataca até sua presa cair inconsciente. Além do mais, uma vez que o alvo esteja inconsciente, ela o pega com a mandíbula (limite de peso: 245 kg) e Corre para longe, não tendo mais necessidade de ficar na região.

URSOS-CORUJA

O **urso-coruja**, um clássico de D&D, é uma criatura com a forma, tamanho e temperamento de um urso pardo e a cabeça de uma coruja. A alta Constituição, a Força extremamente alta e sua Destreza relativamente baixa (embora ainda acima da média) o colocam na categoria de bruto, o que indica que seu estilo de luta preferido é o de ataque direto. Ursos--coruja são estúpidos (Inteligência 3) e não darão prioridade a um alvo específico. Não são furtivos, mas também são difíceis de enganar através de Furtividade e possuem proficiência em Percepção e vantagens em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da visão ou do olfato. Eles também são rápidos, capazes de superar a maioria dos personagens jogadores. Por fim, eles têm visão no escuro padrão, então podemos assumir que são ativos principalmente durante a noite ou no subterrâneo. Um urso-coruja encontrado em sua toca durante as horas do dia estará dormindo, ou ao menos descansando, embora a presença de outras criaturas possa acordá-lo.

Suas táticas não são sofisticadas. Um urso-coruja, ao perceber uma presa, Corre se ela estiver a mais de 24 metros de distância (o barulho de sua corrida impede que surpreenda sua vítima). Entre 12 e 24 metros, ele avança 12 metros na direção do alvo e Prepara a ação de Garras contra a primeira criatura que entrar em seu alcance. Se estiver a menos de 12 metros do alvo, ele investe e usa os Ataques Múltiplos. Eles consistem em um ataque com as Garras seguido de um ataque com o Bico.

O urso-coruja ataca o primeiro alvo que perceber até que seja atingido por um ataque corpo a corpo, caso no qual ele volta a atenção para o último adversário que lhe infligiu dano (ele não comprehende o conceito de armas à distância). Um urso-coruja treinado – tais coisas aparentemente existem – pode ser comandado a continuar atacando um alvo específico, mas eu aplicaria um teste similar ao utilizado para manter a concentração em uma magia: um teste de Sabedoria com CD igual a 10 ou metade do dano infligido por um adversário corpo a corpo diferente, o que for maior. Em uma falha, os instintos o obrigam a atacar o adversário que o feriu em vez do alvo que foi comandado a atacar. Se falhar por 5 ou mais, ele se volta contra o tratador.

Nos ermos, um urso-coruja foge quando fica gravemente ferido (com 23 PV ou menos). Se estiver acuado em um lugar fechado, no entanto, continua lutando até a morte.

Se reduzir um oponente a 0 PV em um lugar aberto e não for atingido por um ataque corpo a corpo antes do começo de seu próximo turno, ele pega a vítima inconsciente com o bico e Corre com ela para a toca. Não faz isso se estiver em um lugar fechado ou se já estiver na própria toca.

NAGAS

Existem três tipos diferentes de nagas, e cada um se distingue do outro principalmente pelas magias que pode conjurar – e as listas são longas. Ao menos um desses tipos de naga, é ordeiro e bom, então os personagens geralmente não o encontram como inimigo.

Vamos começar observando o que todos os tipos têm em comum:

- Elas são agressoras de assalto. Seus atributos físicos mais altos são Força e Destreza, com a Constituição significativamente menor em cada caso. São combatentes corpo a corpo, mas tentam atacar com

rapidez e causar o máximo de dano possível no primeiro ataque, porque não têm a mesma resistência que os brutos ou escaramuçadores.

- Sua principal arma é a Mordida – que causa apenas um dano perfurante modesto, mas muito dano venenoso –, sua ação padrão em um combate. Elas próprias são imunes a veneno e não podem ser enfeitiçadas.
- Seus atributos mentais são todos muito fortes, indicando boa percepção em batalha e também que são inclinadas à negociação, dentro do razoável. Depois que a luta começa, elas concentram os ataques contra os inimigos mais beligerantes, contando com a possibilidade dos oponentes perderem a vontade de lutar assim que os mais sedentos forem derrubados.
- Também têm visão no escuro, indicando sua preferência pelo período noturno ou por ambientes subterrâneos. Elas não serão encontradas a céu aberto durante o dia, ao menos não de forma aleatória.
- Nada do que podemos normalmente afirmar sobre criaturas que evoluíram se aplica a elas. De acordo com o *Monster Manual: Livro dos Monstros*, “Uma naga não precisa respirar, comer, beber ou dormir”. Além disso, nagas vivas (as variedades espiritual e anciã) não podem ser mortas sem o uso da magia *desejo*: se você “matar” uma, ela volta à vida, completamente recuperada, em apenas alguns dias. Dessa forma, entre outras coisas, elas nunca têm qualquer razão para fugir.
- Nagas vivas não têm motivos para temer conjuradores – além de altos valores de atributos, elas também têm proficiência nas “três grandes” salvaguardas, mais Carisma (nagas anciãs também possuem proficiência na salvaguarda de Inteligência).

Os dois tipos de nagas vivas são as malignas **nagas espirituais** e as bondosas **nagas anciãs**. A naga anciã é a mais forte das duas, com uma habilidade de conjuração ligeiramente superior e pontos de vida e dano venenoso significativamente maiores. Infelizmente, a lista de magia de uma é completamente diferente da outra, com uma exceção: ambas possuem *imobilizar pessoa* (eu as imagino conjurando essa magia enquanto se

balançam para frente e para trás cantando aquela música da Kaa no filme do Mogli, “Venha a mim”).

Em vez de analisar uma a uma, vou fazer uma observação sobre o que está ausente das listas de magia das nagas de forma gritante: feitiços que aprimorem suas economias de ações (nagas espirituais não têm nenhum; nagas anciãs têm apenas um, *escudo da fé*, que requer concentração para manter, reduzindo o seu valor) e feitiços que aprimorem seu primeiro ataque. *Imobilizar pessoa* é, na verdade, a única magia que os dois tipos de naga possuem que garantiria vantagem em uma jogada de ataque.

Bom, isso não é uma verdade absoluta: a naga espiritual também tem *sono*. Agressores têm vantagem contra alvos inconscientes, e qualquer ataque realizado contra esses alvos a 1,5 metro de distância é um acerto crítico automático. Parece uma combinação ideal.

O problema é a dificuldade de colocar um PJ para dormir com *sono*. Não funciona com elfos, e só pode adormecer 5d8 PV de inimigos se for conjurada no primeiro círculo. Perceba que nenhuma criatura vai contar com uma habilidade que não tenha uma chance de sucesso de pelo menos duas em três. Para que a magia *sono* conjurada no 1º círculo tenha essa chance de derrubar um PJ, ele precisaria ter 16 PV ou menos. Quantos aventureiros ou aventureiras de nível intermediário têm tão poucos pontos de vida? *Sono* no 2º círculo deve ter como alvo um oponente com 23 PV ou menos; no 3º círculo, 30 PV ou menos; no 4º círculo, 36 PV ou menos; e, no 5º círculo, 43 PV ou menos. A magia *sono* funcionar ou não em um PJ oponente com mais pontos de vida do que isso é pura questão de sorte. Da mesma forma, a combinação de *sono* seguida de um ataque de Mordida – que requer dois turnos – também não parece muito promissora.

Imobilizar pessoa, entretanto, é apenas ligeiramente melhor. Ela requer uma salvaguarda de Sabedoria, colocando o ônus no oponente, mas a CD da naga espiritual é apenas 14, então qualquer adversário com um modificador de salvaguarda de Sabedoria melhor que -1 será um alvo difícil; se for maior que +4, nem vale a pena tentar. Para a naga anciã, as probabilidades são um pouco melhores, mas não muito. Ela tem uma boa chance de sucesso com *imobilizar pessoa* contra alvos com o modificador de salvaguarda de Sabedoria +1 ou menor, e pode ter alguma chance moderada contra oponentes com esse modificador menor que +6.

Então, devo definir a combinação de *imobilizar pessoa* mais Mordida como “boa, mas não ótima” – e, a menos que a naga tenha aliadas presentes, ela demoraria duas rodadas para surtir efeito. Olhando pelo lado bom, a naga pode fortalecer essa magia conjurando-a no 3º ou 4º círculo e tentar afetar dois ou três oponentes de uma vez. A possibilidade de paralisar um alvo único e específico é duvidosa, mas a possibilidade de paralisar *uma ou mais* entre duas ou três criaturas é muito melhor. Por isso, eu diria que essa é uma tática que uma naga poderia tentar usar contra um grupo de quatro oponentes, caso no qual um sucesso significaria paralisar metade dos adversários ou mais; porém, contra cinco ou mais oponentes, ela provavelmente nem se daria ao trabalho.

Nagas espirituais e anciãs são mais rápidas do que a maioria dos PJs (12 metros de deslocamento base), e a mordida delas é um ataque potente, especialmente contra inimigos de baixa Constituição. Mas e quanto a inimigos fora desse alcance ou inimigos de Constituição mais elevada?

A naga espiritual tem *relâmpago* para dano direto à distância, e ele requer uma salvaguarda de Destreza. Se três ou mais inimigos derem o azar de estarem posicionados em uma linha reta, ela usará essa magia. Ela também tem *malogro*, mas o alcance de *malogro* é de apenas 9 metros. Contra um inimigo a até 21 metros da sua posição original, a naga pode fazer a magia funcionar se deslocando o quanto precisar até que o oponente esteja ao alcance. O dano bruto de *malogro* é maior do que o de *relâmpago* (8d8 contra 8d6), mas *relâmpago* tem chance de afetar vários inimigos, enquanto *malogro* acerta apenas um. A menos que os inimigos sejam resistentes ou imunes a dano elétrico, é melhor a naga espiritual fortalecer o *relâmpago* para o 4º círculo do que lançar *malogro*.

A principal magia de dano direto da naga anciã é *coluna de chamas*, que causa um máximo de 4d6 pontos de dano ígneo mais 4d6 pontos de dano radiante em uma coluna de 3 metros de raio e 12 metros de altura, com alcance de 18 metros. Se a naga puder atingir pelo menos dois inimigos na área de efeito, vale a pena conjurar essa magia. Sua única outra magia ofensiva é *chama sagrada*, que causa apenas 3d8 pontos de dano radiante (a naga anciã é uma conjuradora de 11º nível) caso o alvo falhe em uma salvaguarda, e não causa dano se ele for bem-sucedido.

Como regra geral, considero que o valor de um espaço de magia depende mais de sua escassez do que de seu círculo. Dessa forma, para uma naga

espiritual, fortalecer *relâmpago* (uma magia de 3º círculo) usando um espaço de 4º círculo é tão bom quanto usar esse espaço para lançar *malogro*, porque ela tem um número de espaços de 4º círculo igual ao de 3º círculo. Mas ela tem menos espaços de 5º círculo, que reserva para a magia de 5º círculo (*dominar pessoa*). Pela mesma lógica, como uma naga anciã tem dois espaços de magia de 5º círculo, mas apenas um espaço de 6º círculo, ela não irá fortalecer *coluna de chamas* usando o espaço de círculo mais elevado – mesmo que tenha poucos motivos para usar sua magia de 6º círculo, *visão da verdade*, durante uma batalha (poucos motivos, mas não *nenhum* motivo – talvez um PJ hostil use *invisibilidade maior*). Uma naga de qualquer tipo pode conjurar *imobilizar pessoa* usando um espaço de 4º círculo, mas não um superior.

Uma olhadinha rápida nas outras magias das nagas:

O repertório da naga espiritual é encabeçado por *dominar pessoa*, que é uma magia poderosa, mas qualquer dano causado ao alvo concede ao mesmo uma chance de escapar da dominação. Por isso, é uma magia que a naga poderia conjurar *antes* de um combate começar, com o propósito de causar confusão ou brigas entre os oponentes – ou, em combate, quando uma única ação do alvo dominado puder ter consequências devastadoras antes que ele possa voltar ao próprio controle. *Porta dimensional* é uma forma comum de fuga para criaturas que valorizam a própria vida, mas a naga espiritual não é uma dessas: ela lança essa magia apenas se os inimigos puderem conjurar um *desejo* do tipo “Não volte a viver!” antes de a matarem. *Respirar na água* torna a criatura efetivamente anfíbia; se a sua naga estiver próxima da água, considere que ela já usou essa magia antecipadamente e subtraia um de seus espaços de 3º círculo. *Detectar pensamentos*, *detectar magia* e *enfeitiçar pessoa* são úteis em interações sociais, mas uma grande perda de tempo no meio de uma batalha, embora uma naga espiritual possa fortalecer *enfeitiçar pessoa* para neutralizar os inimigos antes de atacar.

Nagas anciãs podem conjurar *missão* – mas não durante um combate, porque ela precisa de um minuto inteiro para isso. *Banimento* inconveniente mente requer concentração para se sustentar (então não dá para conjurar *imobilizar pessoa* ao mesmo tempo), e o oponente volta no máximo um minuto depois. Um inimigo pode ser removido de combate pelo mesmo período de tempo usando *imobilizar pessoa* em um círculo

inferior, a menos que esse inimigo tenha uma Sabedoria muito alta e um Carisma baixo. *Movimentação livre* é útil quando a naga anciã precisa escapar de efeitos que a estão contendo. *Rogar maldição* sempre afeta apenas um alvo e precisa ser sustentada com concentração; não se destaca como um feitiço de combate se comparada a *imobilizar pessoa*. *Acalmar emoções* é outra magia de concentração que depende muito do contexto para ser útil. *Comando* tem seus usos, e entre os melhores está gritar para uma criatura ordeira e boa um “Vaza!” – a naga anciã pode ser uma lutadora competente, mas isso não significa que ela *quer* lutar. A menos que os PJs sejam incontestavelmente malignos, ela irá tentar afastá-los pacificamente em vez de iniciar um combate. *Curar ferimentos* tem mais chances de ser usada como uma dádiva a PJs suplicantes do que como uma medida defensiva da própria naga. O bônus de +2 na CA concedido por *escudo da fé* não vale a ação que custa.

Casualmente, com todo esse papo sobre magias, acabei passando por cima da outra ação de combate da naga anciã: Cuspir Veneno. Sendo curto e grosso: a naga anciã é uma criatura ordeira e boa; ela usa Cuspir Veneno *apenas* contra agressores malignos que não se rendem. E somente contra aqueles fora do alcance corpo a corpo, porque o dano é igual ao dano venenoso da Mordida, mas sem o dano perfurante.

Tanto nagas espirituais quanto anciãs são boas em identificar quais inimigos são mais vulneráveis às suas habilidades, e irão evitar batalhas que não as favoreçam – dentro dos limites que seus deveres impuserem. Nagas espirituais evitam essas lutas enganando ou enfeitiçando os inimigos para que as deixem sozinhas; nagas anciãs usam negociação, persuasão e, se necessário, intimidação.

Nagas ósseas são mortas-vivas, o que traz o elemento da compulsão ao jogo: qualquer que seja o propósito da criação de uma naga óssea (provavelmente pelos yuan-ti – esses caras estragam tudo), ela é obsessiva em servir. Isso faz com que elas tomem decisões aparentemente menos racionais em combate, incluindo lutar até serem destruídas – mesmo que *não* sejam capazes de voltar à vida depois. São imunes a uma lista mais extensa de condições, que inclui exaustão e paralisado, mas isso não afeta o comportamento delas enquanto lutam. Porém, são mais vulneráveis a conjuradores do que as nagas vivas, e fazem deles seus alvos principais.

Nagas ósseas não causam a mesma quantidade de dano venenoso com a Mordida em relação ao dano perfurante que as nagas vivas, mas essa ainda é sua ação mais comum. Contra grupos menores, elas ainda podem tentar a combinação de *imobilizar pessoa* e Mordida, mas é bem provável que ela não funcione por causa da CD consideravelmente mais baixa. O fato de tentarem mesmo assim é parte da compulsão de agirem como se ainda estivessem vivas.

As que foram nagas espirituais ainda contam com *relâmpago*, e o usam pela mesma razão que faria uma naga viva desse tipo usá-la. Mas uma que foi uma naga anciã carece de *coluna de chamas*, e o que uma criatura morta-viva estaria fazendo ao conjurar *chama sagrada*? Para ser franco, uma naga anciã transformada em uma naga óssea é uma carcaça triste que provavelmente nem vai se preocupar em conjurar outras magias, mesmo que ainda se lembre delas, além de *imobilizar pessoa* – talvez, em nome de um clima de terror ou estranheza, você possa fazê-la conjurar *comando*, e então dar uma ordem que não faça sentido.

Como as nagas ósseas têm um nível de desafio mais baixo, você pode fazer seus PJs encontrarem com elas tendo um nível inferior do que é apropriado para encontrar as nagas vivas. Por isso, *sono* tem uma chance maior de ser eficaz. Mas se a naga óssea se comportar mais ou menos como em vida, ela ainda pode acreditar que *sono* não é tão útil e deixar essa magia de lado. Em contrapartida, ela pode acreditar ter uma chance de conjurar *enfeitiçar pessoa* com sucesso melhor do que realmente tem, tentando usá-la da mesma forma que uma naga espiritual viva – e possivelmente falhando no processo.

BEÍRS

O **beírs** é um superpredador. É uma monstruosidade Enorme, na casa dos 4,5 metros. É resistente, forte, capaz de correr tão rápido quanto um leão e de escalar mais rápido do que a maioria dos humanoides consegue correr. Sua inteligência está na parte mais alta do espectro animal, e ele escolhe bem as presas. Também é surpreendentemente furtivo, capaz de atacar emboscando e causando dano espetacular às vítimas.

Todo esse poder tem um custo: beírs entram em um período de dormência para digerir as presas. Por causa disso, assim que um beír ataca e

engole a presa, ele imediatamente para e recua em direção ao covil ou a algum outro esconderijo onde possa digerir sua refeição em paz.

Como dito no *Monster Manual: Livro dos Monstros*, seus Ataques Múltiplos são definidos como “dois ataques: um com a constrição e outro com a mordida”, e essa ordem não é apenas alfabética. A menos que os Ataques Múltiplos especifiquem uma sequência de ações, essa escolha é do DM, e usar primeiro a Constrição e depois a Mordida faz muito mais sentido que ao contrário. Um ataque de Constrição bem-sucedido garante vantagem para o ataque seguinte com a Mordida. Uma Mordida bem-sucedida, por outro lado, não melhora as chances de sucesso de um ataque de Constrição.

Normalmente, uma criatura que tenha uma habilidade com recarga prefere essa a qualquer outra forma de ataque – mas, no caso dos beírs, o Sopro Elétrico é um recurso de uso limitado. O alcance dele é de apenas 6 metros. Isso significa que, na maior parte das vezes, só será capaz de atingir um único alvo (veja a tabela Alvos na Área de Efeito, no capítulo 8 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*) – e, mesmo causando um dano considerável (e você pode esperar causar por volta de 50 pontos de dano), ele não ajuda o beír a *comer* nada.

Em contraste, os Ataques Múltiplos compreendem uma ação de Constrição, que causa em média 34 pontos de dano e faz o alvo ficar contido em caso de acerto, e uma ação de Mordida, que causa mais 22 pontos de dano em média, com vantagem na jogada de ataque se o alvo estiver contido. Temos aqui 56 pontos de dano, e a chance do beír acertar é extremamente alta quando comparada à chance de causar dano máximo com o Sopro Elétrico. Por fim, em seu próximo turno, ele pode Engolir a criatura que estiver mantendo contida, e é para isso que ele veio.

Por conta disso, vejo o Sopro Elétrico do beír mais como uma forma de se defender do que de atacar, e ele provavelmente não entrará em jogo até que a criatura esteja moderadamente ferida (com 117 PV ou menos). Se ele usar essa ação, certamente irá se reposicionar primeiro para, depois, tentar atingir *dois* alvos (ou mais, se possível) na área de efeito. Para isso, os alvos devem estar a até 6 metros um do outro, e o alvo mais distante deve estar a até 6 metros da criatura.

Esse verbete é um dos poucos presentes no *Monster Manual: Livro dos Monstros* cujo texto descritivo realmente aprimora a compreensão do leitor

sobre o bloco de estatísticas. Eu me refiro especificamente aos parágrafos intitulados “Predadores das Cavernas”:

Beírs habitam lugares inacessíveis a outras criaturas, preferindo lugares que os futuros intrusos precisem alcançar por meio de uma árdua escalada. Fossos profundos, cavernas elevadas em paredões de penhascos e grutas acessíveis apenas por estreitos túneis retorcidos são os locais para emboscada favoritos de um beír. As doze pernas de um beír permitem que ele atravesse seu covil com facilidade. [...] Beírs engolem a presa inteira, depois entram em um estado de dormência enquanto fazem a digestão.

Podemos imaginar um deles aguardando a passagem de presas em potencial oculto na escuridão de uma caverna subterrânea ou entre as rochas de um despenhadeiro (a penumbra é ideal, por causa de sua visão no escuro). Quando elas enfim passam, o beír dá o bote: pula de seu esconderijo (atacando com a vantagem de um ataque não visto), usa o ataque de Constrição para agarrar e conter uma criatura e segue com um ataque de Mordida (cuja jogada tem vantagem se o ataque de Constrição tiver sido bem-sucedido).

No seu turno seguinte, se sua vítima não tiver se libertado do agarramento, ele usa a ação Engolir (jogando com vantagem porque seu alvo ainda está contido) para tentar deglutiir a presa. Se tiver sucesso, ele imediatamente usa todo seu deslocamento para se afastar, de preferência em uma direção na qual os aliados de sua vítima não possam segui-lo.

Note que um beír pode usar Constrição contra uma criatura Grande ou menor, mas só pode Engolir uma criatura *Média* ou menor. Conjuradores sagazes podem proteger um aliado de tamanho Médio (ou a si mesmos) de serem engolidos ao conjurar a magia *aumentar*. Uma curiosidade sobre estar contido: isso *não* impede os gestos e movimentos necessários para conjurar uma magia com componente somático!

Um beír sem uma criatura Média ou menor agarrada simplesmente tenta a combinação Constrição/Mordida novamente – eles não são espertos o bastante para improvisar. Ele só introduz o Sopro Elétrico em suas opções quando já sofreu dano o suficiente para perceber que precisa se defender

(veja acima). Usa essa ação sempre que ela estiver disponível, e os Ataques Múltiplos quando não puder usar o sopro.

Quando fica gravemente ferido (com 67 PV ou menos), o beír fala “Tá bom, deixa pra lá!” e se retira. A Classe de Armadura de um beír é alta, e seus pontos de vida são numerosos, então ele nunca se preocupa com ataques de oportunidade vindos de um único agressor corpo a corpo; em vez disso, simplesmente Corre para longe. Se estiver ao alcance de mais de um desses agressores, ele se Esquiva até estar fora do alcance *e aí Corre*. Isso se aplica tanto se estiver fugindo por causa de seus ferimentos quanto se já tiver se alimentado.

HARPIAS

A **harpia** é um predador de temperamento difícil com uma voz sedutora. Seu perfil de atributos físicos é equilibrado, com a Destreza ligeiramente, mas não significativamente, mais alta que a Força e a Constituição, e ela não tem ataques à distância. Em vez disso, usa a habilidade de longo alcance Canção Sedutora para atrair as presas ao alcance do combate corpo a corpo.

A Inteligência 7 indica que a harpia é movida por seus instintos, e a Sabedoria 10 mostra que ela escolhe os alvos indiscriminadamente, mas sabe quando deve fugir. Isso é consistente com uma parte do texto descritivo do *Monster Manual: Livro dos Monstros*: “Se a harpia perder a vantagem na luta, não tendo astúcia para se adaptar à situação, ela fugirá e passará fome em vez de se arriscar em um combate direto”. E é menos consistente com essa parte: “Uma harpia gasta tempo desmembrando um inimigo indefeso e pode passar dias torturando uma vítima antes do fim misericordioso”. Se isso fosse instintivo para a harpia, seria desvantajoso para suas chances de sobrevivência. É verdade que a Inteligência 7 é o limite superior do comportamento dirigido pelo instinto; suponho que seja possível uma harpia brincar com sua presa ou atraí-la para riscos naturais antes de atacá-la, mas esses comportamentos parecem sofisticados demais para mim.

Este trecho, porém, faz muito sentido: “As harpias não têm interesse em uma luta justa e nunca atacam, a menos que tenham uma clara vantagem”. Todos os predadores têm um sentido inato sobre quais criaturas estão

vulneráveis o bastante para serem atacadas e quais não estão. Como a curva de atributos físicos da harpia não sugere nenhum estilo de combate característico, faz sentido que ela tenha de procurar outras vantagens, algo que não dependa de suas forças e nem seja compensado por suas fraquezas.

Essa é a solução que eu encontrei: harpias se reúnem em torno de lugares perigosos, onde outras criaturas se acidentam frequentemente, porque são os melhores campos de caça para elas. Atrair outras criaturas para esses perigos não é algo que elas fazem de forma intencional – é apenas algo que acontece frequentemente, como consequência da combinação entre suas habilidades e o próprio terreno. Harpias que se assentam próximas desses lugares sobrevivem melhor tendo mais oportunidades de se alimentar.

Agora vamos tentar entender que tipo de criatura seria uma presa apropriada para uma harpia. A harpia é um monstro de ND 1. Contra um único PJ, seu multiplicador de encontro seria de 1,5 (de acordo com a tabela Multiplicadores de Encontro, no capítulo 3 do *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre*) para um total ajustado de 300 XP. Isso faria de uma única harpia um encontro mortal para um aventureiro ou aventureira de nível 1 ou 2, e difícil para um de nível 3. Em outras palavras, um humanoide seria, definitivamente, uma presa apropriada. Como não são espertas o suficiente para fazer julgamentos do tipo “Nossa, olha aquela pessoa andando de forma confiante e carregando uma bela arma; ela pode ser uma guerreira habilidosa demais para mim”, uma harpia poderia atacar humanoides de forma destemida, mesmo em um grupo de quatro ou cinco integrantes (e provavelmente não mais do que cinco). Afinal de contas, contra CA 10, uma harpia tem 70% de chance de acertar com cada um de seus ataques para causar um dano esperado de 7 pontos em um turno – mais do que suficiente para matar um plebeu –, e isso sem que a vítima esteja debilitada de alguma forma. Para o bem da construção de encontros, porém, você desejará ajustar o número de harpias ao número de PJs no seu grupo, de acordo com a dificuldade que quiser que o encontro tenha.

Por fim, vejamos a característica Canção Sedutora, porque a forma como ela está escrita faz com que pareça mais complicada do que realmente é, e esconde suas implicações. Primeiro, ela tem um alcance de 90 metros: a vítima escuta a canção muito antes de ver a harpia. Um teste de salvaguarda de Sabedoria deve ser feito imediatamente, e elfos têm vantagem (devido à Ancestralidade Feérica). Se o teste for bem-sucedido, a criatura fica imune

ao efeito da canção. Se falhar, a vítima fica enfeitiçada (não pode atacar a harpia, nem feri-la com magias ou outras habilidades) e incapacitada (não pode realizar ações ou reações) e deve se mover em direção à harpia pelo caminho mais direto. A vítima pode repetir a salvaguarda no final de cada um de seus turnos, e qualquer sucesso confere imunidade contra o efeito pelas próximas 24 horas.

A CD do teste é apenas 11 – não muito alta. Um PJ com modificador de salvaguarda de Sabedoria de +1 (ou seja, alguém que tenha esse modificador de atributo, e não quem possui proficiência nessa salvaguarda) tem 55% de chance de sucesso em cada teste; para alguém com o mesmo modificador em +4 (ou seja, um personagem que tenha Sabedoria como atributo-chave para suas habilidades e tenha proficiência nessa salvaguarda) a chance é de 70%. Com a vantagem conferida por Ancestralidade Feérica, essas probabilidades aumentam para 80% e 91%, respectivamente. Em outras palavras, a menos que Sabedoria seja o atributo mais baixo do PJ, é improvável que ele falhe nessa salvaguarda duas vezes, e três falhas seriam uma terrível maré de azar. Por isso, uma harpia precisa se beneficiar imediatamente do efeito da Canção Sedutora quando resolver utilizá-la. Esperar uma rodada, que seja, é tempo demais.

É assim que eu vejo as coisas se encaixando: a harpia aguarda escondida, 6 metros acima de um perigo natural. Quando uma presa promissora passa a 7,5 metros ou menos desse perigo, ela usa Canção Sedutora para atrair a vítima até ela. Prestes a cair nessa “armadilha”, a vítima tem a chance de fazer outra salvaguarda (se o perigo puder causar dano real, e não apenas impor uma condição debilitante), na qual ela provavelmente será bem-sucedida.

Nesse ponto, como DM, você deverá decidir quão esperta é a sua harpia. Se você quiser que ela seja mais selvagem, apenas faça com que ela mergulhe e use os Ataques Múltiplos imediatamente, voando para fora do alcance logo depois, não importando se a vítima teve sucesso na salvaguarda ou não. Se você quiser que a harpia tenha traços de raciocínio, ela pode atacar assim que a vítima falhar no teste e cair na armadilha. Caso contrário, se a potencial vítima tiver sucesso, a harpia pode tentar *empurrá-la* para o perigo (“Ataque Corpo a Corpo”, no capítulo 9 do *Player’s Handbook: Livro do Jogador*) em vez de usar os Ataques Múltiplos e depois usar o restante do deslocamento para sair do alcance.

Um uso dos Ataques Múltiplos normalmente é o bastante para eliminar um plebeu humano. No segundo turno dela, a harpia mergulha e usa os Ataques Múltiplos mais uma vez contra o mesmo alvo. Se isso não bastar para derrubar o oponente, a harpia é inteligente o suficiente para perceber que a presa não é assim tão fácil e voa para longe. Ela nunca prolonga um combate para além de duas rodadas. No terceiro turno, ela usa a ação Correr, fugindo com o dobro de seu deslocamento de voo.

PERÍTONS

O **períton** é uma monstruosidade com o corpo de uma enorme ave de rapina e a cabeça de um cervo – um cervo carnívoro com incisivos protuberantes. Perítos fazem seus ninhos em montanhas ou colinas rochosas próximas de áreas povoadas, onde podem encontrar presas. De acordo com o *Monster Manual: Livro dos Monstros*, eles preferem humanoides – especialmente humanos, elfos e meio-elfos – e geralmente tentam arrancar o coração das vítimas e levá-lo para o ninho. “Ao atacar um humanoide”, diz o *Monster Manual: Livro dos Monstros*, “um períton é obstinado e implacável, lutando até que ele ou a presa morram”. Essa falta de senso de autopreservação (que contradiz o que o valor de Sabedoria acima da média indica, então você pode escolher desconsiderar isso) o diferencia de um predador comum que surgiu através da evolução.

Todos seus atributos físicos estão acima da média, mas sua Força é especialmente alta, então o objetivo dele é realizar ataques pesados, principalmente mergulhando sobre a presa. Suas características incluem Ataque de Mergulho e Sobrevoos. A primeira é uma investida aérea que causa dano adicional, enquanto o último evita que ele sofra ataques de oportunidade quando voar para fora do alcance dos inimigos. O períton tem um deslocamento de voo de 18 metros por turno, e o Ataque de Mergulho requer que ele voe 9 metros para causar o dano extra.

Esta combinação torna óbvia a tática de ataque predileta dele: o primeiro ataque é sempre um Ataque de Mergulho, iniciado a uma distância de exatos 9 metros, se possível. Ele usa 9 metros do deslocamento para realizar esse ataque e depois usa Ataques Múltiplos com as Garras e com os Chifres, recebendo o bônus do Ataque de Mergulho no primeiro. Então, se a vítima

ainda estiver viva, usa os 9 metros restantes do deslocamento para se afastar dela novamente. Enquanto a presa estiver viva, ele repete essa combinação.

O que fará o perítom sair desse padrão? Bem, se ele conseguir deixar o alvo inconsciente e não estiver sofrendo dano de armas mágicas (logo falo mais sobre isso), pode continuar atacando o alvo até que o mesmo morra – lembre-se que ataques corpo a corpo realizados de perto contra uma criatura inconsciente são acertos críticos automáticos, e cada crítico resulta em duas falhas na salvaguarda contra morte. Neste momento, ele arranca o coração da presa e o leva embora. Como alternativa, se o alvo for de tamanho Pequeno, ele simplesmente pega a presa inconsciente com as garras e a leva para o ninho.

Perítoms são resistentes a dano físico de armas não mágicas – então, quando são atingidos por uma arma mágica, eles percebem. Se ele já tiver deixado a vítima inconsciente, mas estiver sofrendo dano de uma arma mágica, ele não fica no chão com a presa. Em vez disso, continua com o padrão de voar para longe entre os ataques e passa a se concentrar em quem está empunhando a arma. Eles não são muito brilhantes, mas, se alguém estiver atirando com uma arma à distância, ele consegue perceber de onde estão vindo os ataques. Se por acaso for uma arma *mágica* à distância, isso pode ser o suficiente para que a criatura deixe o personagem em paz. Entretanto, os perítoms frequentemente caçam em casais, e um *par* desses monstros não apenas não terá medo do arco mágico de Eru, o arqueiro, como irá concentrar os ataques ferozes contra ele.

Quando não estão concentrando os ataques contra um oponente dessa forma, eles não lutam de maneira cooperativa. Em vez disso, cada perítom em um bando (eu faria com que aparecessem apenas sozinhos, em casais ou – em raras ocasiões, quando isso for necessário para o equilíbrio do encontro – em um bando composto por dois casais) escolhe um alvo distinto para se concentrar porque cada um está atrás da própria refeição.

Depois que ele coloca os olhos em uma vítima humanoide, a única coisa que faz um perítom se afastar é ele ficar gravemente ferido (com 13 PV ou menos), e pelo menos 10 pontos do dano sofrido devem ter sido provenientes de uma arma mágica. Ainda assim, ele irá continuar vigiando a vítima (e o portador da arma mágica) e voltará para atacar no dia seguinte, quando estiver se sentindo melhor. Contudo, se um deles conseguir o que quer – seja um coração humanoide ou um humanoide Pequeno inteiro que

consiga carregar –, ele pega o prêmio e parte, mesmo se não estiver muito ferido. Se um dos integrantes do casal de perítos tiver sucesso em obter o coração de uma vítima, seu par o acompanha e também vai embora.

Note que eles têm visão e olfato aguçados e uma Percepção elevada – é difícil se esconder deles –, mas não têm visão no escuro. São caçadores diurnos, o que os torna bons candidatos para um encontro aleatório na estrada.

GRIFOS E HIPOGRIFOS

Os **grifos** e **hipogrifos** são criaturas relacionadas; são ambos originários dos mitos clássicos e presentes na heráldica medieval e renascentista. Ambos têm cabeça, asas e patas dianteiras de águias; a parte traseira de um hipogrifo é equina, enquanto a de um grifo é leonina. E, como você deve ter deduzido, o grifo é o mais poderoso dos dois. Ambos, de acordo com o *Monster Manual: Livro dos Monstros*, podem ser treinados como montarias voadoras.

Nenhum deles é um bicho muito complicado. Ambos podem voar, embora o hipogrifo seja o mais rápido dos dois na terra e o grifo o mais rápido deles no ar.

Os dois têm Força excepcional e Sabedoria acima da média; a Destreza e a Constituição de um grifo são muito altas, enquanto as do hipogrifo estão apenas um pouco acima da média. Eles têm especialização na perícia Percepção e ainda têm Visão Aguçada, o que garante vantagem nesses testes.

Além desses traços, tanto o grifo quanto o hipogrifo têm apenas Ataques Múltiplos compostos por um ataque com o Bico e outro com as Garras. Não possuem nenhuma outra característica que aprimore a economia de ações ou lhes garanta algum tipo de vantagem tática.

O hipogrifo, tendo menor Destreza e Constituição, é um predador do tipo que ataca e foge. Ele usa a Percepção e a Visão Aguçada para observar a presa – distinguindo os mais jovens, os mais velhos, os fracos, os isolados e/ou os desatentos – e depois se aproxima para um bom uso dos Ataques Múltiplos, que bastam para abater um animal comum. Se isso não funcionar, o hipogrifo foge, usando a ação Correr para voar para longe (e potencialmente sofrendo ataques de oportunidade no processo).

O grifo é muito mais durável, e portanto mais apropriado para uma briga mais prolongada – então, vai se sujeitar a um ou dois ataques de oportunidade enquanto se aproxima, usar os Ataques Múltiplos e voar para longe, saindo do alcance corpo a corpo. Mas ele não tem muito apetite para presas que atacam de volta: assim que fica moderadamente ferido (com 41 PV ou menos), ele também usa Correr e voa para longe.

ANKHEGS

O **ankheg**, um artrópode escavador Grande, é um bruto mecanicista de Inteligência 1, portanto, sem nenhuma sofisticação tática ou capacidade de se adaptar a uma situação inesperada.

Eles cavam túneis subterrâneos e esperam que as presas passem acima deles. Eles não podem escavar muito profundamente – com apenas 3 metros de deslocamento de escavação, devem ser capazes de irromper do chão em direção à presa e atacar no mesmo turno.

O ankheg começa atacando com a ação de Mordida ou de Jato Ácido? Normalmente, uma habilidade com recarga é mais forte do que uma sem; porém, se ela só recarrega com um 6, é algo que a criatura deveria usar criteriosamente, já que possivelmente só poderá utilizar uma vez durante o encontro de combate. Além do mais, ao atacar irrompendo do chão, de uma posição onde não estava sendo visto, um ankheg recebe vantagem na Mordida, que requer uma jogada de ataque; ele não pode receber vantagem no Jato Ácido porque esse ataque exige que o alvo faça um teste de salvaguarda. Por outro lado, ele não pode usar o Jato Ácido se tiver um alvo agarrado na mandíbula, então por que não usar essa habilidade primeiro?

Bom, qual ataque causa mais dano? Uma Mordida bem-sucedida causa 14 pontos de dano, em média, e agarra automaticamente. Uma Classe de Armadura 13 é bastante comum para um aventureiro ou aventureira de nível baixo. Com +5 para acertar, a Mordida do ankheg supera essa CA 65% das vezes, então o dano esperado é de 9 pontos – durante dois turnos, porque uma Mordida bem-sucedida significa vantagem na segunda jogada, então o dano esperado por rodada aumenta para 10 pontos. Jato Ácido causa 10 pontos de dano ácido caso o alvo falhe na salvaguarda e 5 pontos caso tenha sucesso, chegando em um dano esperado de 8 pontos contra cada alvo que acertar (considerando uma taxa de 50% de sucesso na salvaguarda). De

acordo com a tabela de Alvos em Áreas de Efeito, no capítulo 8 do *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre*, uma área de efeito linear de 9 metros deveria esperar atingir apenas um alvo. É verdade que dois alvos fazem uma linha, desde que estejam próximos o suficiente, mas ankhegs não têm qualquer tipo de consciência; seus cérebros não conseguem lidar com o problema de alinhar um ataque. Se eles acabarem acertando dois ou mais alvos com o Jato Ácido, vai ser por pura sorte.

Então ele começa o combate com a Mordida. Se ela acertar, ele prende o alvo na mandíbula e continua usando Mordida contra a vítima várias vezes até que ela esteja morta (*morta*, não inconsciente). Além disso, se ele sofrer um ataque que seja de outro inimigo, começa a escavar novamente, tentando escapar com a refeição. Por isso, uma vítima pode conseguir escapar da mordida do ankheg apenas para se descobrir presa entre a criatura e um túnel sem saída. A visão no escuro impede que ele tenha desvantagem para atacar a presa no subterrâneo.

O Jato Ácido só entra em jogo se ele estiver acima da terra e sem nenhuma vítima presa na mandíbula. Ele borrifa a bile digestiva aleatoriamente e qualquer criatura que acabar sendo atingida se torna o alvo prioritário da próxima Mordida.

Criaturas predatórias não costumam gostar muito de presas que conseguem se defender. Um ankheg recua assim que fica apenas moderadamente ferido (com 27 PV ou menos). Enquanto foge, pode apenas Correr, e seu instinto o compele a fazer isso escavando, mesmo que seja muito mais lento do que correr sobre a terra. Ai do ankheg cujos inimigos anseiam por vingança.

BULETES

Apelidados de “tubarões da terra” por causa das placas ósseas que parecem nadadeiras dorsais e pela propensão em irromper da terra enquanto atacam, **buletes** (pronúncia: “bulêtes”) são brutos feitos sob medida para aterrorizar jogadores e jogadoras. Eles são grandes e muito resistentes (com Força e Constituição extraordinárias), espantosamente rápidos e burros como uma porta. Eles têm apenas um truque, que usam repetidamente. Mas é um ótimo truque.

Como um predador emboscador, um bulete aguarda no subterrâneo até que uma presa passe acima de onde ele está, percebendo-a com sua sismiconsciência. O alcance desse sentido é de 18 metros, mas o bulete se esconde 3 ou 4,5 metros abaixo da superfície. Quando detecta a presa, ele usa seu deslocamento – de escavação e o normal, junto com a característica de Salto Parado – para se lançar para fora da terra, voar pelo ar e cair sobre suas vítimas, almas desafortunadas que perturbaram o solo. Ele conclui essa manobra com a ação Salto Mortal, saltando sobre até quatro oponentes de uma vez – dependendo de quão próximos eles estão e se você está usando um tabuleiro quadriculado ou hexagonal. Se estiver jogando no modo “teatro da mente”, a tabela de Alvos em Áreas de Efeito, no capítulo 8 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*, sugere que o bulete aterrisse sobre um único inimigo, mas me parece desperdício não fazê-lo atingir no mínimo dois deles.

Salto Mortal, além de causar dano, tem chance de deixar as vítimas caídas, o que diminui suas chances de escapar – mesmo ao Correr – ao cortar o deslocamento delas pela metade. Quando fere uma vítima e ela se levanta e tenta escapar, o bulete faz um ataque de oportunidade contra ela usando Mordida. Então, se a presa em fuga estiver a até 12 metros dele, ele a persegue e ataca novamente com Mordida, e então faz outro ataque de oportunidade caso ela tente continuar fugindo. Se essa vítima conseguir se afastar a mais de 12 metros, o bulete faz outro Salto Mortal contra um ou mais dos outros oponentes (dois ou mais, se possível) que estiverem entre 4,5 e 12 metros de distância. Se ninguém estiver ao alcance, ele escava o solo novamente, aguardando enterrado até perceber novas vibrações. Quando as percebe, começa o ciclo novamente.

Tecnicamente, graças ao Salto Parado, o bulete pode usar o Salto Mortal para se lançar no ar e aterrissar sobre inimigos que estejam a menos de 4,5 metros de distância. Ele pode se sujeitar a um ou mais ataques de oportunidade ao fazer isso, mas tem Classe de Armadura 17, uma quantidade de pontos de vida muito grande e, como eu já mencionei, ele é muito burro.

O texto descritivo do *Monster Manual: Livro dos Monstros* afirma que buletes amam carne de pequeninos e detestam a de elfos e de anões. Se isso não soar cômico para você, faça o seu bulete priorizar oponentes pequeninos quando estiver escolhendo alvos depois do ataque inicial, e faça

com que ele ataque elfos e anões apenas quando estiverem caídos, mas que não os persiga quando estiverem feridos.

Apesar da Inteligência mínima, ele tem um instinto de sobrevivência normal e irá Correr quando ficar gravemente ferido (com 37 PV ou menos). Quando foge, ele o faz através do solo, se possível, deixando um túnel atrás de si. Você pode decidir quanto estável é esse túnel e se os personagens podem perseguir a criatura sem que ele colapse: um terreno fofo e arenoso supostamente colapsa assim que um bulete escava através dele, enquanto um terreno argiloso se sustenta por muito mais tempo. Diferente de alguns monstros escavadores, buletes não podem escavar através de rocha sólida.

TRÍBULOS BRUTAIS

De acordo com sua curva de atributo, o **tríbulo brutal** é um bruto simples: tem Força extraordinária, Constituição muito alta e Destreza relativamente menor (mas ainda acima da média); seus atributos mentais são medianos.

Ele não tem nenhuma perícia, como Furtividade, mas tem 36 metros de visão no escuro, 18 metros e sismiconsciência – a capacidade de detectar vibrações através da terra – e consegue escavar com um deslocamento de 6 metros por rodada. Mesmo rocha sólida é apenas terreno difícil para ele, graças à característica Escavador de Túneis. Então uma criatura dessas pode se entocar embaixo da terra, fora de vista, esperando que a presa passe acima dela para então fazer o primeiro ataque com vantagem. É bem capaz que esse primeiro ataque seja o único realizado a partir de um esconderijo.

Seus Ataques Múltiplos são violentos: dois ataques com as Garras e um com a Mandíbula. Não há escolhas a se fazer aqui. A única coisa que torna um tríbulo brutal único, do ponto de vista do combate, é o Olhar de Confusão Mental.

Esse Olhar não é uma ação, mas um mero efeito colateral de se lutar contra um monstro desses. Qualquer criatura que comece seu turno a até 9 metros de um tríbulo brutal, contanto que não esteja incapacitada e possa ver o tríbulo brutal, deve desviar o olhar imediatamente ou fazer um teste de salvaguarda de Carisma com CD 15 para não ficar aturdida. O efeito de uma falha nessa salvaguarda é igual ao da magia *confusão*. Metade das vezes, um oponente do tríbulo apenas para e o encara, um quarto das vezes

ele anda em uma direção qualquer e, no outro quarto, ele ataca alguém aleatoriamente.

De novo, não há *escolhas* a serem feitas. Um DM pode rodar um encontro inteiro com um tríbulo brutal no piloto automático. Entretanto, há um detalhe implícito enterrado na interação dessas características.

Visão no escuro e sismiconsciência indicam uma criatura subterrânea, acostumada a lutar na escuridão completa. Lembre-se de que, contra um oponente que esteja cego – ou seja, qualquer personagem jogador sem visão no escuro ou sem uma fonte de luz –, ele ganha vantagem nas jogadas de ataque, enquanto o oponente cego tem desvantagem nas jogadas de ataque contra a criatura. Porém, qualquer um que tenha visão no escuro ou que tenha uma fonte de luz está suscetível ao Olhar de Confusão Mental. Danou-se, de um jeito ou de outro.

Porém, há duas formas de enfrentar um tríbulo brutal sem ficar enfraquecido: ou tendo um Carisma muito alto e proficiência nessa salvaguarda, ou mantendo distância e atacando de longe. Naturalmente, o monstro não vai deixar barato. O oponente recua; ele avança. Ele sempre procura engajar em combate corpo a corpo com qualquer inimigo que esteja mais próximo, escolhendo indiscriminadamente.

Um tríbulo brutal foge quando fica gravemente ferido (com 37 PV ou menos). Ele escava através da terra para escapar, se puder, e a terra colapsa atrás dele (se tiver de escavar através da rocha, ele se desloca mais lentamente, deixando um túnel por onde pode ser facilmente seguido). Se não puder, ele Esquiva enquanto recua por algumas rodadas. Ele anda para trás, encarando os inimigos, contando com as chances de o Olhar de Confusão Mental desorientar os perseguidores por tempo o bastante para escapar. Quer isso funcione ou não, ele passa a usar a ação Correr depois de umas duas rodadas se Esquivando.

REMORRAZES

O **remorraz** tem o perfil de bruto simples: Força e Constituição altas e todo o resto baixo ou mediano, sem muito o que fazer do ponto de vista tático para mudar isso. Vamos ver o que ele tem no bloco de estatísticas que pode tornar as coisas mais interessantes:

- Deslocamento de escavação. Remorrazes não são furtivos, mas não precisam de proficiência em Furtividade para se sentarem em um buraco e esperarem que uma presa se aproxime – nota: eu amo como o *Monster Manual: Livro dos Monstros* passa por cima da combinação entre o *habitat* ártico do remorraz e a característica Corpo Aquecido apenas declarando que “enquanto está escondido sob o gelo e a neve, ele pode baixar a temperatura corporal para não derreter a cobertura”. Muito conveniente!
- Sismiconsciência de 18 metros. Eu gosto disso porque me lembra dos vermes de areia em *Duna*. Ele não precisa ver você passando: ele pode *sentir* você.
- Corpo Aquecido. Toque um remorraz, ou o atinja com um ataque corpo a corpo, e você sofre dano ígneo.
- A ação de Engolir. É aqui que ele começa a ficar interessante.

Podemos tomar como garantido que um remorraz caçando ficará à espreita, sob o gelo, aguardando uma presa; mas não consigo aceitar a afirmação do texto descritivo de que eles conseguem regular a temperatura corporal à vontade. Para um PJ com uma Percepção passiva de, vamos dizer, 16 ou mais, eu daria uma dica de que *alguma coisa* não está certa – ele sente um estranho calor através do gelo, ou percebe que a neve parece ter uma disposição estranha em um certo lugar – e deixaria esse personagem agir durante a rodada surpresa do “SOU EEEU, O REMORRAZ! ACHOU QUE FOSSE OUTRA PESSOA, NÉ?».

A luta contra um remorraz vai girar em torno da combinação entre Mordida e Engolir – que acontece durante duas ou mais rodadas, uma vez que eles só têm um ataque por rodada. Uma Mordida bem-sucedida impõe as condições de agarrado e contido ao alvo do ataque. Um ataque de Engolir bem-sucedido, que só pode ser usado contra um oponente que já esteja agarrado (implicitamente, pelo ataque de Mordida), causa dano equivalente ao da Mordida e envia o alvo para umas férias com todas as despesas pagas no trato digestivo da criatura.

As limitações nessas ações são cruciais. Depois de uma Mordida bem-sucedida, o remorraz prende o alvo na mandíbula e, portanto, não pode atacar mais ninguém; pode apenas tentar engolir a presa. Depois de uma

Mordida *sem sucesso*, não há oponente agarrado para engolir. O algoritmo aqui é super simples: tem alguma coisa na boca? Se não, morda. Se sim, engula.

E se o ataque de Engolir falhar? Nesse caso, o alvo continua preso sem sofrer dano (embora esteja completamente coberto pela saliva da criatura); o remorraz pode tentar Engolir novamente em seu próximo turno. Se, como DM, você usa a regra opcional de Desarmar da seção “Opções de Ação”, no capítulo 9 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*, você pode permitir que seus PJs tentem golpear a cabeça do remorraz para que ele largue o aliado preso na mandíbula; é improvável que eles consigam, dada a Força extraordinária do monstro, mas ao menos essa regra pode ser interpretada de forma razoável para contemplar essa tentativa. Se você não usa ações opcionais, um PJ aliado pode usar a ação Ajudar para dar vantagem ao próximo teste de salvaguarda que o PJ agarrado fizer para tentar escapar, mas é bom que o turno desse último aconteça antes do turno do remorraz.

Um oponente engolido fica cego e contido, duas condições que impõem desvantagem nas jogadas de ataque, o que é relevante para qualquer tentativa de lutar e sair dessa posição desconfortável. Para fazer a criatura regurgitar, o personagem engolido deve conseguir causar pelo menos 30 pontos de dano em um único *turno* – não em uma única *rodada*. De um modo geral, portanto, o dano deve ser causado por um oponente engolido. Mas há uma brecha: se um segundo oponente for engolido, um deles pode Preparar uma ação de ataque logo em seguida do ataque do primeiro. Nesse caso, ambos os oponentes atacam e, se tiverem sucesso, causam dano no mesmo turno. Que beleza, né?

Agora as más notícias para quem acabar sendo engolido por um remorraz: ele é uma criatura que evoluiu com um instinto de sobrevivência totalmente funcional. Quando ficar gravemente ferido (com 78 PV ou menos), ele vai fugir, jogando um balde de água fria em qualquer tentativa de resgate. Como ele tem a capacidade de escavar, vai usá-la.

Não pense que ele deixa para trás um túnel conveniente; ele é um monstro, não um engenheiro de mineração. Qualquer terreno de gelo ou neve pelo qual ele escave colapsa depois de sua passagem. Mesmo que não colapse, o remorraz é como uma versão biológica daquelas máquinas que alisam pistas de patinação no gelo: sua temperatura corporal derrete o gelo

e deixa o caminho que percorreu liso e escorregadio. Quem o perseguir vai se encontrar tendo de atravessar terreno difícil, com certeza.

RASTEJADORES DA CARNIÇA

O **rastejador da carniça** é um necrófago atraído pelo cheiro de morte. Ele se nutre dos restos dos que já morreram; então, quando está lutando, não está caçando comida – está defendendo a comida que encontrou. Seus inimigos não são presas, mas rivais.

Rastejadores da carniça têm deslocamento de escalada e a característica Escalada de Aranha, então vão se locomover pelas paredes e tetos de ambientes subterrâneos e fazer uso de passagens verticais. A Constituição muito alta os torna combatentes resistentes e implacáveis, seja quando engajados em corpo a corpo estacionário ou quando estão em uma escaramuça mais dinâmica. A combinação de visão no escuro e Olfato Aguçado sugere que, quando se aventuram na superfície, o fazem apenas durante a noite.

Eles têm duas ações básicas de ataque, Tentáculos e Mordida. A Mordida causa apenas dano perfurante. Os Tentáculos causam dano venenoso e podem impor as condições de envenenado e paralisado. Estar envenenado é inconveniente por causa da desvantagem em jogadas de ataque e testes de atributo, mas estar paralisado é devastador. Os Tentáculos também têm um alcance de 3 metros, contra o de 1,5 metro da Mordida.

Os Ataques Múltiplos de um rastejador da carniça consistem em um uso dos Tentáculos e um uso da Mordida. Primeiro ele usa os Tentáculos porque, se o alvo falhar na salvaguarda, a jogada de ataque da Mordida terá vantagem e causará dano crítico. Note que essa última condição depende do rastejador estar a 1,5 metro do alvo. Se já não estiver engajado no corpo a corpo, o monstro ataca com os Tentáculos enquanto ainda está a 3 metros do alvo, *e depois* se aproxima e usa a Mordida.

Uma curiosidade do bloco de estatísticas dessa criatura é que, enquanto a jogada de ataque de Mordida tem +4 para acertar, a jogada de ataque de Tentáculos tem +8. Contra CA 15, essas jogadas têm 50% e 70% de chance de acerto, respectivamente. Isso faz com que o dano esperado de um ataque de Tentáculos (3 pontos) seja quase tão bom quanto o de um ataque de Mordida (4 pontos); e ainda tem o benefício de exigir um teste de

salvaguarda do alvo. Como poder paralisar um alvo é algo muito forte, o rastejador da carniça tem um incentivo para deixar que seus oponentes saiam do alcance de 1,5 metro sem que ele faça um ataque de oportunidade com a Mordida – guardando sua reação para um ataque de oportunidade com os Tentáculos assim que um oponente sair do alcance de 3 metros.

Uma vez que os rastejadores da carniça não são predadores, e sim necrófagos territorialistas, eles lutam de forma mais agressiva e se recusam a recuar até ficarem gravemente feridos (com 20 PV ou menos). Eles usam a ação Correr para recuar.

MONSTROS DA FERRUGEM

Lá nos tempos do guaraná de rolha, D&D era focado enfaticamente em masmorras – e quando eu digo “masmorras”, não estou falando de prisões úmidas ou depósitos debaixo da terra, mas sim de vastos complexos subterrâneos, contendo ecossistemas e sociedades inteiras. Os PJs passavam muito tempo explorando essas redes de cavernas, e havia pouca ou nenhuma oportunidade de voltar ao vilarejo mais próximo para se reabastecer de suprimentos.

Então, quando seu guerreiro de linha de frente ficava arrogante e cheio de armadura que nem um tanque de guerra, o *Monster Manual* fornecia um jeito de cortar as asinhas dele: o **monstro da ferrugem**, cuja única *raison d'être* era arruinar aquele belo conjunto de armadura de placas em uma circunstância em que não havia formas baratas ou convenientes de substituí-la.

Esse monstrinho bobo dá as caras na quinta edição de D&D e, apesar do absurdo que é um bicho que se alimenta de uma substância quimicamente estável pré-oxidada, temos de olhar essa monstruosidade sem alinhamento como uma criatura que evoluiu, porque qualquer outra explicação para sua existência quebraria a coerência interna do jogo.

Monstros da ferrugem são cavernícolas quitinosos (visão no escuro permite que enxerguem sem a luz do sol), robustos, mas não excepcionais em todos os atributos físicos, com Sabedoria acima da média e Inteligência irrelevante. Temos a imagem de uma criatura ousada e instintiva, que segue o que quer sem medo – ou sutileza –, mas que tem senso de autopreservação suficiente para fugir quando ameaçada.

Eles querem comer, não lutar, então não usarão a ação de Mordida se não estiverem acuados. No lugar dela, usarão principalmente a ação Antena, que “corrói qualquer metal ferroso não mágico à vista e a até 1,5 metro dele”. Isso significa que eles devem estar ao alcance de combate corpo a corpo; também significa que precisam saber que o metal está ali.

Portanto, até que um grupo de PJs se aproxime a 18 metros ou menos, um monstro da ferrugem vaga a esmo. Assim que ele detecta algum movimento, arrisca seguir em sua direção. Quando chega a 9 metros ou menos de uma ferramenta, arma, escudo ou armadura de ferro ou aço – distância em que o Farejar Ferro funciona –, ele solta um “Ahá! Almoço!” e avança na direção de quem ou o que estiver carregando objetos do tipo, usando a ação Antena se conseguir se aproximar a 1,5 metro.

O monstro é mais atraído por grandes concentrações de ferro. Ele pode começar avançando contra um PJ que use uma cota de anéis e empunhe uma espada curta até que fareje um outro que use uma armadura de placas e empunhe uma espada longa; nesse caso, muda de curso e avança em direção ao segundo PJ.

Antes da sessão em que um encontro desses ocorrerá, some o total de “pontos de ferro” de cada PJ para determinar quem ele vai achar mais atrativo: armaduras médias e pesadas têm pontos de ferro iguais a sua Classe de Armadura menos 12, uma arma de metal tem 2 pontos, uma arma com cabo de madeira ou uma ferramenta tem 1 ponto, um escudo tem 1 ponto, não importando o tamanho (escudos maiores que um broquel normalmente são feitos de madeira com peças metálicas, mas não inteiramente de metal) e uma aljava com 10 ou mais flechas ou viroles tem 1 ponto.

Pausa para notar a escolha de palavras do traço Farejar Ferro: “O monstro da ferrugem pode identificar precisamente, *através do faro*, a localização de metais ferrosos a até 9 metros dele” – ênfase minha. Ele consegue *farejar* ferro em uma criatura invisível, mas não pode usar a ação de Antena contra ela porque não pode *vê-la*. Por isso, a presença de um PJ invisível usando uma armadura de placas deixaria um desses monstros profundamente confuso. Ele sente o cheiro do lanchinho, mas não consegue pegá-lo. Então ele fica ali, confuso, agitando as antenas no ar.

Jogadores e jogadoras antigos de D&D vão reconhecer um desses monstros imediatamente – assim como a ameaça que representam –, mas se

você é um DM mandando um monstro da ferrugem contra jogadores e jogadoras que nunca encontraram um antes, não descreva o comportamento do bicho como agressivo ou hostil porque eles *não* são agressivos ou hostis. Eles não “atacam” – eles “andam em sua direção” balançando as antenas. Pelo que os PJs sabem, ele pode estar apenas curioso, até mesmo amigável! Isso é, até eles começarem a esfregar as antenas vigorosamente contra a armadura de placas de 1.500 PO do paladino, deixando grandes pedaços enferrujados dela para trás.

A menos que os PJs interfiram, o monstro da ferrugem não vai atacá--los, apenas seus pertences de ferro. Agora, se eles atacarem a criatura, ela terá de escolher entre lutar e fugir. Ela baseia essa decisão na quantidade de metal que está diante dela. Depois de sofrer dano igual ou superior aos pontos de ferro do equipamento do PJ de que está tentando se alimentar, o monstro da ferrugem foge, usando a ação Correr (ele não é ligeiro o suficiente para Esquivar nem esperto o bastante para Desengajar). Como mencionado anteriormente, o monstro da ferrugem usa a ação de Mordida *apenas* quando se sentir acuado – ou seja, quando está tentado fugir, mas todos os caminhos estão bloqueados.

Eles têm um nível de desafio de apenas 1/2, então um único deles representa um desafio quase insignificante, mesmo para um grupo de PJs de 1º nível. Um encontro desses, portanto, provavelmente envolverá os PJs encontrando accidentalmente um *ninho* dessas criaturas. O *Monster Manual: Livro dos Monstros* discorda, dizendo que “Monstros da ferrugem raramente são encontrados em grande número, preferindo caçar sozinhos ou em pequenos números” – mas, nesse caso, por que se importar? Dito isso, assim que seus PJs alcançarem nível 5 ou mais, você pode considerar que eles superaram monstros da ferrugem – nesse ponto, eles devem estar em inferioridade numérica de 4 para 1 para considerar esses monstros algo além de meros incômodos. Alternativamente, essas criaturas podem rondar o covil de criaturas maiores e mais perigosas, procurando ferro nos restos de suas vítimas, como rêmoras que nadam ao lado de tubarões ou aves que ciscam entre os dentes de um crocodilo.

Independentemente da quantidade de PJs que encontrem, o comportamento dos monstros da ferrugem não muda. Na verdade, todos serão atraídos pelo mesmo PJ – o que estiver com mais ferro –, e vão se amontoar ao redor dele, querendo o rango. Somente quando esse PJ estiver

cercado por mais de *seis* deles (não importa se você está usando um mapa quadriculado, hexagonal ou o teatro da mente) um monstro da ferrugem adicional irá procurar pelo segundo melhor PJ, e a quantidade de dano necessária para derrotar um dos seres do grupo será a mesma que seria requerida no caso de um encontro com apenas um – ou seja, um monstro atraído pela segunda maior concentração de ferro será expulso ao sofrer dano igual ou superior ao valor de pontos de ferro daquela fonte.

O texto descritivo do *Monster Manual: Livro dos Monstros* diz que os PJs “podem distrair a criatura largando objetos ferrosos para trás”, o que me faz pensar se os autores já tiveram alguma experiência com guaxinins. Jogar comida para monstros da ferrugem é uma excelente maneira de *fazer com que eles sigam você*. Saciá-los o suficiente para que eles percam o interesse nas armas e armaduras de dar água na boca exigiria o descarte de *muito* ferro – digamos, um total de 10 pontos de ferro.

GRICKS

O **grick** é uma monstruosidade que lembra uma mistura de verme com serpente. Tem uma cor acinzentada, comprimento entre 1,5 e 2,5 metros e um bico afiado circundado por quatro tentáculos com garras e ventosas – em resumo, uma coisa digna de pesadelo. É normalmente um habitante de cavernas, que se aventura pela superfície quando a comida é escassa, escondendo-se em fendas rochosas onde há a chance de passagem de presas.

Eles têm Força e Destreza elevadas, em contraste com uma Constituição mediana, então seu método de ataque preferido é emboscar. São majoritariamente noturnos, de acordo com a visão no escuro, embora não exclusivamente: um grick pode, por exemplo, se esconder em uma fenda na superfície, mas atacar criaturas que estejam em áreas iluminadas. Ainda que não tenha a perícia Furtividade, ele tem a característica Camuflagem de Pedra, que concede vantagem nos testes de Destreza (Furtividade) em terrenos rochosos. Consequentemente, vai permanecer escondido até que uma criatura passe por perto e depois atacar com vantagem a partir do esconderijo.

O grick tem Ataques Múltiplos, mas eles são limitados: ele pode fazer uma jogada de ataque com Bico somente depois de um ataque bem-

sucedido com os Tentáculos. Em outras palavras, primeiro ele tem de agarrar para depois morder. O maior e mais complexo **grick alfa** tem Ataques Múltiplos mais complexos: além do ataque com Tentáculos, também pode atacar com a Cauda. Porém, ele também precisa acertar um ataque com os Tentáculos para poder usar o Bico.

Tanto o grick quanto o grick alfa têm, inexplicavelmente, uma resistência a dano físico de armas não mágicas. Nada no texto descritivo do *Monster Manual: Livro dos Monstros* sugere o porquê disso; eles apenas têm. A conclusão que tiro é que o grick é um predador persistente que não será detido se for enfrentado com armas comuns. Apenas uma arma mágica ou dano elemental vai repelir um deles. Contudo, graças ao valor de Sabedoria, que implica um grande impulso de autopreservação, ele não precisa sofrer muito dano desses tipos para recuar, basta receber dano moderado (9 pontos ou mais para um grick, 23 pontos ou mais para um grick alfa).

Um grick tem deslocamento normal e um deslocamento de escalada de 9 metros cada. O deslocamento normal não é suficiente para que ele se esconda novamente depois de revelar a posição ao atacar. O deslocamento de escalada até seria, se ele puder alcançar e entrar em uma fissura, mas essa tática tem um problema: seu oponente, ao vê-lo entrando na fissura, pode simplesmente se afastar e manter distância, de forma que o grick não possa emboscá-lo novamente. Eu diria que ele nem ao menos tentaria fazer isso. Assim que deixa seu esconderijo, continua no combate até prevalecer ou até ser forçado a recuar.

Por fim, um grick que deixe um oponente inconsciente normalmente vai levá-lo para o próprio covil, envolvendo-o com os tentáculos e o arrastando, para poder devorá-lo. Na superfície, porém, esse “covil” normalmente é uma fissura na qual a vítima não cabe. Nesse caso, o grick tem muito mais a fazer: talvez ele vá para alguma caverna, ou quem sabe para uma toca – ou simplesmente para um lugar fora de vista em uma floresta, onde possa encontrar um jeito de se camuflar. Ele não fica dando bobeira e insistindo em um combate somente pelo combate. Ele mata para se alimentar – então, quando arruma algo para comer, ele quer ir embora e comer em paz.

DRAIDERS

A **draider** é uma monstruosidade tal qual o centauro, com a cabeça e o torso de um drow e o tórax e o abdômen de uma aranha gigante – tanto no caso dos centauros quanto no das draiders, o torso humanoide substitui o que seria a cabeça da parte fera, fazendo com que essas criaturas tenham, presumivelmente, dois sistemas cardiopulmonares completos. Mas talvez seja melhor a gente não pensar muito nisso.

As draiders, de acordo com o texto descritivo do *Monster Manual: Livro dos Monstros*, são criações rebaixadas da deusa Lolth. São supostamente produzidas com alguma frequência, conforme drows promissores falham em seus testes nos Fossos da Teia Demoníaca. O texto não menciona se as draiders se reproduzem para gerar descendentes; vou assumir que não, significando que *não* são criaturas que evoluíram. Devido à forma com que são criadas, elas podem ou não ter um forte senso de autopreservação – algumas delas podem até mesmo ansiar pela morte.

Draiders são máquinas de combate. Elas têm Força e Destreza altas e Constituição excepcional, o que as torna adequadas para qualquer forma de luta – corpo a corpo ou à distância, através de emboscadas ou assaltos, de duração curta ou prolongada. Elas têm três Ataques Múltiplos com espada longa ou com o arco longo, e podem substituir um desses ataques por uma mordida venenosa. Entretanto, por causa da proficiência em Furtividade, digamos que elas prefiram começar uma batalha com um ataque surpresa.

Sua característica Escalada de Aranha permite que manobrem pelas paredes e teto, e a capacidade de Andar na Teia permite que ignorem penalidades de movimento impostas pelas teias de aranhas gigantes (elas não conseguem criar as próprias teias, porém). São estritamente noturnas ou subterrâneas, com visão noturna e Sensibilidade à Luz Solar, ambas de 36 metros.

O texto descritivo afirma que são solitárias no que se refere à companhia de drows ou outras draiders, mas também diz que às vezes lideram bandos de aranhas gigantes. Vamos dizer, então, que um encontro desses poderia ocorrer de duas maneiras: com uma draider solitária ou com uma draider e um bando de pelo menos quatro aranhas gigantes (ou tantas quantas você precisar para alcançar a dificuldade desejada).

Uma draider solitária aguarda e observa os adversários escondida, classificando-os de acordo com quanta armadura usam. Quando está pronta para atacar, se ao menos dois oponentes estiverem usando armaduras

médias ou pesadas, ela usa sua rodada surpresa para conjurar *fogo das fadas*. Por que fazer isso em vez de atacar com vantagem? Porque atacar a partir de um esconderijo garantiria vantagem em *um* ataque, porém *fogo das fadas* garante vantagem em *cada* ataque subsequente – e quanto mais encouraçados os oponentes estão, mais diferença isso faz.

Combate à distância ou corpo a corpo? À distância, para começar, pela simples razão de que provavelmente ela estará em inferioridade numérica – e, mantendo-se afastada, ela pode atacar qualquer oponente sem que todos possam atacá-la; do contrário, qualquer um pode atacá-la, enquanto ela só pode atacar o oponente engajado no corpo a corpo. Além disso, o arco causa mais dano.

Ela ataca quando os alvos estão entre 9 e 45 metros de distância (9 a 18 metros se estiver conjurando *fogo das fadas*) e tenta manter essa distância para continuar em uma posição vantajosa. Também anda pelas paredes e teto para ficar fora do alcance de agressores corpo a corpo. Os alvos prioritários de seus ataques também são os alvos prioritários de seu ódio: primeiro anões e gnomos das rochas, depois elfos, depois clérigos e paladinos de qualquer divindade que não seja Lolth, e depois todos os demais. Se um personagem jogador conseguir se aproximar e engajar em combate corpo a corpo, ela prontamente muda do arco para a espada, substituindo um dos ataques com a espada longa por uma Mordida.

Se a draider estiver acompanhada de aranhas gigantes, ela sempre conjura *fogo das fadas*, enquanto as aranhas cobrem a área inteira com teias para prender os adversários. Ela então segue a mesma prioridade na escolha de alvos descrita acima, com uma exceção: sempre vai escolher atacar antes um adversário que não esteja contido, porque as aranhas atacarão instintivamente os que estiverem contidos; elas não são espertas o suficiente para serem treinadas a fazer o contrário.

A variante conjuradora não parece oferecer muito mais em termos de combate do que uma draider comum. Ela pode conjurar *movimentação livre* para libertar a si ou uma de suas aranhas de efeitos paralisantes ou de contenção, ou *dissipar magia* para encerrar um feitiço inconveniente. Também pode conjurar *silêncio* ou *escuridão* para frustrar conjuradores (as teias impedem que esses inimigos simplesmente saiam da área de efeito) ou *imobilizar pessoa* para paralisar um alvo que continue escapando das teias, embora essa última a faça ter de abrir mão de *fogo das fadas*. Sua única

magia ofensiva é o truque *rajada de veneno*, sendo que o arco longo é melhor.

As draisers geralmente lutarão até a morte, mas talvez uma em cada três valorize sua triste existência o bastante para fugir quando ficar gravemente ferida (com 49 PV ou menos). Uma que possua uma “jura de vingança” para cumprir normalmente foge. A draider Esquiva para fugir usando todo o seu deslocamento e corre pelas paredes e pelo teto.

HORRORES-GANCHO

Se você estiver explorando a Umbreterna e ouvir cliques e claques ecoando pelas cavernas, você pode estar escutando um **horror-gancho** se comunicando com outros. Os horrores-gancho, que remontam da época do *Fiend Folio* do AD&D, são criaturas territorialistas que habitam o subterrâneo, pouco mais inteligentes do que o necessário para cooperar. Elas se comunicam batendo, de forma ritmada, os braços ósseos que terminam em ganchos contra a pedra.

Horrores-gancho são lutadores corpo a corpo brutos, com Força excepcional e Constituição elevada. Em termos de atributos, não têm muitos outros atrativos. Têm proficiência em Percepção, podem escalar e têm 18 metros de percepção às cegas, além dos 36 metros de visão no escuro (erros nas primeiras impressões do manual em inglês davam a eles 3 metros de visão no escuro, que seriam supérfluos). Essas características são muito adequadas a uma criatura subterrânea. A Audição Aguçada concede vantagens nos testes de Sabedoria (Percepção), então é difícil que invasores passem por eles de fininho.

Em termos de habilidades de combate, horrores-gancho não têm nada além dos Ataques Múltiplos, compostos por dois ataques com o Gancho. Eles são Grandes e causam um belo dano, mas só isso mesmo. Suas táticas se resumem inteiramente a duas coisas: a capacidade de escalar e a exploração que fazem da escuridão.

As cavernas dos horrores-gancho são muito altas e têm vários níveis, então eles podem se esconder nas saliências e pular atacando as presas de cima para baixo (mas não podem se pendurar no teto, carecendo de Escalada de Aranha ou outro recurso equivalente). Diferente da maioria dos predadores, eles não atacam automaticamente as presas mais velhas, as

mais novas, as fracas, as isoladas ou as desatentas. Em vez disso, avançam contra quem estiver carregando uma fonte de luz, tentando extinguí-la. Você pode usar a regra de “Opções de Ação”, no capítulo 9 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*, para que um horror-gancho Desarme um oponente carregando uma tocha, lanterna ou outra fonte de iluminação, com vantagem na jogada por causa de seu tamanho. Em seguida, ele pode usar uma interação livre para jogá-la para longe, ou um de seus aliados pode fazê-lo enquanto se move para atacar. Lidar com fontes mágicas de luz é mais complicado, porque eles não são muito espertos para compreender a magia. O primeiro tenta agarrar a fonte de luz, e pode ou não ter sucesso, dependendo se a luz está sendo emanada por um objeto (como pelo truque *luz*) ou por fontes intangíveis (como pelo truque *luzes dançantes*); os outros simplesmente atacam quem estiver mais perto da luz.

Durante um combate, as criaturas fazem estalos com os ganchos para sinalizar entre elas quando um oponente está criando problemas e se unem em times de dois ou três para encarar os oponentes mais fortes. Elas reconhecem tamanho e força física, mas não outras formas de poder. Não sabem que deveriam atacar um arqueiro habilidoso ou um conjurador poderoso.

Apesar disso, reconhecem rapidamente quando a batalha não está correndo como esperavam. Quando todos os horrores-gancho de um bando estiverem moderadamente feridos (com 52 PV ou menos cada) e os oponentes não, ou quando metade dos seres do bando estiverem gravemente feridos (com 30 PV ou menos), eles batem em retirada. Usam Correr para subir pelas paredes e alcançar as saliências mais altas e as passagens por onde possam fugir, provocando potenciais ataques de oportunidade ao sair do alcance de seus oponentes.

Se algum dos oponentes puder se comunicar com eles – por exemplo, através do uso da magia *línguas* –, pode ser que eles parem e conversem (e é mais provável que façam isso se perceberem estar em inferioridade numérica). Horrores-gancho são neutros: apesar de serem predadores, não são naturalmente malignos. Se seus adversários forem claramente muito robustos para servirem como presa, as criaturas podem ser convencidas a permitir que passem em troca de comida.

ESTRANGULADORES E PERFURADORES

Outro monstro clássico, o **estrangulador** é um necrófago/predador que habita masmorras e apanha as presas se camuflando como uma stalagmite ou stalactite. A última é mais rara – provavelmente porque, em todas as ilustrações de que me lembro, ele sempre é representado de cabeça para cima; talvez os DMs não considerem que esses monstros também podem se pendurar no *teto* das cavernas, graças à Escalada de Aranha.

Estranguladores têm bocas enormes e cheias de dentes, e tentáculos pegajosos que chicoteiam e capturam as presas. Embora seus valores excepcionais de Força e Constituição e o valor abaixo da média em Destreza sugiram que são lutadores brutos, eles são emboscadores que usam os tentáculos velozes e flexíveis para compensar a falta de mobilidade (têm deslocamento de 3 metros por rodada, rastejando ou escalando).

Apesar da Destreza baixa, eles são especialistas em Furtividade – que, junto à característica de Aparência Falsa, permite que se misturem perfeitamente ao ambiente. Para mim, isso significa que Sabedoria passiva (Percepção) – e mesmo Procurar – nunca vão revelar um estrangulador enquanto ele permanecer imóvel. A perícia Furtividade entra em jogo apenas se ele se mover. Por isso, um estrangulador parado pega os oponentes de surpresa, contanto que mantenha o olho fechado e os tentáculos recolhidos antes de atacar.

A lista de ações dos Ataques Múltiplos não é necessariamente uma indicação da ordem em que a criatura as realiza, mas a escolha de palavras na descrição dos ataques deste monstro é notadamente específica: “O estrangulador faz quatro ataques com os Tentáculos, usa Enrolar e faz um ataque com a Mordida” – as ações não estão em ordem alfabética e nem mesmo na ordem em que aparecem no bloco de estatísticas. O ataque com o Tentáculo do estrangulador não causa nenhum dano, enquanto a Mordida sim, então eu normalmente sugeriria que uma criatura dessas ataque com os Tentáculos até acertar alguém, depois use Enrolar contra esse alvo para poder usar Mordida, e enfim use quaisquer ataques de Tentáculos restantes para manter as criaturas acertadas contidas à distância (de forma a não puxar combatentes corpo a corpo para perto de si). Mas, de acordo com o texto exato dos Ataques Múltiplos dele, creio que o que os designers queriam era que *todos* os Tentáculos atacassem primeiro, para então Enrolar todos os alvos contidos. A única variável é quem seria atacado.

Responder a essa questão requer que olhemos a Sabedoria do estrangulador, que na verdade é surpreendentemente alta. Embora a Inteligência 7 sugira cognição típica de animais superiores e um comportamento guiado pelo instinto, a Sabedoria 16 sugere que ele pode ser muito safo ao escolher suas batalhas – e seus alvos. E no que ele se baseia para fazer esse julgamento? Um estrangulador não tem meios de saber que aventureiros e aventureiras perambulando por sua caverna têm habilidades que pessoas comuns não têm. Mas ele conhece a diferença entre metal e carne, e sabe qual é mais difícil de morder. Portanto, PJs usando armaduras pesadas podem ganhar passagem livre, no começo.

O estrangulador tem seis tentáculos (a menos que um ou mais já tenham sido cortados). Dado o Nível de Desafio 5, ele normalmente não tem motivos para temer seis humanoides de qualquer tipo. Com seus quatro ataques com os Tentáculos, ele começa pelos oponentes menos blindados (sem considerar modificadores de Destreza) dentro de seu alcance (15 metros!) e vai abrindo caminho. Se um dos ataques erra, ele parte para o próximo alvo, *a menos* que ele tenha de escolher entre um oponente que já atacou e errou e um oponente vestindo um tipo mais pesado de armadura – caso em que ele tenta atacar novamente o primeiro. Depois de Enrolar as vítimas, ele usa a Mordida contra o primeiro oponente que agarrou.

Note, porém, que a ação de Enrolar puxa criaturas agarradas por apenas 7,5 metros. Se o estrangulador agarrou uma presa a 15 metros de distância, ele não será capaz de puxá-la até a própria boca no mesmo turno. Então, o estrangulador não ataca logo que um grupo de oponentes chega a 15 metros dele. Em vez disso, ele espera até que quatro desses oponentes (ou todos, se estiverem em número inferior a quatro) se aproximem: até pelo menos 6 ou 7,5 metros.

Se o teto estiver a menos de 15 metros de altura, não faz sentido o estrangulador ficar no chão porque se pendurar no teto confere a ele uma série de benefícios: ele fica mais longe de qualquer coisa ou qualquer um que possa ameaçá-lo, pode escapar mais facilmente se estiver muito ferido e qualquer criatura que ele agarre corre o risco de sofrer dano de uma queda ao se libertar.

Qualquer oponente que escape do abraço de um estrangulador e tente correr para longe vai ter uma surpresa quando estiver a 15 metros de

distância – assim que ele deixar o alcance da criatura, ela poderá fazer um ataque de oportunidade com um dos tentáculos. Eita!

Se um encontro estiver indo mal para o monstro, ele é muito lento para escapar usando Correr depois de Desengajar, mesmo se estiver no teto. Por essa razão, ele é inclinado a abandonar uma luta relativamente rápido – depois de ficar apenas moderadamente ferido (com 65 PV ou menos).

Entretanto, ele usa uma manobra complexa para fazer isso, única a ele: depois que todos os oponentes agarrados também estão contidos e têm desvantagem em jogadas de ataque e testes de Força (incluindo testes de Força para escapar do agarramento), e como ele tem Classe de Armadura 20, consegue evitar ser atingido por ataques de oportunidade com relativa facilidade. Logo, enquanto segura os inimigos no lugar – estando agarrados, eles têm deslocamento 0 –, ele usa a ação Correr ou a ação Esquivar, dependendo se todos os oponentes estão agarrados (Correr) ou se há um ou mais livres (Esquivar). Depois, se afasta o mais rápido que pode, permitindo que seus tentáculos se estiquem. Se ele começar no chão e puder escalar uma parede enquanto recua, ele o faz. Assim que estiver a 15 metros de um inimigo agarrado, solta aquele inimigo e recolhe o tentáculo, até ter soltado cada um deles. Esse é o jeito deles dizerem “Tá legal, eu deixo vocês irem, mas não quero que venham atrás de mim”.

A forma larval do estrangulador é o **perfurador**, que não tem tentáculo, mas compartilha da capacidade do primeiro de se disfarçar como uma stalactite (eles não se disfarçam de stalagmites por razões que logo ficarão óbvias). A cauda de um perfurador é recoberta por uma crosta sólida e afiada; ele escala até o teto de uma caverna com um conjunto de garras parecidas com dentes e se solta, com a parte pontiaguda voltada para baixo, quando uma presa passa embaixo dele.

O perfurador só tem uma maneira de atacar: cair. Assim que tiver caído, ele não vai a lugar algum tão cedo, tendo deslocamento de apenas 1,5 metro. Muito embora eles possam se aglomerar em grandes números, como criaturas de tamanho Médio que ocupam um quadrado (ou hexágono) inteiro, apenas um pode atacar um determinado oponente, já que a ação Cair tem como alvo “uma criatura diretamente abaixo do perfurador”. Ela não tem nem mesmo o alcance padrão de 1,5 metro. Vários perfuradores podem Cair sobre uma criatura Grande, mas PJs são Médios ou Pequenos. Um perfurador, um perfurado.

Isso torna o texto descritivo do *Monster Manual: Livro dos Monstros* falso quando afirma que perfuradores caem “simultaneamente para aumentar as chances de atingir as presas”. Pelo contrário, isso *reduz* as chances. Faria mais sentido um perfurador Cair e fazer o alvo se esquivar para um espaço vizinho, onde outro perfurador acima *desse* segundo espaço pode Cair, e assim por diante. De fato, como DM, você pode assumir que todos os monstros que ainda não usaram a ação Cair a deixam Preparada o tempo todo, esperando que alguma coisa viva passe embaixo delas. Isso certamente fará com que seus jogadores e jogadoras reajam de formas mais divertidas do que se as criaturas só pudessem Cair nos próprios turnos.

Perfuradores têm proficiência dobrada em Furtividade mais Aparência Falsa, então têm uma boa chance de fazer valer o primeiro ataque: mesmo sem o benefício da escuridão, ser indistinguível do terreno ao redor deve ser interpretado como algo capaz de conceder a vantagem de um agressor não visto. Quanto maior a distância da qual caírem, mais dano causam, até um limite de 18 metros.

Mas espera aí. Eles têm 18 metros de visão no escuro e 9 metros de percepção às cegas. Essa última característica sugere que esses seres cavernícolas se adaptaram a condições de escuridão total, então é assim que eles serão encontrados. Mesmo na escuridão, uma criatura com visão no escuro ainda pode enxergar como se estivesse na penumbra. Porém, sob essas condições de iluminação, ela faz testes de Sabedoria (Percepção) com -5 – e o perfurador tem uma Percepção passiva de apenas 8, para começar. Consequentemente, alguém teria de ser um verdadeiro palerma e se mover através de Umbreterna como um rinoceronte, ou denunciar a própria presença com uma fonte de luz plena, para que um perfurador a mais de 10,5 metros de altura percebesse que é hora de se soltar.

Se um bando de perfuradores estiver aglomerado dentro do alcance de seu genitor estrangulador, esse último pode usar um dos tentáculos de 15 metros para sinalizar a um perfurador a hora de Cair. Mas, na prática, é mais provável que o estrangulador use os tentáculos para agarrar e puxar vítimas até que fiquem embaixo de onde os perfuradores estão. Nenhum deles têm linguagem, de qualquer forma; tudo que um estrangulador faz para alimentar sua prole é completamente instintivo.

Então parece que, no fim das contas, a caverna ideal para uma família de estranguladores e perfuradores morar deve ter o teto com uma altura entre 9

e 10,5 metros; dessa forma, os perfuradores podem perceber presas passando abaixo deles sem qualquer penalidade além da que a própria Sabedoria baixa impõe. E se quiser demonstrar mais generosidade com essas criaturinhas, você pode dizer que não é a visão de presas passando abaixo delas que as faz Cair, mas sim o *som*. Isso pode parecer ir um pouco longe, já que não há nada que sugira que perfuradores têm algum tipo de órgão auditivo voltado para baixo nos cascos das caudas, mas se for por esse caminho, você pode colocá-los a 18 metros de altura sem problemas.

Perfuradores fogem tão logo sofrem um ataque que cause qualquer dano, mas “fugir” significa usar a ação Correr para se mover a fascinantes 3 metros por turno. Se um papai estrangulador estiver por perto, atacar um perfurador atrai sua ira.

MANTREVAS

Mantrevas são habitantes de cavernas similares a uma lula grande o suficiente para se enrolar ao redor da sua cabeça e sufocar você até a morte – que é exatamente o que eles procuram fazer. Com Força alta e Constituição ligeiramente superior à Destreza, eles se qualificam, por pouco, como monstros brutos. Mas realmente são, acima de tudo, predadores emboscadores, aspecto enfatizado pela proficiência em Furtividade, pela característica de Aparência Falsa e pela ação Aura de Escuridão.

Enquanto caçam, os mantrevas grudam nos tetos das cavernas, esperando por presas. As cavernas mais amplas não são os melhores campos de caça para um deles por causa do limite de 4,5 metros da Aura de Escuridão que têm; cavernas e passagens cujos pisos e tetos estejam a uma distância entre 3 e 4,5 metros são ideais. Quando uma possível vítima se aproxima a até 4,5 metros de um mantревa à espreita (lembrando de calcular tanto a distância horizontal quanto a vertical, levando em consideração a altura do alvo), ele libera a Aura de Escuridão, cegando cada criatura dentro da área de efeito com suas trevas mágicas. Graças à sua Aparência Falsa, ele quase sempre ganhará a surpresa – mas isso é tudo o que pode fazer durante essa rodada surpresa, porque a Aura consome uma ação. Ele não tem motivos para se mover até que esteja pronto para atacar.

E isso é exatamente o que faz em seu próximo turno: usando o deslocamento de voo, ele se lança contra o alvo escolhido e usa a ação Esmagar (com vantagem na jogada de ataque, graças à percepção às cegas) para envolver a cabeça da vítima. Se tiver sucesso, essa ação sufoca o alvo – que tem um número de rodadas igual a seu modificador de Constituição, contanto que isso dê no mínimo uma rodada, para se libertar (veja “Asfixia” no capítulo 8 do *Player’s Handbook: Livro do Jogador*).

Assim que o mantreva começa a sufocar a vítima, dificilmente a solta. Contudo, como a maioria dos predadores, ele não gosta muito de presas que resistem e lutam. Qualquer ferimento mais sério que um arranhão de 1 ou 2 pontos de dano o induz a abandonar a presa atual e se lançar contra qualquer outra criatura que esteja mais distante, mas dentro dos seus 9 metros de deslocamento de voo (e que não esteja envolvida por outro mantreva). Ferir moderadamente um deles (deixá-lo com 8 PV ou menos) o espanta para longe, assim como qualquer ataque que o faça perder a concentração na Aura de Escuridão. Deixar um mantreva surdo confunde sua percepção e também faz com que ele fuja. Quando recua, a criatura usa seu deslocamento de voo e a ação Correr; assim que estiver a 18 metros dos inimigos, ela se Esconde, disfarça-se mais uma vez como stalactite e espera que os oponentes sigam caminho.

O mantreva conta com a Aura de Escuridão para manter outras criaturas cegas, para que assim ele possa terminar de sufocar a presa e começar a se alimentar dela. Se ele reduzir uma vítima a 0 pontos de vida, não para de atacar até que ela esteja morta; cada ataque subsequente deve ser interpretado como o mantreva comendo o rosto do alvo.

DÚPLICES

Os invasores de corpos! **Dúplices** são monstruosidades metamorfas que assumem a aparência de seres humanoides para propósitos engenhosos.

Têm Constituição elevada e Destreza extremamente alta, fazendo deles ferrenhos combatentes de contato. Seu instinto de autopreservação é forte; têm Carisma elevado, assim como proficiência em Enganação e em Intuição. Não podem ser enfeitiçados, conseguem Ler Pensamentos e têm as características Emboscador e Ataque Surpresa além do poder de

Metamorfo. Todas essas habilidades em sinergia fazem do díplice um enganador por excelência.

Ele começa pelo disfarce: um díplice deve assumir a aparência de alguém que esteja acima de qualquer suspeita, ou de alguém que seria facilmente subestimado pelos personagens. Ler Pensamentos é uma habilidade que não pode ser resistida, e que permite à criatura vasculhar os “pensamentos superficiais” (por exemplo, qualquer coisa que esteja pensando no momento) de qualquer um a até 18 metros dela, garantindo vantagem em testes de Enganação, Intimidação, Intuição e Persuasão contra esse determinado alvo. Proficiente em Enganação, ele prefere essa abordagem em particular, embora não descarte o uso de Persuasão ou Intimidação se a situação pedir. Trocando em miúdos, o díplice é mais inclinado a blefar ou seduzir alguém para alcançar seus objetivos do que a depender de negociações, súplicas, exigências ou ameaças. Também pode utilizar a Intuição para envergonhar alguém ao se comportar de certa maneira, ou para insultar uma pessoa de modo a obter a simpatia das outras presentes.

Mas o importante é: o díplice não luta enquanto puder evitar. Enquanto puder perseguir seus interesses sem entrar em combate, dependendo apenas de enganação, ele o faz. Se ele tiver de lutar, certamente prefere que seu oponente não seja o primeiro a atacar. Ele ataca quando o adversário menos espera.

Podemos dizer que é um monstro com inteligência emocional superior ao próprio intelecto. Ele não escolhe o alvo que representa a maior ameaça tática, mas sim o que representa a maior ameaça *social* – o mais resistente às suas enganações, que geralmente é o personagem com maior valor de Sabedoria ou aquele que suspeita do díplice desde o começo. Na verdade, um simples “Eu não acredito em você” ou “Quem é você de verdade?” pode ser a fagulha para queimar o disfarce do díplice.

O traço Emboscador concede vantagem em jogadas de ataque quando o alvo é surpreendido; Ataque Surpresa adiciona 3d6 pontos de dano a um ataque surpresa realizado na primeira rodada do combate. Ele recebe esses benefícios durante a primeira rodada inteira do combate, o que significa que ele pode aplicá-los a ambos os Ataques Múltiplos que realiza. Dois ataques, cada um causando 4d6 + 4 pontos de dano contundente – em média, 18

pontos por acerto; 36 se os dois acertarem –, podem derrubar um ou dois PJs de nível baixo antes que qualquer um deles tenha chance de reagir.

Infelizmente para o díplice, esse ataque explosivo na primeira rodada é seu único trunfo. Depois disso, ele não tem maneiras de recuperar vantagem em combate, embora ainda conte com duas jogadas de ataque por ação e uma grande reserva de pontos de vida (o que é muito pouco vantajoso depois que os PJs alcançam o 5º nível e ganham seus próprios Ataques Extras).

Depois que os inimigos não podem mais ser surpreendidos, ele fica dividido entre o desejo de acabar com eles e o desejo de fugir e se esconder com uma nova forma. Se parecer que ele está ganhando uma luta, não vai fugir até ficar gravemente ferido (com 20 PV ou menos); mas, se sua derrota for óbvia, ele começa a realizar manobras evasivas quando ficar apenas moderadamente ferido (com 36 PV ou menos). Em uma situação mais ambígua, ele toma essa decisão em algum momento entre estar com ferimentos moderados e estar com ferimentos graves.

Uma coisa que ele absolutamente não deseja é estar cercado. Se estiver engajado com três ou mais agressores corpo a corpo, ou flanqueado por dois, ele Desengaja e se reposiciona de forma a a) poder encarar todos os oponentes de uma vez e b) se aproximar de uma saída.

Caso contrário, ataca qualquer um que se engalfinhe com ele, e depois usa seu movimento para se reposicionar – sem sair do alcance do oponente – para poder fugir se precisar. Quando fogem, díplices Desengajam para evitar ataques de oportunidade, a menos que estejam engajados com um único oponente – caso em que eles arriscam Correr, sujeitando-se a um ataque de oportunidade em troca de uma chance maior de escapar.

Há uma grande possibilidade de que um combate com um díplice seja seguido de uma perseguição (veja “Perseguições” no capítulo 8 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*) – ninguém quer deixar um deles escapar e depois ter a chance de se disfarçar novamente. Certamente, isso é exatamente o que o díplice mais quer. Idealmente, ele prefere sumir em meio a uma multidão, mas alcançar um local menos povoado onde ele possa se transformar em alguém que pareça adequado – um fazendeiro em um campo, digamos, ou um pescador em um lago ou rio – é a segunda melhor opção, contanto que ele possa se transformar fora da vista de seus perseguidores. Ele gasta uma ação para se transformar, então deve estar

suficientemente na dianteira para poder ficar fora de vista por uma rodada inteira.

MÍMICOS

Desde os dias do AD&D, o **mímico** tem sido um dos truques mais sujos que um Mestre pode usar contra jogadores e jogadoras incautos: uma “porta” ou (mais frequentemente) um “baú de tesouro” que se transforma em um monstro carnívoro. Como diabos algo assim poderia evoluir? Em algum ponto da pré-história, o ancestral do mímico pode ter se disfarçado como objetos naturais, usando uma camuflagem similar à de um polvo, passando a adotar a forma de objetos manufaturados só depois de ser exposto a seres humanoides. Isto sugere uma inteligência única e especializada, tal qual a habilidade de papagaios e outras aves de simular a fala humana... mas utilizada para atrair e capturar presas.

Com atributos físicos elevados no geral, mas Força e Constituição especialmente altas, o mímico é um bruto adaptado ao combate de proximidade. Ele ainda tem proficiência elevada em Furtividade, além de visão no escuro. É um predador emboscador, que se sente em casa tanto embaixo quanto acima da superfície. Tem uma superfície grudenta que prende as presas e que lhe concede vantagem nas jogadas de ataque contra criaturas capturadas dessa maneira.

Sua combinação particular de características é tão calculada que ele tem um único modo de se comportar:

- O mímico escolhe um disfarce (Metamorfo) e aguarda imóvel que uma presa se aproxime (Aparência Falsa).
- Ele então ataca de surpresa, usando o Pseudópode para agarrar o alvo, que tem desvantagem nos testes para escapar por causa do revestimento Adesivo da criatura.
- Contra uma vítima agarrada, o mímico passa a usar o ataque de Mordida, que tem vantagem (Imobilizador) e que causa mais dano do que o Pseudópode.
- Esta é minha extração: uma vez que a vítima é reduzida a 0 PV, o mímico começa a devorá-la, continuando a infligir ataques de Mordida contra ela até – e depois – que ela esteja morta.

E se outro oponente atacar o mímico enquanto ele está tentando consumir a presa? Meu palpite é que ele simplesmente se move para longe com o máximo de seu deslocamento enquanto tenta arrastar a vítima junto (metade do deslocamento, ou 2 metros por turno, para vítimas conscientes de tamanho Médio ou Pequeno; deslocamento completo para vítimas inconscientes pesando menos de 115 kg; 1,5 metro por turno para vítimas inconscientes mais pesadas) e continua a usar Mordida contra a presa agarrada, causando dano crítico a cada ataque se a vítima estiver inconsciente. Ele provavelmente vai ser alvo de alguns ataques de oportunidade dessa forma, mas sua Inteligência é apenas 5; o conceito de “área de ameaça” está além de sua compreensão.

Mímicos são seres que evoluíram e têm instinto de autopreservação. Porém, eles também são lentos, então deixar um oponente para trás não é uma possibilidade muito realista. Um deles gravemente ferido (com 23 PV ou menos) larga a presa, volta para sua forma amorfa e recua. Na prática, essa é uma ação de Desengajar: embora o mímico não seja inteligente o bastante para saber o que é isso, a forma como ele recua é a mesma, para todos os efeitos, de uma ação Desengajar deliberada. Ele perde a propriedade Adesiva e, em seu próximo turno, usa Mordida contra a próxima criatura que entre em seu alcance; se nenhuma criatura o perseguir, ele Corre para longe, sempre mantendo a boca voltada na direção daqueles que o afugentaram.

Vamos voltar um pouco e ler a descrição do traço Adesivo cuidadosamente: “O mímico adere a *tudo que toca*” (ênfase minha). Não “a toda *criatura*” – a *tudo*. Para mim, isso quer dizer que se você o atacar com uma arma corpo a corpo, *a arma fica grudada nele*. O restante da descrição é menos útil: “Uma criatura Enorme ou menor aderida ao mímico também fica agarrada por ele (CD 13 para escapar). Testes de atributo feitos para escapar deste agarramento têm desvantagem”. Ela não diz nada sobre como soltar um *objeto* grudado no mímico.

Me parece razoável que um personagem jogador que queira soltar sua arma da superfície pegajosa do mímico deveria fazer o mesmo teste para “escapar” que um PJ agarrado pelo monstro. Portanto, você pode acertar o mímico com a espada na rodada 1, mas vai ter de passar a rodada 2 tentando puxá-la de volta (teste de Força com CD 13 e com desvantagem) antes de poder atacar novamente na rodada 3. Isso deve tornar mais

interessante um combate que, de outra forma, teria tão pouco a oferecer em termos de táticas ou manobras. Também dá aos conjuradores e combatentes à distância certa vantagem em relação aos combatentes corpo a corpo.

COCATRIZES

A **cocatriz**, também conhecida como Galinha do Inferno, é uma criatura fraca, porém infame, originada do folclore inglês medieval. Estúpidas e agressivas, cocatrizes têm noção de quais presas são pequenas e frágeis o bastante para serem atacadas e quais não são, mas também sofrem de um tipo defeituoso de instinto de sobrevivência: quando se assustam, voam em um frenesi violento, do qual saem apenas quem ou o que quer que as tenha assustado é transformado em pedra por sua Mordida.

Podemos deduzir que são criaturas de hábitos noturnos por causa de sua visão no escuro. Elas voam o dobro de seu deslocamento em terra, tendo a capacidade de atacar do ar. Além disso, não têm outras características distintas além da Mordida petrificante.

A Mordida é um simples ataque corpo a corpo, mas com um elemento a mais: em um acerto, o alvo deve fazer uma salvaguarda de Constituição, ou começa a se transformar em pedra. O alvo fica contido depois da primeira falha, o que o torna alvo fácil para outras cocatrizes. Se uma cocatriz consegue conter um alvo com uma Mordida, ela sempre ataca o mesmo alvo no próximo turno, não importa o que aconteça.

O que é engraçado sobre petrificação na quinta edição de D&D é que ela é muito mais um inconveniente do que um perigo mortal. Criaturas petrificadas recebem *menos* dano de ataques, mesmo que sejam mais fáceis de acertar. Além disso, a petrificação da cocatriz dura apenas um dia no caso de qualquer criatura com 7 ou mais pontos de vida, então não é nem mesmo um ataque mortal. Em vez disso, é um mecanismo de defesa que dá à cocatriz uma chance de escapar de criaturas maiores que representem uma ameaça para ela.

Quando entendemos isso, percebemos que a cocatriz não está lutando para matar. Tudo o que ela quer é petrificar o que a assustou – e, assim que o faz, ela voa o mais rápido possível usando a ação Correr. Infelizmente, por ser tão burra, ela não sabe quando deve fugir, e os aliados de seu alvo podem acabar matando-a antes que sua estratégia de defesa tenha tempo de

funcionar. Ela também não sabe o que fazer quando o alvo é bem-sucedido na salvaguarda contra essa habilidade. Fica confusa e furiosa, mas só voa para longe se ninguém a tiver ferido. Se alguém a feriu, ela transfere o foco de sua agressividade contra esse novo oponente.

A Classe de Armadura da cocatriz é muito baixa, e ela não têm Sobrevoos ou outra característica similar que a permita evitar ataques de oportunidade. Então, enquanto voa para engajar com um adversário, recuar voando para fora do alcance do oponente para evitar ataques corpo a corpo é, para ela, uma tática impraticável. Contudo, ela voará de um inimigo petrificado para outro que a tenha alarmado.

QUIMERAS

A **quimera** é uma monstruosidade Enorme, de nível intermediário, cuja natureza híbrida é refletida por um comportamento que não dá a mínima para as necessidades evolutivas. De acordo com o texto descritivo do *Monster Manual: Livro dos Monstros*, ela tem “uma personalidade cruel e teimosa que a obriga a lutar até a morte; “ela “muitas vezes, brinca com a presa, fazendo um ataque antecipado e deixando a criatura ferida e aterrorizada antes de retornar para acabar com ela; “o texto ainda diz que, apesar de não poder falar e de entender apenas Dracônico, “se lhe oferecerem comida e tesouro, uma quimera pode poupar um viajante”. Quer um monstro que destaca o lado “caótico” do “caótico e mau”?

Tá na mão!

Com Força e Constituição extremamente altas e Destreza apenas mediana, a quimera é uma criatura completamente bruta, que se aproxima até uma distância corpo a corpo assim que pode; esse comportamento é reforçado pelo curto alcance de seu Sopro de Fogo: apenas 4,5 metros. Furtividade não faz parte do seu repertório, mas não tente espreitá-la: ela tem proficiência dobrada em Percepção. Também tem visão no escuro, então normalmente ataca durante o crepúsculo ou durante a noite; também pode habitar o subterrâneo.

Uma quimera é tão estúpida (Inteligência 3) quanto brutal. Não é nem um pouco seletiva com relação a seus alvos, e não consegue reconhecer qual oponente parece representar uma ameaça maior do que os outros. Ela ataca quem estiver na sua frente. Dito isso, quando elas entram em combate –

com 18 metros de deslocamento de voo –, elas se posicionam (se possível) de modo a atingir o máximo de alvos que puder no cone de 4,5 metros do seu Sopro de Fogo. Se não puderem acertar pelo menos dois alvos, dificilmente utilizam esse ataque, já que depois o sopro precisa de recarga.

Os Ataques Múltiplos da quimera permitem combinar o Sopro de Fogo com dois ataques corpo a corpo. Enquanto a arma de sopro estiver recarregando, ela tem três ataques corpo a corpo em vez de dois. Pelo bem da narrativa, eu veria a ilustração no *Monster Manual: Livro dos Monstros* e diria que, se a quimera estiver lutando contra vários oponentes, a cabeça de cabra atacaria em uma direção frontal, diagonal ou lateral esquerda; a cabeça de dragão atacaria em uma direção frontal, diagonal ou lateral direita; e a cabeça de leão atacaria em uma direção frontal ou em uma das diagonais* – como alternativa, talvez sua quimera seja “canhota”, com as cabeças de dragão e cabra em lugares trocados. A cabeça de cabra ataca com Chifres, o Sopro de Fogo é o ataque da cabeça de dragão, o ataque de Mordida pode ser feito pela cabeça de leão ou pela de dragão, e as Garras podem atingir o mesmo arco que a cabeça central.

A característica permite que a quimera substitua um ataque de Mordida ou de Chifres pelo Sopro de Fogo, mas eu só trocaria a Mordida se ela estiver em uma posição sem oponentes ao alcance da cabeça de cabra, mas com oponentes ao alcance da cabeça de leão.

Ela usa seu Sopro de Fogo sempre que ele estiver carregado; assim que ele recarrega, ela se reposiciona, se for necessário, para acertar o maior número possível de adversários com o cone de 4,5 metros. Se puder, ela apenas anda ao redor dos oponentes corpo a corpo para conseguir esse novo posicionamento; mas se tiver que se mover mais ela o faz, não se importando com ataques de oportunidade que possa provocar.

Eu interpreto a Sabedoria 14 da quimera como um forte instinto de autopreservação e um bom senso de quando é hora de recuar, mas o texto descritivo especifica que ela luta até a morte. Particularmente, eu daria uma chance desse instinto de autopreservação funcionar quando a quimera estiver gravemente ferida (com 45 PV ou menos). Talvez ela tenha de fazer um teste de Inteligência como se estivesse se concentrando em uma magia (CD 10 ou metade do dano sofrido, o que for maior) para ter o impulso de alçar voo e usar a ação Correr para se afastar.

Da mesma forma, se quiser seguir o texto descritivo e fazer a criatura brincar com as presas, mantenha um registro dos valores de PV dos personagens e faça com que ela pare de atacar e recue quando um PJ estiver com 40% ou menos dos pontos de vida máximos; depois, volte em até no máximo meia hora, antes que os PJs tenham chance de completar um descanso curto.

Por fim, como o deslocamento de voo da quimera é maior que seu deslocamento em terra, ela manobra durante o combate saltando, e não é afetada por terreno difícil. Na verdade, ela pode até preferir caçar em terreno difícil, onde as presas estarão mais lentas.

BASILISCOS

O **basilisco** se originou na mitologia do continente europeu e, curiosamente, parece ter inspirado o mito da cocatriz, que pode ser a razão de ambas as criaturas compartilharem a habilidade de petrificar os inimigos. Diferente da cocatriz, que é metade galinha e metade réptil, o basilisco é um lagarto; ele também é significativamente maior e mais resistente.

Com grande Força e Constituição, não há muito a se dizer sobre o basilisco além de que ele é um bruto inclinado ao combate corpo a corpo. Com deslocamento de apenas 6 metros, no entanto, ele não terá muita sorte ao tentar se aproximar de um inimigo que queira evitar esse tipo de combate. É aí que o Olhar Petrificante entra em jogo.

Essa característica permite que o basilisco, no início do turno de um inimigo próximo, force-o a fazer uma salvaguarda de Constituição. Se o inimigo falhar, começa a petrificar. Isso impõe a condição contido, que reduz o deslocamento a 0 e garante ao basilisco vantagem nas jogadas de ataque. No final de seu próximo turno, o inimigo deve fazer outra salvaguarda, e o resultado diz se ele se liberta ou se fica completamente petrificado.

Por isso, quando um basilisco vê uma presa em potencial, ele imediatamente (e de maneira nada sutil – eles não têm a menor aptidão para a furtividade) Corre em sua direção, esperando se aproximar o bastante para que o Olhar Petrificante faça efeito. Com Sabedoria 8, ele faz isso de forma completamente indiscriminada, avançando direto contra quem estiver mais próximo.

Esse é o único momento em que o basilisco demonstra um vislumbre de esperteza: mesmo que possa, ele não usa o Olhar Petrificante quando está a 7,5 ou 9 metros de distância, mas espera estar a pelo menos 6 metros do alvo. Por quê? Porque petrificação confere ao alvo resistência a dano.

Suponha que um basilisco use o Olhar Petrificante contra Bôdo, o druida, e ele falhe na salvaguarda. No próprio turno, o basilisco pode se aproximar apenas 6 metros sem usar sua ação, e por isso não consegue chegar perto o bastante para usar a Mordida em Bôdo. Se em seu próximo turno o druida falhar novamente na salvaguarda, fica completamente transformado em pedra. Agora que o monstro pode vencer a distância faltante, a Mordida causaria apenas metade do dano contra o personagem petrificado.

Agora suponha que o basilisco esteja a apenas 6 metros ou menos quando utiliza o Olhar Petrificante. No próprio turno, ele consegue se aproximar usando seu deslocamento *e* sua ação para atacar o pobre Bôdo enquanto ele está apenas contido, e não completamente petrificado. Nesse caso, o monstro teria vantagem nas jogadas de ataque, causaria dano normalmente, e ainda poderia fazer o mesmo em seu próximo turno caso o oponente tenha sucesso na salvaguarda e encerre o efeito.

Dito isso, se o basilisco tiver mais de um inimigo a 9 metros dele, usa o Olhar Petrificante em todos, contanto que tenha *um* inimigo a não mais de 6 metros de distância dele: tudo o que ele quer é saborear um delicioso lanchinho. Todo o resto pode virar pedra – é até melhor, na verdade, porque assim eles não têm como atrapalhar a refeição do basilisco.

Quando reduz um oponente a 0 PV, o basilisco continua mordendo a presa enquanto os oponentes que não estiverem contidos não o impedirem. Assim que o alvo estiver morto – ou seja, devorado – ele se afasta, satisfeito.

Basiliscos têm o instinto de recuar quando ficam apenas moderadamente feridos (com 36 PV ou menos) – como a maioria dos predadores, não gostam quando as presas revidam. Eles usam Esquiva enquanto recuam, depois se afastam andando de *costas* e sibilando, mantendo seus olhos na direção dos perseguidores e usando o Olhar Petrificante em qualquer inimigo ao alcance. Assim que estiverem a mais de 18 metros dos oponentes, mudam Esquivar para Correr e dão o fora.

MEDUSAS

Medusa, na mitologia grega, é o monstro com cabelos de serpentes e olhar petrificante, inimiga de Perseu. No *Monster Manual: Livro dos Monstros* da quinta edição, essa criatura sobrenatural é explicada como alguém que fez uma barganha maligna em troca de imortalidade e beleza – e que paga o preço quando a última acaba, mas a primeira não. Não há explicação natural satisfatória para a medusa, então nesse caso as premissas evolutivas não se aplicam necessariamente; a medusa parece mais um ser levado por uma compulsão, tal qual um morto-vivo.

Medusas têm alta Destreza e Constituição, típicas de uma escaramuçadora. Têm Inteligência o bastante para planejar e montar armadilhas, Sabedoria o bastante para escolherem os alvos cuidadosamente e evitarem batalhas que não possam ganhar, e Carisma mais do que suficiente para negociarem quando isso for vantajoso. Esses atributos são acompanhados de proficiência em Enganação e Intuição, além de em Furtividade. Por isso, uma medusa permanece escondida de ameaças e usa seus truques para atrair invasores para a perdição – o texto descreve o covil de uma medusa como “ruínas sombrias, [...] locais repletos de obstruções e esconderijos”, o que significa que ele contém diversos lugares ocultos dos quais ela pode tirar proveito.

A medusa tem duas características notáveis: o Olhar Petrificante e os Cabelos de Cobras. O último é um mero ataque corpo a corpo que causa algum dano venenoso além de dano perfurante. Olhar Petrificante é mais complicado e demanda uma análise mais atenta.

Primeiro, o alcance desse olhar é de 9 metros. Significa que a medusa deve atrair os oponentes a esse alcance para poder usar essa característica. Embora ela tenha um ataque armado à distância (Arco Longo), não é do interesse da criatura começar uma batalha de troca de tiros, porque assim os adversários vão se manter a uma distância muito grande. Em vez disso, a medusa deveria esperar eles se aproximarem.

Segundo: o processo de petrificação não é instantâneo. A Classe de Dificuldade da salvaguarda de Constituição para resistir à petrificação é 14. Um PJ médio sem proficiência de classe nessa salvaguarda tem uma chance de 40% de ser bem-sucedido; um PJ de nível intermediário (portanto com um bônus de proficiência de +3 em vez de +2) com Constituição como seu atributo defensivo primário e proficiente nessa salvaguarda tem 65% de chance de sucesso. Falhar nessa salvaguarda por uma diferença de 5 ou

mais resulta em petrificação imediata; as chances disso acontecer são de 40% e 10%, respectivamente.

Se a petrificação não for imediata, o alvo do Olhar Petrificante deve falhar em uma segunda salvaguarda para ser petrificado; um sucesso no segundo teste liberta o alvo. Então temos aqui quatro casos para analisar: sucesso; falha seguida de sucesso; falha seguida de outra falha; e uma falha crítica inicial. Os dois últimos resultam em petrificação, e os dois primeiros resultam em alvos que conseguem escapar. Para o PJ médio, a chance de duas falhas seguidas é de 12%; para o proficiente e de alta Constituição, a chance é de 9%. Juntando essas probabilidades, a chance total de uma medusa petrificar um personagem médio (seja em uma ou em duas rodadas) é de 52%; no caso de um personagem proficiente de alta Constituição, é 19%.

Não são probabilidades inspiradoras, o que nos traz ao terceiro item: uma criatura no meio do processo de petrificação fica contida. Ataques contra uma criatura contida têm vantagem, e os ataques da criatura contida têm desvantagem. Isso nos diz que a medusa gostaria de dar sequência ao uso dessa característica com os ataques corpo a corpo, explorando essa vantagem temporária. E é temporária – logicamente, não pode durar mais de uma rodada porque depois disso ou o alvo se transforma em pedra ou se liberta completamente do efeito.

Quarto: “uma criatura pode desviar seu olhar para evitar a salvaguarda no início do seu turno” – *a menos que* seja surpreendida. Portanto, fazer sua primeira aparição de surpresa é essencial para a medusa.

Quinto: uma criatura deve ser capaz de ver a medusa para que o Olhar Petrificante possa surtir efeito. Isso significa que, apesar da visão no escuro, a medusa não tira muita vantagem de se esconder na escuridão. Ela precisa estar pelo menos na penumbra para ter certeza de que invasores estarão suscetíveis ao seu olhar. Por outro lado, luz plena torna a medusa vulnerável a ver o próprio reflexo em uma superfície refletora e transformar *a si mesma* em pedra. Ela não pode correr esse risco. Penumbra é o intermediário perfeito.

Por fim, embora essa característica possa facilmente ser compreendida de forma errônea como afetando apenas uma criatura por vez, ela pode, na verdade, afetar todas as criaturas ao alcance. Repare na construção da frase: “Caso não esteja incapacitada, se puder ver uma criatura que tenha iniciado

o próprio turno a até 9 metros de distância dela e que também tenha contato visual com seus olhos, a medusa pode forçá-la a realizar uma salvaguarda de constituição com CD 14". O artigo *uma* não se refere a uma única criatura que possa ver os olhos da medusa, mas sim a *toda e qualquer* criatura que o possa.

Por outro lado, olhar a nuca da medusa não machuca ninguém. Então podemos pensar nessa característica como tendo uma área de efeito semicircular de aproximadamente 9 metros de raio – ou então podemos pensar nela como um cone; seguindo a tabela de Alvos em Área de Efeito, no capítulo 8 do *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre*, o número de alvos afetados seria o mesmo, de qualquer forma. Isso nos mostra que, se uma medusa não puder usar seu olhar contra pelo menos três oponentes assim que se revelar, não vale a pena deixar seu esconderijo.

Juntando tudo: quando uma medusa detecta invasores em seu covil, ela se esconde – em um lugar de onde ela possa sair e pegar de surpresa pelo menos três oponentes (idealmente, *todos* os oponentes, mas três no mínimo) em seu campo de visão. Como a medusa iria preferir não ter de tentar escapar de vários oponentes corpo a corpo, ela se revela a 9 metros das potenciais vítimas, mas fora do alcance corpo a corpo delas. Dessa forma, não vai ter de lutar ao mesmo tempo tanto com alvos não contidos quanto com alvos contidos por uma única falha não crítica em uma salvaguarda. Somente aqueles que não tiverem sido afetados pelo Olhar Petrificante serão capazes de atacar a medusa depois do primeiro turno dela. Começando em seu segundo turno, a medusa concentra os ataques principalmente contra os adversários contidos.

Diferente do que acontece com algumas características (como Presença Aterradora, por exemplo), o Olhar Petrificante não confere imunidade em caso de uma salvaguarda bem-sucedida. Isso quer dizer que a medusa se beneficia de um combate prolongado, porque terá uma oportunidade atrás da outra de petrificar os adversários. Ela irá lutar contra um único oponente – mas, caso seja atacada por dois ou mais, irá se Esquivar e se mover para um lugar onde possa sair de vista. Se os oponentes não a perseguirem, ela usa a ação do seu próximo turno para se esconder, e então se move furtivamente para uma nova posição de onde possa se revelar e pegar os inimigos de surpresa com o Olhar Petrificante mais uma vez. Um inimigo que desvie o olhar para evitar ser transformado em pedra está implorando

para ser atacado pelas costas: como uma agressora não vista, a medusa ganha vantagem nas jogadas de ataque contra oponentes que estejam olhando para outras direções intencionalmente. Depois que um adversário vira pedra, ela avança contra outro alvo que ainda se move.

Uma medusa está dividida entre o desejo de se livrar de sua maldição e o medo da morte que a fez buscar pela imortalidade em primeiro lugar. Quando ficar gravemente ferida (com 50 PV ou menos), ela começa a procurar outra saída da situação, usando Esquiva enquanto recua, na esperança de que seus adversários se exponham, incautos, ao seu olhar.

CENTAUROS

Centauros são híbridos metade humanos e metade cavalos da mitologia grega – para os quais, até onde se sabe, ninguém nunca foi capaz de chegar a um modelo de calças definitivo. Isso indica claramente, para mim, que eles não vestem nenhuma. Não venha para cima de mim com seus complexos, gente.

Na série Harry Potter, centauros são ariscos, territorialistas e até um pouco maldosos; mas, em D&D, até onde me lembro, eles sempre foram rotulados como criaturas bondosas – embora eu tenha quase certeza de que eles originalmente eram caóticos e bons em vez de neutros e bons, o que para mim faz mais sentido. Como resultado, é improvável que os centauros ataquem se não forem provocados, e eles preferem subjugar e capturar seus inimigos em vez de matá-los. Mas isso não significa que não possam merendar você na porrada.

Com uma curva de atributo de um único pico – Força excepcional, mas Destreza e Constituição apenas acima da média –, eles também são híbridos entre brutos e agressores de assalto. Da forma com que eu uso os termos, um agressor de assalto ataca de forma dura e rápida e depois se afasta, porque não é preparado para ficar engajado em longas batalhas corpo a corpo; o bruto engaja e se mantém no combate até que seus inimigos estejam mortos. Com o centauro, estamos procurando por um meio termo: uma criatura que engaja por uma ou duas rodadas e depois desengaja.

A característica de Carga dá ao centauro um bom reforço no ataque de assalto inicial, adicionando 3d6 pontos de dano perfurante quando avança 9 metros em linha reta contra um alvo logo antes de atacá-lo com a lança.

Note que a lança do centauro dá a ele um alcance de 3 metros, que o permite atacar e talvez se desviar da questão “bruto ou agressor de assalto?” ao não entrar no alcance dos oponentes logo de cara.

Porém, ele tem um deslocamento de apenas 15 metros. Ao menos 9 desses metros serão consumidos pela carga inicial, deixando não mais de 6 metros restantes para que ele se afaste. O que quer dizer que, no próximo turno, ele deve usar pelo menos 3 metros do próprio deslocamento para se afastar um pouco mais antes de poder usar a Carga novamente. Depois desta segunda Carga, ele engaja e permanece no corpo a corpo.

Além disso, o ataque de Cascos é um pouco melhor do que o ataque com a Lança Longa, com alcance de 1,5 metro, e os Ataques Múltiplos do centauro compreendem um ataque de Lança Longa e um de Cascos, nunca dois de lança. Então, mesmo que possa atacar sem causar um ataque de oportunidade, ele provavelmente não vai fazê-lo. Em vez disso, seu ataque inicial será uma investida a partir de um ponto entre 11 e 15 metros de distância, usando a Lança Longa para aproveitar o dano extra da Carga, seguido de um ataque de Cascos, o que maximiza o dano na primeira rodada. Depois, ele ainda permanece engajado no corpo a corpo por uma ou duas rodadas.

A próxima questão é em que momento ele se retira do corpo a corpo. Digamos que, enquanto um centauro não está ferido, ou enquanto tem apenas ferimentos leves, ele continua nesse combate. Depois que os oponentes conseguem feri-lo moderadamente (reduzindo seus PV a 31 ou menos), ele faz um último uso dos Ataques Múltiplos e depois se afasta usando todo seu deslocamento. Ele se arrisca a sofrer um ataque de oportunidade – mas, como não está às portas da morte ainda, aceita sofrer esse ataque, sabendo que pode deixar para trás quase qualquer adversário humanoide.

Centauros fazem os ataques com o Arco Longo a uma distância de 13 a 15 metros, e buscam ativamente cercar e flanquear os inimigos. Entretanto, o ataque com Arco Longo é inferior a seus ataques corpo a corpo, tanto em relação à chance de acerto quanto em relação ao dano. E mais: você não pode atacar para subjugar com uma arma à distância, apenas com uma arma corpo a corpo. Então nós temos de pensar sobre o *porquê* do centauro estar lutando. Se ele estiver defendendo seu território contra um invasor agressivo, não vai se preocupar se deve ou não matar esse invasor. E é raro

que PJs estejam lutando contra centauros, a menos que A) os PJs tenham alinhamento maligno e *sejam* invasores agressivos; B) os PJs estejam invadindo territórios de centauros, mas sem intenções agressivas; ou C) seja tudo um grande mal-entendido.

Nos casos B e C, é melhor que os centauros não usem os arcos, por causa do risco de matarem alguém accidentalmente. E além disso, se os PJs realmente não forem hostis, alguém deveria parar e começar uma negociação antes de os centauros estarem feridos o bastante para recuar, e antes de qualquer PJ cair inconsciente. No caso A, por outro lado, imagine que um a cada quatro centauros seja um arqueiro que dará tiros de cobertura para ajudar os companheiros engajados em batalhas corpo a corpo, e que se um desses companheiros tiver de recuar devido a ferimentos, o arqueiro investe em carga para tomar seu lugar enquanto o ferido recua e assume o papel do arqueiro.

Nesse caso, quando a maioria do grupo de centauros ficar gravemente ferida (com 18 PV ou menos cada), eles batem em retirada. Qualquer um deles que esteja sem ferimentos ou apenas levemente ferido (com 32 PV ou mais) vai proteger a retaguarda durante uma rodada, enquanto os mais feridos Desengajam e fogem. Só depois ele usa a ação Correr para se juntar aos companheiros em fuga.

MERROWS

Merrows, que não devem ser confundidos com sereianos comuns, são monstruosidades maiores do que humanoides, descendentes de sereianos deformados por influência demoníaca em um passado ancestral. Como procriaram e sobreviveram desde então, podemos considerá-los como criaturas que evoluíram, apesar da origem sobrenatural.

Merrows são seres aquáticos atraídos para regiões costeiras com grande tráfego marinho, onde caçam qualquer coisa menor e mais fraca do que eles mesmos. Ainda que possam respirar tanto dentro quanto fora d'água, eles se arrastam a míseros 3 metros por turno em terra, enquanto na água podem nadar vividamente a 12 metros por turno. Sua Força excepcional e Constituição muito alta os colocam na categoria de brutos que anseiam por se aproximar das vítimas mais promissoras. Não são muito brilhantes, mas sabem dizer quando estão sendo derrotados. Eles também têm visão no

escuro, então as horas entre o crepúsculo e a aurora são particularmente perigosas para se estar dando bobeira com um bote em uma região frequentada por merrows.

A maioria dos humanoides são fortes na terra e fracos na água; merrows são fortes na água e fracos na terra. Por isso, é certo que, quando atacam, têm como principal objetivo puxar os oponentes para dentro d'água.

E fazem isso por meio do ataque de Arpão. Quando o monstro acerta um desses ataques contra uma criatura Enorme ou menor, obriga o alvo a fazer um teste resistido de Força contra ele – que tem uma boa chance de ser bem-sucedido, devido a sua Força excepcional. Se o monstro vencer, ele puxa o oponente até 6 metros em sua direção – o arpão tem um alcance de apenas 1,5 metro, mas pode ser arremessado a 6 metros sem desvantagem na jogada, e até 18 metros com desvantagem. Como o monstro está na água e o alvo não, isso significa que... bom, agora o alvo *está* na água.

Combate aquático é uma bagunça para qualquer um sem a habilidade de nadar, inata ou magicamente conferida. Primeiro, um combatente desses tem desvantagem em todas as jogadas de ataque corpo a corpo, a menos que esteja usando uma arma de perfuração como uma adaga, uma azagaia, uma espada curta, uma lança ou um tridente. A maioria das jogadas de ataque com armas de combate à distância são feitas com desvantagem – e ataques desse tipo feitos a longas distâncias erram automaticamente. Um personagem de Constituição menor ou igual a 9 pode prender a respiração durante apenas 30 segundos – cinco rodadas de combate. Ou seja: personagens com Constituições mais altas aguentam praticamente qualquer encontro de combate – se tiverem chance de respirar fundo antes de mergulhar.

E vamos falar sobre agarramento. É um teste resistido entre a Força (ou a perícia Atletismo) de quem está agarrando contra Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) de quem está sendo agarrado – e, de novo, é mais provável que o monstro vença. O deslocamento de uma criatura agarrada, incluindo o deslocamento de natação, se torna zero. Mesmo que consiga se soltar, uma criatura sem deslocamento de natação pode se mover através da água apenas metade do seu deslocamento normal; em águas turbulentas (como as que os merrows certamente gostam de habitar), ela ainda precisa fazer um teste de Força (Atletismo) para poder se deslocar. Assim, depois

que um merrow puxar um adversário para a água, esse adversário ainda deve continuar lá por um bom tempo.

E vamos falar sobre visibilidade! Em um dia claro e ensolarado, você consegue enxergar bastante através de água límpida e tranquila. Contudo, é difícil enxergar a qualquer profundidade através de águas agitadas na melhor das condições, então imagine na penumbra ou na escuridão. Por isso, mesmo sem proficiência em Furtividade, os merrows dificilmente serão vistos se simplesmente ficarem sob a água. Como DM, eu definiria que águas agitadas estão sempre obscurecidas em um nível a mais que o ar acima, então um merrow submerso estaria parcialmente obscurecido para um observador que estivesse olhando para a água durante as horas do dia, e totalmente obscurecido em qualquer outro momento. Uma criatura totalmente obscurecida não pode ser vista, por definição; a Percepção passiva para observar uma criatura parcialmente obscurecida teria uma penalidade de -5.

Assim, a estratégia do merrow começa a tomar forma. Ele persegue um barco, com o arpão em mãos*, e faz um teste simbólico de Destreza por razões de furtividade, apenas para que tenha chances de receber uma rodada surpresa (vários merrows atacam de várias direções com o objetivo de afastar os alvos uns dos outros). Quando ele chega a uma distância de 4,5 ou 6 metros, ele emerge da água esperando não ter sido notado e arremessa o arpão com vantagem na jogada de ataque, se a Percepção passiva do alvo não tiver superado seu teste de Destreza. Se acertar, ele tenta puxar o alvo para dentro d'água com ele; se for bem-sucedido nisso, ataca com a Mordida logo em seguida.

O que ele faz a seguir depende do alvo, e também de ter ou não acertado o ataque inicial com o Arpão. Se tiver errado, em vez de tentar recuperar ou içar o arpão de volta, ele nada para perto da embarcação e passa a atacar com as Garras e com Mordida. Se acertou e se o alvo não conseguir escapar entre um turno e outro, ele pega o arpão pela haste e continua a espetar o oponente enquanto também usa a Mordida.

Um nadador frágil provavelmente não conseguirá voltar para a relativa segurança da embarcação, e o monstro continuará usando os Ataques Múltiplos contra ele. Um nadador mais competente pode conseguir cobrir alguma distância e, dessa forma – digamos que ele seja capaz de nadar 4,5 metros ou mais para longe do monstro –, forçar o merrow a abrir mão dos

Ataques Múltiplos em prol de tentar agarrá-lo. Se o monstro for bem-sucedido, ele arrasta o alvo 6 metros na direção contrária (12 metros, se o alvo for Pequeno). No próximo turno dele, enquanto mantém o alvo agarrado (e assumindo que o mesmo não tenha conseguido escapar), o merrow continua com Ataques Múltiplos.

Aliás, não preciso nem dizer que o merrow usa sua reação para fazer um ataque de oportunidade contra um oponente que tente nadar para fora de seu alcance corpo a corpo, usando o ataque que estiver disponível e que causar mais dano – ou seja: o Arpão, se estiver com ele, ou as Garras, caso contrário.

Quando ficar gravemente ferido (com 18 PV ou menos), o monstro irá repensar sobre o combate e recuar, usando sua ação de Desengajar (o que reflete instinto e a vantagem de viver na água, e não treinamento ou disciplina) para submergir e nadar para longe, libertando qualquer oponente agarrado. Caso os oponentes consigam de alguma forma puxar um merrow para *fora* d'água, ele, não importando quanto dano tenha sofrido, usa a ação para Correr de volta para ela – eles não têm a menor intenção de lutar fora d'água, independentemente do quão fortes sejam.

YETIS

Yetis são predadores de topo, reclusos e famosos por sua sede de sangue, que flagelam os picos árticos. Como são impenetráveis ao frio e têm olfato aguçado, podem ser encontrados vagando em terrenos nevoentos ao redor do covil de um dragão branco ou caçando sob nevaskas em torvelinho.

Com Força e Constituição excepcionais e Destreza apenas acima da média, yetis são combatentes corpo a corpo de perfil bruto, mas têm algumas características das quais tiram certa vantagem. Uma é a proficiência em Furtividade que, quando combinada com as características Olfato Aguçado e Camuflagem na Neve, dá a eles um tremendo incentivo para emboscar presas em condições de baixa visibilidade, tais como a escuridão da noite ou a branquidão de uma tempestade de neve. A outra é o Olhar Congelante, que faz parte de seus Ataques Múltiplos.

O Olhar Congelante requer que o yeti esteja a até 9 metros do alvo, e, para isso, ele deve exercitar a paciência, permanecendo escondido até que a presa esteja perto o suficiente para ser atacada – mas não quer dizer que ele

dá sopa para o azar. Yetis têm Sabedoria 12, alta o bastante para que escolham os alvos cuidadosamente – e, assim como outros predadores caçando por alimento, eles priorizam os mais novos, os mais velhos, os fracos, os isolados e os desatentos. Vão se posicionarativamente de forma que as presas fiquem ao alcance de seus ataques, contando com a combinação de proficiência em Furtividade, Camuflagem na Neve e condições que obscurecem a visão e os mantêm fora de vista até atacarem.

Assim que a distância até um alvo se torna 9 metros ou menos, o yeti se move e ataca. A não ser que a vítima tenha uma Percepção passiva boa o bastante, ele recebe vantagem no primeiro ataque com Garras por não ser visto, o que decerto atrai a atenção dela. Depois que fazem contato visual, o Olhar Congelante entra em jogo. CD 13 não é uma marca muito difícil de alcançar – um aventureiro ou aventureira médio terá sucesso nessa salvaguarda de Constituição pelo menos metade das vezes. Mas as consequências de uma falha são catastróficas: envolvem não apenas dano gélido, mas também a condição de paralisado, a rainha diabólica de todas as condições debilitantes.

Independente do resultado do Olhar Congelante, o yeti faz um segundo ataque com as Garras, porque não dá para mudar os termos de Ataques Múltiplos no meio da ação. Contudo, se o olhar tiver funcionado, ele recebe vantagem na segunda jogada de ataque, e faz um crítico automático caso acerte. Apenas para explicar: com um Olhar Congelante malsucedido, um yeti que acerte dois ataques com as Garras infligirá, em média, 22 pontos de dano no total. Com o Olhar Congelante bem-sucedido, um acerto normal com as Garras e um outro acerto crítico com elas, o dano do Olhar é somado, o que totaliza uma média de 40 pontos de dano.

No próximo turno, as ações do yeti dependem de ele ter ou não conseguido incapacitar a presa. Se não tiver conseguido, é provável que use Ataques Múltiplos novamente. Mas se o alvo estiver incapacitado, o yeti o pega nos braços e Corre para longe! Sério, por que um predador iria ficar de bobeira em um combate quando seu jantar está pronto para consumo? Além disso, o yeti é mais rápido do que a maior parte dos oponentes, e pode despistá-los facilmente se a visão estiver obscurecida. Ele deixará uma trilha de rastros óbvios, mas, se puder colocar uma boa distância entre ele e os perseguidores, terá tempo de terminar a refeição antes de ser alcançado.

Então o que os adversários devem fazer para afastá-lo dessa boquinha? Bom, o yeti é uma criatura que evoluiu e que tem desejo de viver, então se ficar gravemente ferido (com 20 PV ou menos) ele irá Correr para longe, com ou sem a presa (e potencialmente provocando um ou mais ataques de oportunidade). Eles também não estão acostumados a encontrar resistência. Se pelo menos dois outros adversários engajarem com um yeti que esteja tentando finalizar uma vítima, o monstro entrará em conflito interno. Se esses oponentes puderem causar mais do que ferimentos leves contra ele – 15 pontos ou mais em um único turno –, o instinto de sobrevivência prevalece e ele Corre para longe (Yetis são indiferentes a ataques à distância, a menos que já estejam gravemente feridos).

E também tem o fogo. A característica Medo do Fogo impõe desvantagem nas jogadas de ataque e testes de atributo sempre que o yeti sofrer dano ígneo, mas você também pode interpretar isso como medo. Atinja-o com uma chama, e ele vai se mandar.

E se nenhuma dessas condições se cumprir? E se, por exemplo, apenas um adversário engajar em combate corpo a corpo enquanto outro arrasta a vítima para longe do monstro? Isso irá enfurecê-lo, e ele voltará os Ataques Múltiplos contra o novo oponente corpo a corpo.

O **abominável yeti** é um super-yeti Enorme com Força e Constituição extraordinárias, com mais do que o dobro de pontos de vida e com a característica adicional de Sopro Congelante. Essa característica cobre uma área de efeito cônica de 9 metros, por isso será utilizada quando a criatura puder atingir ao menos três adversários (veja a tabela Alvos em Áreas de Efeito, no capítulo 8 do *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre*). Mas em vez de usar o sopro contra a presa, o abominável yeti prefere usá-lo contra quaisquer oponentes que tentem interferir em sua predação. Fora isso, seu método de caçar é o mesmo dos yetis comuns: um ataque de Garras a partir de uma posição onde não possa ser visto, um Olhar Congelante e um segundo ataque de Garras, depois correr carregando a presa na primeira oportunidade.

Nem os yetis comuns e nem os abomináveis fazem ataques de agarramento, ainda que sejam mais do que capazes. É puramente por uma questão de tempo. Enquanto as presas não estão incapacitadas, eles tiram mais proveito fazendo Ataques Múltiplos adicionais do que gastando uma ação inteira em uma tentativa de agarrar. Assim que as presas ficam

incapacitadas, eles não precisam fazer um ataque de agarrar para pegá-las e fugir – as vítimas se tornam peso morto.

Dito isso, se uma vítima paralisada pelo Olhar Congelante conseguir sucesso em um novo teste de salvaguarda, ela pode tentar se livrar das garras do yeti usando as regras normais para se livrar de um agarramento (capítulo 9 do *Player's Handbook: Livro do Jogador*, “Ataques Corpo a Corpo”). Novamente: se a presa se livra, o yeti não tenta agarrá-la – ele simplesmente ataca com as garras até que ela pare de se mover, ou a persegue implacavelmente caso fuja.

MINOTAUROS

Todo mundo que passou pela escolinha já ouviu o conto do **minotauro** – literalmente, o Touro do Rei Minos, que habitava um labirinto onde o tirano jogava seus prisioneiros. No mito, o minotauro (só havia um) era a cria amaldiçoada entre um touro e a esposa de Minos, Pasífae (ééé), e o labirinto foi construído por Dédalo para conter o monstro, para que não avançasse contra o povo e devorasse os súditos do rei. Em D&D, os minotauros (no plural mesmo) são uma espécie humanoide com cascos e cabeça bovina.

São criaturas que evoluíram ou não? O texto descritivo do *Monster Manual: Livro dos Monstros* parece afirmar que sim e que não: por um lado, diz que eles são “humanoides transformados por rituais de cultos”, e, por outro, que eles “podem procriar uns com os outros, dando origem a uma raça independente”.

Se nem o *Monster Manual: Livro dos Monstros* consegue definir uma única explicação, talvez nós também não consigamos. Talvez tenhamos que aceitar que alguns deles são seres que evoluíram e alguns não. Talvez a extensão lógica dessa premissa seja de que alguns minotauros se comportam como criaturas que evoluíram, enquanto outros não, dependendo se já nasceram como minotauros ou se foram transformados por uma maldição. Em outras palavras, se sua aventura inclui uma criatura dessas, você deve dar a ela uma história pregressa para saber como se comporta.

Um minotauro é um bruto de Força e Constituição altas, e é um bruto do tipo estúpido. Se estamos falando de um minotauro transformado, pode ser interessante considerar a baixa Inteligência como uma possível fonte de

ressentimento – com certeza ele não era estúpido assim *antes* de ser transformado, e talvez tenha memórias sobre como era conhecer e entender as coisas.

Em contraste com a Inteligência, sua Sabedoria é bastante alta. Os designers provavelmente lhe deram esse atributo simplesmente para torná-lo mais difícil de ser espreitado (ele também tem proficiência em Percepção, com um modificador de perícia de +7), mas nós temos de considerar o que esse valor implica, especialmente quando combinado com a Inteligência ínfima.

Uma criatura com Inteligência 7 age puramente por instinto. Isso não significa que ela usa os recursos que tem de forma *ineficiente*, apenas que tem um *modus operandi* preferido e não vai ser capaz de se ajustar caso ele pare de funcionar. Por outro lado, uma criatura evoluída com Sabedoria 14 ou mais escolhe suas batalhas cuidadosamente, e só luta quando tem certeza de que irá vencer (ou de que irá morrer, caso não lute). Então um minotauro não apenas percebe o mundo à sua volta com clareza como também é bom em avaliar os riscos gerais, embora não seja capaz de identificar as fraquezas particulares de um inimigo. Ele irá negociar se perceber que foi superado? Provavelmente não: a julgar pelo Carisma abaixo da média e pela ausência de proficiência em qualquer perícia social, falar não faz exatamente o tipo dele. Mas ele irá manter distância, encarando ameaçadoramente.

Dito isso, é provável que um minotauro transformado não tenha o mesmo mecanismo de autopreservação de um minotauro já nascido como tal. Ele pode perceber que foi superado e ainda assim atacar um inimigo ou grupos de inimigos simplesmente por ódio, esperando causar aos adversários tanta dor quanto puder antes que eles o libertem de sua infeliz existência. Os nascidos minotauros, por outro lado, não conhecem outra forma de existência e desejam se manter vivos pelo tempo que for possível.

Minotauros têm visão no escuro, então são subterrâneos e/ou noturnos – você não os encontrará vagando por aí à luz do dia. Eles também têm Memória Labiríntica (uma referência ao mito de Minos), que não possui qualquer impacto em suas táticas de combate. O verdadeiro valor tático está nas suas duas outras características, Carga e Imprudente.

Imprudente é idêntico à característica de classe do bárbaro Ataque Imprudente: dá ao minotauro vantagem em todas as jogadas de ataque,

enquanto faz com que os adversários tenham vantagem em todas as próprias jogadas de ataque contra ele. O texto explicativo da característica deixa claro que ela é estritamente opcional.

Penso que um minotauro transformado possivelmente seria mais Imprudente – ele não tem nada a perder. Um nascido minotauro, por outro lado, daria mais valor à própria pele. Considere que, tendo visão no escuro, minotauros preferem lutar no escuro. Contra inimigos cegos, eles já fazem jogadas de ataque com vantagem, então acrescentar a característica Imprudente na pilha não seria útil. Ao mesmo tempo, os inimigos cegos realizam as jogadas com desvantagem, que seria negada com o uso de Imprudente – fazendo com que os minotauros fossem mais facilmente feridos, na verdade. Por isso, enquanto tiverem um mínimo de atividade cognitiva, eles pelo menos têm o bom senso (boi senso?) de não usar Imprudente contra oponentes que já estejam cegos pela escuridão. Em vez disso, nascidos minotauros atacam de forma Imprudente apenas quando não têm nenhuma outra vantagem sobre os oponentes, especialmente se tais oponentes já tiverem qualquer tipo de vantagem nas jogadas de ataque contra eles.

Minotauros usam Carga para iniciar o combate. Embora seu deslocamento base seja de 12 metros, Carga requer que se movam apenas 3 metros antes de atacar; ainda podem empurrar o alvo até 3 metros para longe, permitindo Carga atrás de Carga. Este é o cerne da sequência de ataques do minotauro, que não é complicada: na primeira rodada, ele ataca um alvo com Carga, provavelmente o que estiver mais próximo. Carga praticamente dobra o dano do ataque de Chifres e requer que o alvo faça um teste de salvaguarda de Força para evitar ser arremessado para trás e ficar caído. Se o alvo não se levantar, ou caso se levante mas depois se move para longe, o minotauro repete a Carga até que o alvo seja obliterado. Caso contrário, se o alvo se levantar e avançar na *direção* do minotauro, ou se outro inimigo engajar em corpo a corpo com ele, o monstro passa a simplesmente atacar com o Machado Grande.

Com sua Inteligência bestial, ele não tem heurística de seleção de alvos. Ele chifra ou corta seja lá o que estiver mais perto, e continua chifrando e cortando até que ele ou os inimigos não possam mais se levantar. Os minotauros transformados normalmente lutam até a morte. Os nascidos naturalmente podem decidir, quando ficam gravemente feridos (com 30 PV

ou menos), se preferem viver para lutar outro dia. Como não são espertos ou disciplinados o bastante para Desengajar, ou ágeis o bastante para Esquivar, eles simplesmente Correm enquanto fogem.

MANTÍCORAS

A **mantícora** é uma das poucas criaturas cujas táticas já estão no texto descritivo do *Monster Manual: Livro dos Monstros* exatamente da forma que eu as visualizo: “Uma mantícora começa seu ataque com uma saraivada de espinhos da cauda e, em seguida, pousa e usa as garras e a mordida. Quando está ao ar livre e em menor número, ela usa as asas para permanecer no alto, atacando à distância até os espinhos acabarem”.

Dados os atributos e características da mantícora, essas táticas fazem sentido. O poderoso ataque com os Espinhos da Cauda causa um bom dano e tem um alcance ótimo, e ela pode arremessar três espinhos em sequência com uma única ação de Ataques Múltiplos. Ela tem Força, Destreza e Constituição muito altas, habilitando-a tanto ao combate à distância quanto ao combate corpo a corpo. É lógico que a mantícora usaria seu ataque mais forte e seguro primeiro, e depois se aproximaria para acabar com os inimigos feridos. A parte em que ela deprecia os adversários, oferece-se para matá-los rapidamente caso implorem e exija comida ou tesouros em troca de misericórdia faz muito menos sentido – mas estamos falando de uma monstruosidade, afinal, então é de se esperar alguns comportamentos estranhos.

A Inteligência da mantícora é 7; sua Sabedoria, porém, é 12. Não acho que seria possível enganar uma delas fazendo-a aceitar uma barganha ruim. Na verdade, acho que ela teria muito pouca imaginação a respeito do que pode constituir uma *boa* barganha. A única coisa que atrairia uma criatura dessas além de comida seria *mais comida*, talvez um suprimento constante e facilmente adquirível de comida. Um desafio maior, mas ainda possível, seria oferecer eliminar um rival com o qual a mantícora esteja competindo por território (o *Monster Manual: Livro dos Monstros* cita quimeras, grifos, perítons e serpes como exemplos desses rivais). Acho que uma mantícora seria muito burra para reconhecer o valor de qualquer coisa além de comida e território.

Quanto aos alvos: ela os escolhe indiscriminadamente. Sendo uma criatura Grande, com atributos físicos formidáveis e Inteligência baixa, ela vê todos os PJs como igualmente fracos e não distingue combatentes corpo a corpo de combatentes à distância, ou conjuradores de não conjuradores. Um PJ que consiga causar 20 ou mais pontos de dano em um único turno certamente irá chamar a sua atenção, mas é mais provável que ela se enfureça do que hesite.

Ela tem visão no escuro, então tem vantagem contra a maioria dos PJs ao atacar à noite ou durante o crepúsculo. Tem um deslocamento normal de 9 metros e deslocamento de voo de 15 metros, então não é impedida por terreno difícil; além do mais, é provável que viva e cace em terrenos difíceis, onde suas presas são mais lentas. Ela foge quando fica gravemente ferida (com 27 PV ou menos) usando a ação Correr enquanto está no ar – não é inteligente o bastante para Desengajar, e, de qualquer forma, é robusta o suficiente para não precisar fazê-lo. Por fim, o texto descritivo do *Monster Manual: Livro dos Monstros* lembra que mantícoras frequentemente caçam em bandos – por isso, apesar de terem ND de apenas 3, elas ainda podem ser boas adversárias para PJs de nível intermediário.

LÂMIAS

A **lâmia**, outra criatura de D&D vinda diretamente da mitologia clássica, era originalmente uma rainha que flertou com Zeus e foi amaldiçoada por Hera a devorar sua primeira criança e depois os filhos dos outros. Mais tarde, foi descrita como um monstro com o torso de uma mulher e a parte inferior do corpo igual ao de uma serpente. Na representação de Edward Topsell, um clérigo do século XVII que se considerava um naturalista, ela se tornou uma criatura com a cabeça de mulher e um corpo leonino coberto por escamas de serpente, com cauda de cavalo e seios humanos. Temas recorrentes nos mitos de lâmias envolvem sedução, gula, obscenidade e sede de sangue.

As lâmias de D&D têm raízes na interpretação de Topsell. No AD&D, ela era ilustrada com patas posteriores leoninas e cascos fendidos nas anteriores, e vagamente descrita como tendo a parte inferior do corpo de uma fera. Depois de várias transformações (incluindo uma misteriosa mudança na quarta edição, quando passou a ser um cadáver animado por

almas devoradas transformadas em insetos), a lâmia da quinta edição voltou a algo similar ao conceito original – com a parte inferior do corpo, antes descrita genericamente como de uma fera, agora completamente leonina e sem a cauda de cavalo. Essas criaturas, em vez de serem glutonas desleixadas, são sedutoras, corruptoras da virtude e admiradoras da beleza e do poder.

Embora a Força e a Constituição altas em comparação com a Destreza meramente acima da média sugira um perfil de bruto, a lâmia também tem atributos mentais elevados; na verdade, a curva de atributo dela me parece ser uma das menos pontiagudas, tirando a dos plebeus humanoides. O fato dos dois atributos mais altos serem Força e Carisma deveria nos fazer considerar que ela, no que diz respeito a comportamento, está em uma categoria única.

As lâmias têm proficiência em Intuição e Furtividade, além de serem especialistas em Enganação. Isso, junto ao valor de Carisma, implica que são inclinadas a empregar tanto a astúcia quanto a força bruta. Como é muito mais simples tentar apunhalar alguém depois de falhar em tentar enganá-lo do que o contrário, manipulação é o plano A, e combate corpo a corpo é o plano B.

Com isso em mente, vamos dar uma olhada na característica Toque Intoxicante, exclusiva da lâmia. Durante 1 hora, uma criatura atingida por esse ataque tem desvantagem em todos os testes de atributo e nas salvaguardas de Carisma. A aplicação óbvia desse efeito é aumentar a suscetibilidade de um alvo às perícias Enganação e Intuição e às magias *enfeitiçar pessoa, sugestão e missão* (também reduz a resistência contra *disfarçar-se*, mas vou falar mais sobre isso daqui a pouco).

Uma coisa curiosa é que os Ataques Múltiplos da criatura permitem apenas um ataque com as Garras e outro com a Adaga ou com o Toque Intoxicante. Me parece que, se a lâmia está usando as garras contra alguém, pode ser um pouco tarde para tirar muito proveito do Toque Intoxicante. É muito mais provável que ela use o toque sozinho, muito antes da violência começar. Uma vez que o combate tenha começado, quais são as aplicações do Toque Intoxicante? Ele pode impor desvantagem em testes de agarrar, ou nas tentativas de um ladrão que queira Esconder-se. Se ela tiver um aliado que possa conjurar *comando*, pode tornar um alvo mais suscetível a essa magia. Mas, na verdade, se a lâmia já estiver em combate corpo a corpo

contra alguém, seu objetivo não é mais subjugar a vontade do oponente. Seu objetivo agora é rasgar e apunhalar.

Vamos voltar para a habilidade de conjuração da lâmia – que é Conjuração Inata, sem nenhuma possibilidade de fortalecer *enfeitiçar pessoa* para afetar mais de um alvo. Da mesma forma, *sugestão* e *missão* afetam apenas um alvo cada. E é realmente complicado lançar uma dessas magias em alguém que tenha amigos por perto. Por isso, ela deve controlar cuidadosamente o acesso à sua presença.

O texto descritivo diz: “Estes monstros decadentes pegam o que foi esquecido e fazem disso o centro de seu reino hedonista, rodeando-se de bajuladores”. Isso significa que elas normalmente estão em posição de decidir quem podevê-las ou não. Portanto, podemos concluir que uma lâmia só dá atenção a um PJ por vez. Ela usa *disfarçar-se* para esconder sua natureza monstruosa, Enganação para que andar até o PJ e tocar o rosto dele carinhosamente pareça perfeitamente plausível, Toque Intoxicante para baixar as resistências do PJ, Intuição para captar suas intenções e, por fim, *enfeitiçar pessoa* ou *missão* para dobrar o personagem à vontade da lâmia. Uma vez que o PJ esteja sob o controle da criatura, ela pode convidar outro personagem para chegar mais perto e receber o mesmo tratamento.

Disfarçar-se permite que a lâmia aparente ter forma humanoide, embora a ilusão seja estritamente visual. Normalmente, essa magia permite mudar a altura aparente de uma criatura em não mais do que 30 centímetros, e elas são criaturas Grandes. Se nos prendermos a isso, uma lâmia utilizando *disfarçar-se* para parecer mais baixa ainda terá aproximadamente 2,10 metros de altura, e isso vai saltar aos olhos. Por outro lado, outro jeito de interpretar “qualquer forma humanoide” é considerar que a lâmia aparece como um humanoide de tamanho e compleição normais. Novamente, isso não muda o tamanho e a compleição *verdadeiros* da criatura – então, independentemente de estarem ou não vendo através da ilusão, a arquitetura e a mobília de sua moradia podem indicar aos personagens que a figura poderosa é algo mais.

Eles podem fazer um teste de Inteligência (Investigação) com CD 13 para perceber que há algo curioso sobre a situação *antes* que a lâmia encoste neles. Depois que o Toque Intoxicante fizer efeito, eles devem fazer esse teste com desvantagem.

A lâmia recorre à violência apenas quando seu disfarce é irreparavelmente descoberto, e ainda assim ela tem Sabedoria para tentar barganhar primeiro, se perceber que foi superada. Sua primeira ação em combate é conjurar *reflexos*, apenas porque pode – se puder reduzir o dano sofrido em 75%, com certeza é algo que vale o custo de uma ação. Quando a terceira duplicata é destruída, a lâmia conjura *reflexos* novamente; e quando a terceira *dessas* novas duplicatas é destruída, ela conjura *reflexos* pela terceira e última vez.

Em cada um dos outros turnos, ela realiza Ataques Múltiplos com Garras–Adagas (não há mais razões para usar o Toque Intoxicante). Elas têm inteligência o bastante para avaliar precisamente as forças e fraquezas dos oponentes. Como não têm uma Classe de Armadura excepcional, priorizam oponentes que tenham Ataques Extras. Conjuradores do tipo canhão de vidro também são alvos interessantes se puderem ser alcançados, já que as lâmias causam em média 20 pontos de dano em um turno se ambos os ataques acertarem. Elas também querem destruir oponentes de Sabedoria elevada por puro despeito, mas têm Inteligência e Sabedoria altas o bastante para não deixarem isso turvar seu julgamento durante uma batalha.

As lâmias frequentemente estão acompanhadas de lacaios (que canonicamente incluem – mas não apenas – chacais abissais); conforme a batalha se desenrola, elas os direcionam para onde mais precisam – por exemplo, contra o oponente que esteja atacando de forma mais efetiva.

Quando fica gravemente ferida (com 38 PV ou menos), uma lâmia tenta se render e barganhar pela vida. A essa altura, vale considerarmos o que ela valoriza mais: beleza e poder. Criaturas e objetos belos vêm e vão, mas poder não. Ela abriria mão de uma grande quantidade de tesouros para manter a posição influente. É mais do que inclinada a aceitar uma troca de favores – serviços devidências, por exemplo, ou força de trabalho de seus lacaios. Mas não aceitaria de forma alguma o menor sinal de humilhação pública, e só abriria mão do controle sobre um território com grande relutância. Também não libertaria prontamente um servo ou escravo, e faria toda sorte de propostas generosas para evitar fazê-lo. Lembre-se: no fundo, as lâmias são criaturas cobiçosas, sem princípios e conspiradoras. Se tiver meios de evitar cumprir completamente um desses acordos – ou se perceber *qualquer* chance de virar o jogo contra os PJs –, ela assim o faz.

Por fim, não assuma que uma lâmia tem sempre aparência feminina. Lâmias masculinas existem – e usá-las pode ser uma boa forma de enganar os PJs se os jogadores e jogadoras não souberem disso.

GÓRGONS

O **górgon** é um monstro subutilizado e um bom inimigo para grupos de nível intermediário. Tematicamente, ele se encaixa bem entre golens e outros constructos. No entanto, é classificado como uma monstruosidade; além disso, lendo as entrelinhas do texto descritivo do *Monster Manual: Livro dos Monstros*, torna-se evidente que é uma criatura que evoluiu, e tem o mesmo instinto de sobrevivência de outras feras monstruosas.

Górgons são brutos de Força e Constituição extraordinárias, com Inteligência em nível animal. Portanto, são brutos indiscriminados. Seus sentidos são aguçados (Percepção +4), por isso é difícil passar por um sem ser notado. Eles se alimentam petrificando as presas, depois esmagando-as até que se tornem os deliciosos flocos crocantes de pedra que consomem. Não são malignos *per se*, mas são predadores de topo e, uma vez que tenham escolhido uma presa em potencial, precisam sofrer uma grande quantidade de dano para mudarem de ideia.

O górgon ataca quando a distância entre ele e o alvo é de 9 a 12 metros. Nesse momento, ele avança e faz um ataque com os Chifres, usando a característica Atropelar em Carga para tentar deixar o alvo caído. Se conseguir, pode atacar novamente usando os Cascos como uma ação bônus.

Embora a característica Sopro Petrificante seja poderosa, Atropelar em Carga é melhor para iniciar o combate; a criatura usa a arma de sopro principalmente para evitar que as presas escapem. Da forma como é descrita, a característica Atropelar em Carga permite que o górgon continue a atropelar e atacar com os chifres enquanto a vítima continuar caída, e é isso que ele faz; apenas se a vítima se levantar, ou se ele for atacado por três ou mais inimigos de uma vez, usa o Sopro Petrificante contra os oponentes. Se usar a arma de sopro contra múltiplas criaturas e algumas ficarem petrificadas e outras não, em seu próximo ataque ele prioriza os alvos que ainda podem se mover.

Casualmente, a distância mínima para usar Atropelar em Carga é de 6 metros. O górgon tem deslocamento de 12 metros. Significa que, em um

único turno, ele pode correr 6 metros para longe da presa, depois dar meia-volta e investir contra ela novamente. Ao fazer isso, pode acabar se sujeitando a um ou mais ataques de oportunidade, mas um bruto resistente e estúpido como ele não se importa. Além disso, alvos contidos têm desvantagem nas jogadas de ataque. Por isso, quando um górgon deixa um oponente caído e esse oponente se levanta rapidamente, primeiro ele usa o Sopro Petrificante contra ele, depois corre 6 metros para longe; em seu próximo turno, dá meia-volta e investe mais uma vez, tentando derrubar o alvo novamente (sendo que o alvo não tem desvantagem na salvaguarda de Força – a condição contida afeta apenas salvaguardas de Destreza). Ele também executa essa manobra caso não tenha conseguido derrubar o alvo em uma primeira tentativa.

Um górgon recua quando fica gravemente ferido (com 45 PV ou menos). Se ele estiver disponível, usa o Sopro Petrificante uma última vez antes de recuar, depois se afasta usando todo seu deslocamento, independentemente de quaisquer ataques de oportunidade contra ele; nos turnos seguintes, Prepara uma ação de Chifres contra qualquer criatura que entre em seu alcance.

HIDRAS

A **hidra**, uma criatura bruta e direta com Força e Constituição extraordinárias, é extremamente estúpida e sem critérios quando se trata de selecionar alvos. Ela também tem apenas uma forma de atacar: uma Mordida para cada uma das Múltiplas Cabeças, que inicialmente são cinco. Administrar um encontro com uma delas é basicamente uma questão de contabilidade: registrar quanto dano foi causado a ela, se parte desse dano foi ígneo e quantas cabeças ela tem no momento. Isso porque: A) destruir uma cabeça sem cauterizar o ferimento faz com que mais duas brotem no lugar; B) ela ganha um ataque de oportunidade adicional para cada cabeça extra.

A única pergunta que você deve responder, rodada a rodada, é onde a hidra vai se posicionar. A resposta é: onde quer que ela possa atacar o maior número possíveis alvos até uma quantidade igual ao número de cabeças que possui. Em outras palavras, uma hidra de cinco cabeças tenta se posicionar onde consiga alcançar cinco alvos, se possível; uma de sete cabeças procura

ficar onde possa atacar até sete alvos, e assim por diante. Ela não precisa estar adjacente a esses alvos, uma vez que as cabeças têm alcance de 3 metros. Um alvo continua ao seu alcance se houver um único quadrado ou hexágono entre ele e a hidra, mesmo se outra criatura ocupar esse espaço – por causa da altura da hidra, um aliado de tamanho Médio nesse espaço não confere nenhuma cobertura ao alvo.

Como não é inteligente o bastante para evitar ataques de oportunidade, a hidra começa o próprio turno se movendo até a melhor posição para atacar que esteja a até 9 metros, depois ataca com cada cabeça. Ela ataca cada oponente ao alcance com uma cabeça; se restar uma ou mais cabeças ociosas depois disso, ataca o maior oponente mais uma vez, depois o segundo maior oponente, e por aí vai. Exceção: sempre que um inimigo causa dano suficiente para cortar uma de suas cabeças, duas crescem no lugar e ambas atacam *esse* inimigo específico.

Hidras têm vantagem em salvaguardas contra uma grande variedade de condições e, como disse anteriormente, são imbecis que não conseguem diferenciar um conjurador de qualquer outro petisco ambulante. Também não sabem a diferença entre uma arma comum e uma arma mágica, exceto pelo quanto elas machucam.

Uma hidra fica gravemente ferida quando tem 68 PV ou menos, altura em que não exatamente foge, mas recua. Ela usa a ação Desengajar – não como uma tática pensada, mas por instinto, simulando tentativas de abocanhar os inimigos com as mandíbulas – e se move em direção ao corpo de água mais próximo. Assim que entra na água, ela mergulha e nada para longe.

ESFINGES

Esfinges são chefões. Provavelmente alguns dos chefões mais subaproveitados de todos, já que você só consegue empregar o tropo resolva-o-enigma-e-abra-o-cofre umas poucas vezes antes de isso se tornar cansativo (e esse número de vezes geralmente é uma, quando não zero). Por isso, o primeiro desafio que você deve superar como DM, antes de lidar com as táticas, é descobrir um jeito de fazer um encontro com uma esfinge parecer algo novo.

AD&D tinha quatro variedades de esfinges; esse número alcançou seu pico durante a edição 3.5 – a edição do “quanto mais, melhor” –, chegando

a nove. Mas o *Monster Manual: Livro dos Monstros* da quinta edição inclui apenas duas: a masculina **androesfinge** e a feminina **ginoesfinge**. A androesfinge continua sendo a mais poderosa das duas, por causa do patriarcado (e, estranhamente, ela parece ter uma juba, embora uma inspeção mais cuidadosa mostre que pode ser algum tipo de peruca).

Ambas têm muitas características em comum. Fisicamente, são combatentes de perfil bruto; mentalmente, são campeãs de modo geral, embora androesfinges tenham menos Inteligência e mais Carisma – se você acha que isso faz com que elas sejam mais propensas a conseguir uma posição de gerência, não está só. Ambas têm proficiência dobrada em Percepção e 36 metros de visão verdadeira; não podem ser enfeitiçadas nem amedrontadas, e são imunes a dano psíquico. São, no mínimo, resistentes a dano físico de armas não mágicas (androesfinges são completamente imunes). Têm deslocamento de voo superior ao deslocamento normal. Seus ataques com Garras são considerados mágicos, e elas têm dois deles nas ações de Ataques Múltiplos. Elas têm três ações lendárias, que utilizam ao final do turno de outras criaturas: um ataque com as garras, um teleporte e uma conjuração de magia – como essa última custa três ações, elas a usam apenas em caso de emergências graves. Possuem a característica Inescrutável, uma habilidade aplicada primariamente a interações sociais, que as protege contra leitura de mente. Também têm acesso a repertórios de magias que podem ser conjuradas em círculos superiores.

Como são brutas, seu estilo padrão de combate é o corpo a corpo, e elas não têm nenhuma razão que as faça variar. Se por alguma razão decidirem atacar alguém que não esteja próximo e nem ao alcance do deslocamento de voo, elas se teleportarão ao final do turno daquele alvo, quando fugir não é mais uma opção. Se tiverem outra ação lendária nesse meio-tempo, farão um ataque com as Garras contra aquele alvo.

Qualquer variedade no estilo de combate será derivada das magias que podem conjurar – a androesfinge e a ginoesfinge têm listas de magias bastante diferentes (*banimento* e *dissipar magia* são as únicas magias em comum entre elas). No entanto, as esfinges podem conjurar muitas das magias em ambas as listas em favor ou a serviço de algum suplicante, como *lendas e histórias*, *remover maldição* e *restauração maior*; apenas algumas poucas magias das esfinges têm aplicação em combate.

Como *banimento* e *dissipar magia* aparecem nas duas listas, podemos concluir que são importantes para as duas variedades de esfinges:

- *Banimento*, uma magia de 4º círculo, permite ao conjurador enviar um alvo para outro plano por até um minuto – ou, se o alvo for nativo de outro plano, permanentemente. Conjurada usando um espaço de magia superior, pode expulsar um alvo adicional para cada círculo acima do mínimo necessário. A ginoesfinge é uma conjuradora de nível 9, portanto pode fortalecer *banimento* para o 5º círculo, expulsando dois alvos, se souber que não vai precisar conjurar *lendas e histórias* no mesmo dia; mas a androesfinge é uma conjuradora de nível 12, e pode fortalecer essa magia até o 6º círculo, banindo até três alvos. As CDs para resistir às magias são 16 e 18 respectivamente, e a Inteligência da ginoesfinge é alta o bastante para que ela consiga “ler” os atributos das criaturas e saber se elas têm Carisma elevado o suficiente para resistir (a magia é uma aposta segura para a ginoesfinge se o modificador de Carisma do alvo for +1 ou menor, e para a androesfinge se for +3 ou menor). Uma androesfinge, com Inteligência ligeiramente inferior, consegue ter uma boa estimativa sobre o Carisma de alvos em potencial, mas pode se deixar enganar pelas aparências. Ela sabe que é melhor nem tentar usar *banimento* contra um PJ bardo, bruxo, feiticeiro ou paladino, mas se ainda não teve chance de interagir com um PJ guardião, um guerreiro, ou com um ladrão de beco – classes que não são conhecidas por suas personalidades magnéticas – ou se um PJ falhar em um teste de perícia social de forma absurda, ela pode inferir um valor de Carisma para aquele personagem inferior ao verdadeiro. De qualquer maneira, os propósitos do *banimento* são dois: punir um impertinente ou remover uma ameaça – ou seja, qualquer um que porte uma arma mágica ou conjure magias ofensivas poderosas.
- *Dissipar magia* dá conta de um efeito benéfico ou maléfico que seja incômodo. Use apenas se esses efeitos estiverem realmente causando problemas para a esfinge. Ela vale o gasto de um espaço de 4º círculo, se necessário, mas não de espaços de 5º ou 6º círculos – esses são muito escassos.

A ginoesfinge tem as seguintes magias com aplicação em combate:

- *Invisibilidade maior* não pode ser usada ao mesmo tempo que *banimento*, já que ambas precisam de concentração – e, sendo uma combatente de perfil bruto, ela provavelmente irá escolher a última. Ela escolhe usar *invisibilidade maior* apenas se não houver um bom alvo para *banimento*, e apenas se parecer necessário de alguma forma – por exemplo, se ela tiver sofrido dano moderado (40 PV ou mais) de armas à distância ou de ataques mágicos.
- *Escuridão* é realmente vantajosa para a esfinge, que possui visão verdadeira – mas, como requer concentração, não pode ser sustentada junto com *banimento* ou *invisibilidade maior*, que são ambas mais importantes.
- *Sugestão* é fraca quando comparada a outras habilidades da ginoesfinge, e acho que ela a usaria apenas para pressionar oponentes que já estejam falhando em causar qualquer dano significativo contra ela – como ao dizer para um agressor à distância: “Acho que a corda do seu arco está frouxa. Você deveria ajeitar isso antes de tentar usá-lo novamente, não deveria?”.
- *Élide* é uma reação automática para os casos em que as jogadas de ataque de um agressor com uma arma mágica resultem entre 17 e 21.

A androesfinge tem as seguintes magias de combate:

- *Coluna de chamas* é coisa séria, mas só vale a pena ser utilizada se a esfinge puder atingir pelo menos dois inimigos de uma vez. É boa contra oponentes voadores. Fortalecer essa magia aumenta o dano, não a área, e ela provavelmente vai querer economizar o espaço de 6º círculo para fortalecer o *banimento*, por isso só a usa no 5º círculo. Também não vai gastar essa magia logo de cara, a menos que pelo menos metade dos adversários estejam aglomerados no alcance da área de efeito. Ela terá um momento ainda melhor para usá-la mais tarde, depois de usar o Segundo Rugido.
- *Movimentação livre* é boa apenas para libertar a androesfinge de alguma restrição mágica (sendo que paralisia a impediria de conjurar, já que também a deixaria incapacitada).
- *Comando* só é útil se a criatura tiver aliados ou lacaios a seu dispor. Perto de tudo mais que ela pode fazer, não me parece valer o custo de

uma ação.

- *Chama sagrada* causa 3d8 pontos de dano radiante porque a androesfinge é uma conjuradora de 12º nível.

A androesfinge também tem uma última carta na manga: o Rugido. Ela tem três desses por dia, e não pode escolher qual efeito usar. Eles acontecem em uma ordem específica.

O Primeiro Rugido amedronta todas as criaturas a até 150 metros dela que não estejam surdas e que falhem em uma salvaguarda de Sabedoria, impondo desvantagem em todas as jogadas de ataque e testes de atributo que realizarem enquanto puderem ver a esfinge. Ele também impede que elas se movam na direção da esfinge – o que significa que, se ela voar, saltar ou se teleportar para longe de um adversário amedrontado, ele não pode persegui-la. Um modificador de +4 ou mais na salvaguarda de Sabedoria é necessário para que alguém tenha uma chance em três de resistir a esse efeito. É bem simples: a primeira ação da androesfinge em seu primeiro turno, quando pode tirar o maior proveito dessa característica, é sempre usar o Rugido.

O Segundo Rugido amedronta, ensurdece e paralisa. A última condição é devastadora: uma criatura paralisada não pode realizar ações ou reações, não pode se mover ou falar e falha automaticamente em salvaguardas de Força e Destreza (o momento perfeito para usar a *coluna de chamas* é logo depois desse Rugido). Além disso, a esfinge ganha vantagem em todas as jogadas de ataque contra a criatura, com críticos automáticos contra oponentes corpo a corpo. A hora de usar essa ação é quando metade dos oponentes ou mais não estiverem mais amedrontados pelo Primeiro Rugido.

O Terceiro Rugido causa enorme dano trovejante e deixa caídos todos os adversários que falharem na salvaguarda de Constituição. O momento de usar essa ação é logo depois de a androesfinge ter decidido usar ou não a *coluna de chamas* depois do Segundo Rugido.

Sendo espíritos divinos invocados à terra, as esfinges não são seres que evoluíram, por isso a principal motivação é o dever, e não a autopreservação. Uma esfinge não fugirá, independentemente do quão ferida esteja. Em vez disso, lutará até a morte para cumprir sua missão.

ROCS

Não há muitas criaturas Colossais no *Monster Manual: Livro dos Monstros*. Os dragões anciões são Colossais; além deles, temos o dragão tartaruga, o kraken, o verme púrpura, o tarrasque e o **roc**, uma ave monstruosa cujo nome, curiosamente, compartilha a etimologia (do persa رُوك, rukh, na forma arábica) com “rook” – o nome em inglês da torre, a peça de xadrez – mas *não* com “rook” – a palavra em inglês para gralha (palavra que vem do inglês antigo e simula o crocitar da ave).

Esse terror com 60 metros de envergadura – aproximadamente o tamanho de um Boeing 747 – caça presas grandes e lentas, arrebatando um alce, um búfalo ou mesmo um gigante tão facilmente quanto um falcão ou uma coruja pega um esquilo. Ele não tem alinhamento e possui apenas uma Inteligência bestial. Tem Força e Constituição extraordinárias; sua Destreza é apenas mediana.

Rocs nada temem. Além da gigantesca reserva de pontos de vida, eles têm proficiência em todas as “três grandes” salvaguardas (Destreza, Constituição e Sabedoria), mais em Carisma. Não se assustam com magia, e precisam sofrer uma imensa quantidade de dano para serem detidos: como têm em média 248 pontos de vida máximos, eles precisam ficar com 99 PV ou menos para decidirem se afastar.

Provavelmente, o medo que as pessoas comuns têm dos rocs é muito maior do que a ameaça que eles realmente representam a elas, porque um humanoide comum não é grande o suficiente para ser uma boa refeição. Se você vir uma dessas criaturas avançando contra uma caravana, é mais capaz dela estar atrás de um cavalo do que de você. Ela precisaria estar muito faminta para se preocupar em pegar um aventureiro ou aventureira.

Um roc tem apenas um método de ataque: os Ataques Múltiplos com as Garras e o Bico. Um ataque com as Garras bem-sucedido agarra e contém o alvo, gerando vantagem no ataque seguinte de Bico. Aves da vida real normalmente não carregam as presas ainda vivas – elas atacam com força para atordoá-las, ou agarram e rasgam uma artéria importante para que elas sangrem até a morte. Por isso, ainda que seja divertido pensar em um roc voando com um búfalo se debatendo nas garras, a verdade é que ele iria primeiro tentar matá-lo para levá-lo até o ninho enquanto ainda fresco, ou devorá-lo na mesma hora. O monstro causa em média 50 pontos de dano em um único turno, se seus dois ataques forem bem-sucedidos. Isso é o bastante para abater um alce gigante, ou para ferir um elefante gravemente.

Enquanto estiver segurando uma criatura viva nas garras, o roc continua a atacar essa criatura, e apenas ela – a menos que ele próprio seja atacado. Nesse caso, ele usa o bico contra o agressor enquanto continua cravando as garras na presa. Assim que fica gravemente ferida (com 40% de seus pontos de vida máximos), a ave colossal simplesmente voa para longe com ela, sem se importar com ataques de oportunidade. Com o deslocamento de voo *base* sendo de 36 metros, praticamente nenhuma outra criatura consegue alcançá-lo se ele usar a ação Correr, a menos que conjure *caminhar no vento*.

VERMES PÚRPURA

Os **vermes púrpura**, predadores colossais e oportunistas da Umbreterna, abrem caminho através da terra e da rocha tão fácil quanto uma traça atravessa as páginas de um livro, deixando túneis sinuosos atrás de si. Quando sentem as vibrações de criaturas se movendo, emergem e tentam abocanhá-las com uma velocidade estarrecedora.

Não há nada sutil nos ataques de um verme púrpura: embora ele tenha Força e Constituição extraordinárias, seus outros atributos não são nada impressionantes. A Inteligência ínfima, particularmente, indica apenas um mínimo sinal de consciência. Ele avança diretamente para fazer um ataque corpo a corpo contra a primeira presa que puder sentir (preferindo as maiores, em caso de empate) e depois contra qualquer coisa que consiga causar mais do que ferimentos leves a ele (25 ou mais pontos de dano). São estúpidos demais para entender de magia, e sua percepção às cegas não é precisa o bastante para que consigam perceber de onde vem um ataque à distância que os atinjam.

Os Ataques Múltiplos de um verme púrpura compreendem um ataque de Mordida, com chance de engolir completamente o alvo, e um ataque com o Ferrão da Cauda. O alvo engolido pela Mordida do verme fica contido, mas dentro do monstro, então não é mais um alvo válido para o ataque com o ferrão. Infelizmente para o verme, não há uma ordem particular de ações que ofereça vantagem em nenhuma de suas jogadas de ataque. Contudo, usar o Ferrão da Cauda mais a Mordida contra um único alvo maximiza o dano causado antes de engoli-lo, tornando mais improvável que ele consiga lutar para escapar.

Por isso, como regra geral, podemos dizer que o verme primeiro ataca com o ferrão e depois morde a presa; se sofrer os ferimentos leves mencionados acima, define como “presa” quem quer que tenha lhe causado esse dano. Mas e se mais de um oponente corpo a corpo conseguir causar mais de 25 pontos de dano a ele? Isso faz com que a atenção do verme fique dividida, e ele morde quem está mais próximo da boca e ferroa quem estiver mais próximo da cauda. Além disso, sempre que um oponente deixa seu alcance, ele desfere um ataque de oportunidade com a extremidade que estiver mais próxima.

Os vermes púrpura, estúpidos e agressivos como são, só entendem uma coisa: dor. Mas é preciso causar *muita* dor para expulsar um deles: ele não recua antes de estar gravemente ferido (com 98 PV ou menos). Por instinto, ele recua escavando, mesmo que possa se movimentar mais rapidamente através de um túnel existente, e mesmo que os túneis sejam estáveis o bastante para que os perseguidores o alcancem com facilidade. Muito estúpido para Desengajar ou mesmo para Esquivar (ainda que a alta Classe de Armadura fizesse dessa uma escolha prática), um verme púrpura gravemente ferido Corre para longe através da terra, usando o ferrão para atacar qualquer criatura que o alcance. Eles não desenvolveram nenhuma forma melhor de se protegerem durante sua evolução, porque poucas coisas na natureza são capazes de ameaçar a vida de um verme púrpura.

KRAKENS

O **kraken** – um monstro de alto nível que os personagens jogadores não encontrarão até que sejam mestres do reino, se não mestres do mundo (se você, como DM, tiver um mínimo de decência) – é mais um desastre natural do que uma criatura.

Administrar um encontro com um kraken é similar a administrar um encontro com um dragão, que requer um registro das ações lendárias e das ações de covil, bem como das ações normais, ações bônus e reações. Se servir de consolo, entre todos os chefes ele é o mais provável de ser encontrado *fora* de seu covil, a menos que os PJs estejam em uma missão para destruí-lo. Por outro lado, se for encontrado a até 9,7 quilômetros do covil, seus efeitos regionais significam que os PJs deverão atravessar um corredor polonês de crocodilos hostis, cardumes inteiros de piranhas,

caranguejos gigantes, sapos e cavalos marinhos, tubarões de todos os tipos e elementais de água. Eles também precisarão lidar com chuvas torrenciais e ventos tempestuosos, condições que impõem desvantagem em testes de navegação, testes de Sabedoria (Percepção) que dependam de visão ou audição e jogadas de ataques com armas à distância. Em climas frios, deverão ainda fazer testes de salvaguarda de Constituição 10 contra exaustão a cada hora – e salvaguardas a cada *minuto* se caírem nas águas gélidas –, a menos que contem com proteção natural ou mágica.

Dentro ou fora do covil, o kraken é implacável, tendo uma Destreza apenas mediana, mas Força, Constituição e *atributos mentais* em nível divino. Não, ele não é apenas uma ferramenta descerebrada da devastação. É mais inteligente do que qualquer um no grupo de aventureiros e aventureiras, além de possivelmente mais sábio, e sua enormidade e majestade são fascinantes. Suas decisões em combate devem expressar um senso de maldade e crueldade calculadas. Ele conhece as fraquezas de *todos*, e não perde uma oportunidade de explorá-las. Se escolher se comunicar (através de telepatia), será apenas para provocar, diminuir e humilhar as vítimas; não há nada que um kraken queira que os personagens possam usar para negociar.

Ele também tem proficiência em *todas* as salvaguardas, exceto Carisma, por isso não se impressiona com conjuradores – a menos que tentem conjurar *banimento*, *transição planar* ou *palavra sagrada*. As duas primeiras entre essas magias vão chamar a atenção dele, e não de um jeito positivo, se ele passar na salvaguarda contra elas. Quanto a *palavra sagrada*, o alvo deve ter 40 PV ou menos para que ela tenha um efeito significativo. O kraken padrão começa com 472.

É imune a dano elétrico e não pode ser amedrontado, paralisado e nem contido por meios mágicos. É imune também a dano físico de armas não mágicas. Sua Classe de Armadura é 18. Não teme nada, e não se importa com ataques de oportunidade. Sua característica Monstro de Cerco dobra o dano causado a objetos inanimados e estruturas. Se seu grupo chegar em um navio, ele não vai atacar as criaturas, mas sim o *navio*, para depois lidar com as criaturas enquanto elas estiverem flutuando na água e fazendo testes de salvaguarda contra hipotermia.

Em seu turno, o titã tem três opções de ações de ataque: uma ação de Ataques Múltiplos que compreendem três ataques com os Tentáculos ou de

Arremessar; um único ataque de Mordida; ou uma única Tempestade de Raios.

- O ataque com os Tentáculos é contundente, com alcance de 9 metros, que agarra automaticamente no acerto. Um alvo agarrado fica contido, sofrendo desvantagem nas jogadas de ataque, enquanto o monstro recebe vantagem nas jogadas de ataque contra ele.
- Arremessar pode ser usado apenas em um inimigo que já esteja agarrado. O *Monster Manual: Livro dos Monstros* diz que a criatura agarrada é arremessada “em uma direção aleatória”, mas eu passaria por cima disso. O kraken tem 22 de Inteligência. Ele não arremessaria nada nem ninguém em uma direção aleatória. Ele iria *mirar*. Se houver outro inimigo a até 18 metros que esteja perturbando o monstro, ele arremessa a vítima *contra esse inimigo*, podendo causar dano contundente a ele e fazer com que fique caído (e lembre-se, o kraken tem vantagem em jogadas de ataque contra oponentes caídos a até 1,5 metro dele). Se não houver ninguém contra quem o kraken queira arremessar a vítima, ele a arremessa tão longe quanto puder em direção a uma superfície sólida – e, como qualquer competidor de salto ornamental pode comprovar, a superfície da água é uma superfície sólida se você não chegar nela da forma apropriada. Eu sugeriria pedir que um personagem arremessado realizasse um teste de Destreza (Acrobacia) com CD 18 para conseguir entrar novamente na água sem receber dano. Além disso, não há nada que diga que o kraken *deve* Arremessar um oponente agarrado. Ele pode continuar fazendo ataques de Tentáculos contra aquele oponente, esmagando-o ou batendo-o contra outras coisas, e fazendo as jogadas de ataque com vantagem já que a vítima está contida. A decisão de mantê-lo agarrado ou usar a ação Arremessar depende da probabilidade que o oponente tem de conseguir se soltar. Um que tenha modificadores de Acrobacia ou Atletismo de +3 ou menos tem bem poucas chances de conseguir, por isso o kraken pode muito bem mantê-lo preso. Ele tem dez tentáculos, não é como se isso fosse atrapalhar.
- A Mordida pode ser usada contra oponentes agarrados ou livres. Contra um que esteja livre, ela simplesmente causa dano. Caso seja usada contra um oponente agarrado, ele é *engolido* em caso de

sucesso. Enquanto estiver engolido, o oponente fica cego, contido e tem desvantagem nas jogadas de ataque contra o kraken pelo lado de dentro. Também fica sujeito a dano ácido a cada rodada, por causa dos sucos gástricos do titã. Essa é uma ótima forma de remover um adversário problemático do combate, especialmente um que consiga se soltar dos tentáculos do monstro.

- Tempestade de Raios pode acertar três alvos de uma vez – ou um único alvo três vezes! A CD da salvaguarda de Destreza é enorme, e o ataque causa dano mesmo se o alvo for bem-sucedido. Essa é a bala de prata que o kraken usa para lidar com inimigos que tenham poucos pontos de vida mas causem muito dano, como magos e feiticeiros, mas também é uma forma eficaz de atacar adversários que não estejam ao alcance dos tentáculos.

Como DM de um grupo de personagens que alcançaram nível 11 ou superior, você deve ter uma boa ideia sobre quem no grupo é o mais perigoso, quem é o mais resistente e quem é o mais frágil, e qual perda abalaria mais profundamente a moral do grupo. *O kraken sabe tudo o que você sabe*. Ele consegue “ler” os atributos dos personagens como se tivesse as fichas diante dele, e consegue calcular o nível de ameaça que eles representam como se estivesse olhando a seção “Criando um Encontro de Combate” no *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*. Também consegue perceber imediatamente se algum deles tem uma arma capaz de feri-lo. O kraken usa essas informações para escolher suas ações:

- Se, como mencionado anteriormente, os PJs estiverem em uma embarcação ou em qualquer outra coisa flutuante que os mantenha secos, ele ataca essa coisa primeiro, tentando destrui-la ou emborcá-la. Ao contrário do que você possa esperar, ele faz isso usando a Tempestade de Raios e não os tentáculos, porque os raios causam mais dano (mínimo e máximo) e porque objetos inanimados não podem fazer salvaguardas de Destreza, por isso os acertos são automáticos. No entanto, se as embarcações dos PJs forem Grandes ou menores – digamos, se eles estiverem em botes ou caiaques –, o kraken ataca *sim* com os tentáculos; se não destrui-los completamente, ainda os agarra e os arremessa para longe. Um PJ que fique “caído” graças ao fato de

que teve o barco arremessado deve ser considerado como tendo caído na água.

- Se os PJs não estiverem amparados por alguma outra estrutura, seja em terra ou no mar, o kraken começa a avaliar as ameaças. Primeiro, se estiver sem nenhum ferimento ou apenas com ferimentos leves (possuindo 331 PV ou mais) e se o encontro for Mortal para os PJs, ele começa atacando desdenhosamente os alvos mais frágeis e mais vulneráveis. Se *todos* os três mais vulneráveis estiverem a mais de 9 metros dele, e se o deslocamento do monstro não for suficiente para encurtar essa distância o bastante para alcançá-los, ele usa Tempestade de Raios contra os oponentes. Caso contrário, ataca com os tentáculos. O alvo prioritário é o PJ que tem mais chances de fazer os jogadores e jogadoras gritarem: “*Nãããããããão!*”
 - Repare que o kraken não precisa atacar três alvos *diferentes*, nem precisa esperar o segundo turno para poder Arremessar, espremer ou esmagar um alvo agarrado. Ele pode agarrar um alvo com um tentáculo com o primeiro ataque, arremessá-lo com o segundo e pegar um novo alvo com o terceiro. Ou ele pode pegar dois e Arremessar um – o que ele não pode fazer, porém, é pegar um oponente e o engolir no mesmo turno. O objetivo do kraken é causar o máximo de dano que puder a cada um; se agarra alguém que tem boas chances de escapar (modificador de +4 ou mais em Acrobacia ou Atletismo), o monstro ou tenta deixá-lo inconsciente imediatamente (se o alvo tiver 52 PV ou menos) ou então agarra, bate e o arremessa contra outro oponente que esteja a uma distância de 9 a 18 metros.
- Se o kraken ficar moderadamente ferido (com 330 PV ou menos) ou se o encontro tiver dificuldade Fácil, Média ou Difícil para os PJs, ele leva os oponentes mais a sério e concentra os ataques contra os mais perigosos em vez de contra os mais vulneráveis. Novamente, ele usa Tempestade de Raios se as maiores ameaças estiverem fora do alcance dos tentáculos; caso contrário, ataca com os tentáculos. Ele não usa Arremessar contra um oponente que considere especialmente perigoso a menos que esse oponente tenha boas chances de escapar (modificador de +4 ou mais em Acrobacia ou Atletismo), mas também não tenta engolir qualquer oponente que possa causar 50 pontos ou mais de dano em um único turno dentro de seu estômago. Nesse caso,

simplesmente tenta manter esse oponente agarrado e continua espremendo ou batendo até não precisar mais.

- Em algum momento, é possível que o kraken já tenha agarrado *todos* os oponentes ao alcance que possa considerar como ameaças maiores. Se isso se provar eficaz – se ele tiver neutralizado a capacidade dos adversários de causar dano significativo a ele –, o kraken continua agarrando os outros oponentes até que fique sem oponentes ou tentáculos disponíveis (e o último é mais provável). Depois ele se desloca para pegar quem estava fora de alcance até então. Se não puder pegá–los com os tentáculos, ele ataca com Tempestade de Raios.

O kraken também tem ações lendárias, que usa no final dos turnos de outras criaturas. Elas compreendem um único ataque com os Tentáculos ou de Arremessar, um ataque de Tempestade de Raios (que custa duas ações) e Nuvem de Tinta (que custa três). Nuvem de Tinta só pode ser usada embaixo d'água; o kraken a usa como uma medida defensiva tão logo fica moderadamente ferido (com 330 PV ou menos). Usa primeiro em qualquer momento em que *todos* os oponentes estiverem ao seu redor, a uma distância de até 18 metros, e depois mais uma vez quando fica gravemente ferido (com 188 PV ou menos) e está prestes a recuar. No final do turno de qualquer adversário que tente atacá–lo corpo a corpo, ele realiza a ação lendária de ataque de Tentáculo contra tal adversário. Se ainda não teve a chance de Arremessar um oponente, o titã provavelmente não vai se conter e fará isso no turno imediatamente anterior ao do oponente em questão. Se vários PJs já agiram e se tornou óbvio que mais ataques de Tentáculos ou de Arremesso não serão mais necessários antes do seu próximo turno, e se o titã ainda tiver duas ações lendárias sobrando, ele usa Tempestade de Raios. Caso contrário, usa qualquer ação restante do tipo para um ataque grátis com os Tentáculos antes do seu próximo turno.

Se um kraken encontrado fora de seu covil ficar gravemente ferido (com 188 PV ou menos), ele foge de volta para o covil, forçando os adversários a enfrentá–lo nos próprios domínios se quiserem mesmo terminar com isso. Uma vez lá, o kraken pode escolher entre três ações de covil, que sempre acontecem no contador 20 de iniciativa:

- Uma forte correnteza empurra os inimigos do monstro para longe.

- Criaturas a até 18 metros dele sofrem o dobro de dano elétrico por uma rodada.
- A própria água causa dano elétrico a todas as criaturas a até 36 metros do kraken.

De acordo com o texto exato das descrições de ações de covil no *Monster Manual: Livro dos Monstros*, os efeitos da segunda e da terceira não podem se acumular: *ou* o dano elétrico é dobrado *ou* a água causa dano elétrico, mas nunca ambos ao mesmo tempo. Repare também que, ao contrário de dragões cromáticos ou múmias reais, o kraken não possui a limitação de não poder usar a mesma ação de covil em duas rodadas seguidas. Portanto, a terceira ação é sempre a padrão. Sempre que o kraken não planejar um uso específico para as ações de números 1 e 2, ele usa a de número 3.

Ação de covil número 1 empurra as criaturas para fora do alcance dele – mas normalmente ele *quer* os oponentes ao seu alcance para que possa agarrá-los. Essa ação é apropriada apenas sob condições específicas e limitadas. Um exemplo é quando o kraken está gravemente ferido; outro é quando ele pega um oponente perigoso que não quer que escape enquanto outro oponente, a menos de 9 metros e difícil de capturar ou de manter preso, está tentando ajudar o primeiro a se libertar.

A habilidade Tempestade de Raios tem alcance de 36 metros, mas a segunda ação de covil dobra o dano elétrico apenas a até 18 metros. Como o kraken costuma preferir atacar inimigos ao alcance dos tentáculos em vez de usar a tempestade (uma vez que agarrar os inimigos os deixa contidos e confere vantagem nas jogadas de ataque contra eles, além de dar a opção de os engolir), a ação de covil número 2 é apropriada quando o monstro planeja usar a Tempestade de Raios contra oponentes a uma distância de 9 a 18 metros.

Um kraken fora de seu covil luta ofensivamente; dentro do covil, luta defensivamente. Se os PJs forem audaciosos o bastante para enfrentar um kraken em seu próprio domínio, o monstro leva isso muito a sério e não perde tempo provocando oponentes vulneráveis só para se divertir. Ele avança direto contra o adversário mais poderoso e faz tudo o que puder para debilitá-lo ou tirá-lo do combate logo. Seu principal objetivo é neutralizá-lo; matá-lo, como um fim em si mesmo, é secundário. Por isso, ele usa apenas os ataques com os Tentáculos até que todos os oponentes estejam

contidos, e depois muda para a Mordida; ele não se importa mais em Arremessar, e usa Tempestade de Raios apenas em conjunto com sua segunda ação de covil.

Um kraken que encare a morte no próprio covil fica em um terrível dilema: ele quer fugir para se salvar, mas também é mais forte dentro do covil do que fora dele. Ele *realmente* não quer abandonar seu domínio, e nem deseja morrer. Portanto, precisa considerar quais formas de se defender serão mais efetivas contra seus agressores. Se eles forem mais ágeis do que resistentes, ela usa uma Nuvem de Tinta para causar dano venenoso a todos inimigos dentro de um raio de 18 metros, impondo desvantagem nas jogadas de ataque ao deixar a área totalmente obscurecida, além de tornar o kraken mais difícil de acertar com magias. Se eles forem mais resistentes do que ágeis, Tempestade de Raios causa dano garantido, embora a apenas três inimigos de uma vez – mas a ação de covil número 2 pode dobrar esse dano. Se não estiver confiante em relação a nenhum desses recursos, ele usa a ação de covil número 3 (se seus inimigos estiverem gravemente feridos) ou a de número 1 (se não estiverem) uma última vez antes de Desengajar (se ele estiver ao alcance de um agressor corpo a corpo) ou Correr (se não estiver). Depois, nada para longe usando o deslocamento completo, usando a ação lendária de Nuvem de Tinta a cada rodada para atrapalhar seus perseguidores.

TARRASQUES

Há apenas uma criatura no *Monster Manual: Livro dos Monstros* com nível de desafio superior ao dos dragões anciões vermelhos e de ouro: o **tarrasque**.

O tarrasque é basicamente um *kaiju*. Tem 15 metros de altura, 21 metros de comprimento e a estrutura de um quadrúpede, mas anda sobre as duas patas traseiras usando a cauda para se equilibrar (o *Monster Manual: Livro dos Monstros* compara com uma ave de rapina, mas seria melhor compará-lo a um dinossauro ou – sejamos francos – a um canguru do inferno). Com Inteligência 3, ele é totalmente uma criatura de instinto, com a mesma habilidade de aprender, adaptar-se ou planejar estratégias de um gato ou de um cachorro. Sua Força e Constituição estão no máximo, mas a Destreza 11 é apenas mediana – o que não surpreende, dada a quantidade de massa que

ele tem de mover. Sua Sabedoria e Carisma também são medianos, então o que define o comportamento do tarrasque são a Força e Constituição brutas, além da inteligência ínfima.

Ele é imune a dano venenoso e ígneo, bem como a dano físico de armas não mágicas. Tem proficiência em apenas duas das “três grandes” salvaguardas: Constituição e Sabedoria. Isso significa que a salvaguarda de Destreza é o mais próximo que ele tem de um calcanhar de Aquiles – mas ele também tem Resistência Lendária, podendo escolher ter sucessos automáticos em até três testes de salvaguarda. Eles sempre são usados para reverter as três primeiras falhas, a menos que um personagem faça algo que não valha a tentativa de esquiva, como lançar uma *bola de fogo*. O tarrasque também tem Resistência à Magia, o que concede vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos, e Carapaça Refletora, o que faz com que ataques mágicos à distância, *mísseis mágicos* e magias com áreas de efeito lineares, como *relâmpago*, sejam refletidas – às vezes, na direção de quem as conjurou.

Vamos fazer uma pausa para enumerar que tipos de dano *conseguem* atravessar o couro do tarrasque:

- Dano físico por armas mágicas. Pelo menos com elas você pode contar.
- Dano ácido. Ácido mundano e não diluído jogado contra ele (se você vai conseguir obter uma quantidade grande o suficiente para causar dano significativo nele já é outra história).
- Dano ácido, gélido, trovejante, radiante, necrótico, energético ou psíquico direto, causado por uma arma mágica. São confiáveis porque requerem apenas jogadas de ataque bem-sucedidas para serem infligidos, não sujeitas a salvaguardas.
- Dano radiante de fontes como a Destruição Divina de um paladino. Mais uma vez, dano direto, sem salvaguardas.
- Certos tipos de dano mágico que requerem uma salvaguarda de Destreza, *isso se você conseguir zerar as Resistências Lendárias dele antes*. Além disso, se possível, você vai querer conter, paralisar ou atordoar o tarrasque para negar a vantagem dele no teste. Claro, isso também requer que ele falhe em uma salvaguarda de Constituição ou Sabedoria antes, então não aposte todas as suas fichas nisso.

- A arma de sopro de um dragão, que é um efeito *biológico* e não mágico. Ácido (negro, de cobre), gélido (branco, de prata), ou elétrico (azul, de bronze) vão funcionar; ígneo (vermelho, de ouro, de latão) e venenoso (verde) não vão. A arma de sopro de um draconato também pode funcionar, embora o personagem normalmente só possa usá-la uma vez e ele só cause uma média de 18 pontos de dano – também presumindo que não haja mais nenhuma Resistência Lendária.

Com base nessa lista, lidar com um tarrasque não seria fácil em nenhum contexto imaginável, embora possa ser *mais fácil* para PJs robustos equipados com o que há de melhor no arsenal mágico – ou para aqueles bem relacionados com os tipos certos de dragões. Eles também devem fazer a lição de casa antes, ou sobreviver a um doloroso processo de tentativa e erro enquanto tentam descobrir o que funciona e o que não funciona.

Quão doloroso é esse processo? Vamos ver o que um tarrasque pode fazer a seus oponentes.

Com +18 para acertar, todas as jogadas de ataque dele têm sucesso virtualmente garantido. Sua Mordida causa, em média, 36 pontos de dano por acerto, agarra e contém; as Garras causam 28 pontos, em média; os Chifres causam um valor médio de 32 pontos; a Cauda causa 24 pontos de dano e tem uma boa chance de deixar o alvo caído. Seus Ataques Múltiplos são compostos por *cinco* ataques: dois com as Garras, um de Mordida, um com os Chifres e outro com a Cauda. Isso causa uma *média* de 148 pontos por turno – fora os efeitos da Presença Aterradora.

Como parte dos Ataques Múltiplos, o tarrasque pode trocar a Mordida por Engolir se já tiver um inimigo preso na mandíbula. Essa ação inflige dano de uma Mordida adicional (com vantagem, uma vez que o alvo está contido, embora o modificador de ataque do titã seja tão grande que dificilmente isso faça alguma diferença) e leva o alvo direto para o estômago da besta. Lá, ele é rapidamente digerido, a menos que consiga causar 60 pontos de dano em um único turno enquanto está cego e contido.

O tarrasque também tem três ações lendárias – ações que pode realizar no turno de outras criaturas. Ele pode fazer um único ataque com as garras (contra um alvo diante dele) ou com a cauda (contra um alvo atrás dele), pode acelerar um pouco sua movimentação ou realizar uma ação de Mordida ou Engolir ao custo de duas ações lendárias. Com isso, acrescente

em média outros 84 pontos de dano ao montante que ele pode causar no próprio turno.

Se todo esse dano for direcionado a um único personagem, ele deve ser um bárbaro de 20º nível com Constituição 20 para ter uma *chance* de sobreviver. Na verdade, um grupo de seis personagens de 20º nível vai ter uma dificuldade extraordinária para abater um tarrasque. Para tal, eles vão precisam causar 676 pontos de dano em... Bom, seis rodadas ou menos, basicamente, com cada rodada diminuindo a quantidade de dano que podem causar. Por volta de 200 desses pontos de dano devem ser causados na primeira rodada.

Há alguns pontos positivos, no entanto. Primeiro: um tarrasque nunca vai direcionar *todos* os ataques contra um único alvo. Ele usa Mordida, os Chifres e as Garras contra alvos em um arco a sua frente, mas o ataque com a Cauda é destinado aos oponentes que estejam atrás dele – e tarrasques têm 36 metros de percepção às cegas, por isso não conte que eles não os verão espreitando.

Segundo: um tarrasque escolhe os alvos indiscriminadamente. Eles são tão gigantescos que seus instintos de caça não precisam ser muito refinados, o que significa que não precisam procurar por alvos frágeis ou isolados. Na verdade, eles são mais reativos do que qualquer outra coisa. Quem quer que lhe cause mais dano em uma determinada rodada se torna o alvo principal na próxima – desde que o monstro saiba de onde os ataques vieram.

Terceiro: eles querem viveeee! Quer dizer que você não precisa matar um tarrasque para se livrar dele. Se você conseguir reduzi-lo a 270 PV ou menos, Godzilla vai retornar ao oceano.

Quarto: é improvável que o tarrasque ataque criaturas que estejam fugindo por causa de sua Presença Aterradora – quer dizer, a menos que elas estejam diretamente na frente dele. Nesse caso, ele persegue o alvo instintivamente, como um cachorro.

E quinto: se estiver sendo combatido a partir de um lugar fortificado, o tarrasque direciona os ataques (especialmente de Garras e Chifres) contra a fortificação e contra quem estiver lá dentro.

Os Ataques Múltiplos do titã geralmente seguem a ordem Garras–Garras–Chifres–Mordida, com o ataque de Cauda (se aplicável) ocorrendo em um ponto aleatório dessa sequência; porém, se ele já possuir uma vítima agarrada nos dentes, ele primeiro usa Engolir, depois seu deslocamento, e

depois termina a ação com Garras–Garras–Chifres. Os ataques com as Garras e de Mordida serão direcionados contra o mesmo alvo, mas o de Chifres *pode* ser direcionado a outro lugar, dependendo de quem está diante da criatura e do quanto essa pessoa a está incomodando.

O monstro usa a ação lendária Mastigar sempre que tiver uma vítima na mandíbula no turno de outra criatura. Esse é um comportamento reflexo, não necessariamente o melhor comportamento – e como Mastigar consome duas ações lendárias, também pode ser considerado como um ponto positivo para qualquer outra pessoa que não a que está sendo mastigada. Se o tarrasque não tiver nenhum oponente agarrado, mas tiver um diante de si e dentro do alcance, ele usa a ação lendária Atacar e tenta acertar o alvo com as Garras. Se não houver ninguém diante dele dentro do alcance, mas sim atrás dele, a criatura desfere um ataque com a Cauda. Se não houver ninguém ao alcance diante *ou* atrás dele, ele usa a ação lendária para se Mover em direção a quem está perseguindo ou até o próximo alvo em potencial.

O comportamento do tarrasque é *muito* aleatório e, cinicamente, o melhor lugar para os PJs encontrarem um deles seria, digamos, uma cidade muito populosa, onde haja vários observadores inocentes para ele atacar enquanto os personagens desferem os primeiros golpes contra o bicho. Se, caso contrário, ele for confrontado em uma região erma, sua atenção completa será direcionada apenas aos PJs. Embora possa ser distraído com facilidade em um primeiro momento, assim que fica levemente ferido (com 608 PV ou menos), ele para de atacar pessoas aleatoriamente e concentra a atenção em quem o está ferindo. Quando fica moderadamente ferido (com 473 PV ou menos), ele se torna extremamente agressivo e concentra todos os ataques frontais contra um único oponente que tenha causado a maior quantidade de dano a ele. Quando fica gravemente ferido (com 270 PV ou menos), ele se afasta usando a ação Correr em seu turno – a menos que tenha um perseguidor ao alcance da Cauda, caso em que ele faz um ataque com ela. Ele também usa uma ação lendária para atacar com a Cauda sempre que algum perseguidor se aproxima demais.

A quinta edição de D&D é agnóstica quando se trata de saber para onde uma criatura está voltada. As regras principais não especificam em nenhum momento que uma criatura sempre se volta para uma certa direção. Por outro lado, também não especificam que elas não se voltam para uma

direção específica. Ataques podem ser direcionados contra qualquer um dentro do alcance – a menos que você esteja usando a regra opcional Encarando, no capítulo 8 do *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre* –, e a linha de visão se estende em todas as direções, mas as regras não são mais específicas do que isso. Porém, assim como as regras gerais se aplicam a menos que uma regra específica se sobreponha a elas, considero que as leis da natureza do mundo real se aplicam, a menos que uma regra de D&D – geral ou específica – se sobreponha a elas. Normalmente, isso só serve para dar um gostinho e não tem impacto sobre o que um personagem ou criatura pode ou não fazer. Entretanto, quando uma aranha-planar usa Salto Etéreo para aparecer imediatamente atrás de alguém e atacar, é justificável o DM permitir que ela tenha uma chance de permanecer escondida e, portanto, receber vantagem em sua jogada de ataque antes de ser vista, como especificado em “Escondendo-se”, no capítulo 7 do *Player's Handbook: Livro do Jogador*.

Como mencionado anteriormente, a quinta edição de D&D não tem uma regra geral sobre se voltar para uma direção específica; além disso, o DM deve considerar que as regras da natureza do mundo real se aplicam, na ausência de uma regra que as contradigam, em prol do gostinho descriptivo. Determinar o lado para o qual um monstro está voltado não influencia quais alvos ele *pode* atacar – as regras especificam que ele pode atacar qualquer criatura dentro do seu alcance –, mas pode influenciar em quais alvos ele *decide* atacar.

Embora o *Monster Manual: Livro dos Monstros* normalmente nos diga para assumir que uma criatura que tenha armas arremessáveis normalmente carrega 2d4 delas, às vezes precisamos dar um passo para trás e perguntar se isso faria sentido. Uma coisa é carregar meia dúzia de azagaias – mas, para um arpão funcionar corretamente, ele precisa ter uma linha. Junto com meia dúzia de arpões, o merrow também teria de carregar meia dúzia de carretéis de corda? Um arpão reutilizável por monstro é uma solução muito mais simples e plausível.



DRAGÕES

A folclorista Sandra Martina Schwab chama dragões de “os emblemas da fantasia”, e acerta em cheio. Por que outro motivo o RPG de fantasia mais popular já criado os incluiria em seu nome? Se estiver pensando em incluir uma dessas criaturas assombrosas em suas aventuras, garanta que elas estejam à altura dos exemplos de majestade e terror inspirados por Fáfnir, Zmey Gorynych, Smaug, Yevaud e incontáveis outros dragões, sárkányok e *lóng* dos mitos. Os melhores dragões têm personalidade tão grande quanto a envergadura. Mesmo seus primos, dos Minúsculos pseudodragões aos Colossais dragões tartaruga, usam suas táticas não apenas para vencer batalhas, mas também para exibir suas capacidades.

DRAGÕES CROMÁTICOS

A seção de dragões no *Monster Manual: Livro dos Monstros* é uma das maiores do livro e, à primeira vista, uma das mais complexas. Mas ao contrário de, digamos, demônios, que são uma zona em termos do que podem fazer, dragões são fáceis de se lidar porque todos seguem o mesmo padrão.

Primeiro, há certas coisas que todos os dragões têm em comum. Todos voam o dobro de seu deslocamento em terra e têm uma habilidade de movimentação adicional que varia com sua cor. Eles têm Força e Constituição elevadas. Contam com bônus em todas as “três grandes” salvaguardas (Destreza, Constituição e Sabedoria), além de em Carisma; têm ainda proficiência em Percepção e Furtividade, percepção às cegas e visão no escuro – recursos propícios para a preferência de viver no subterrâneo. Começam como simples filhotes, e recebem novas habilidades e características conforme envelhecem e crescem. E todos têm armas de sopro.

Essa última característica é o recurso que define o dragão. Cada dragão, mesmo quando filhote, tem uma arma de sopro cujos efeitos dependem da

cor da criatura. A arma de sopro causa grande dano em uma área em forma de cone (exceto no caso do Sopro Elétrico dos dragões azuis e de bronze, que é linear). Como é muito poderosa, a arma precisa recarregar: no começo de cada um dos turnos dele, role um d6 pelo dragão. Se o resultado for 5 ou 6, ele recupera o uso da arma de sopro. Isso significa que, *em média*, o dragão consegue usar o ataque de sopro uma vez a cada três turnos. Mas dados são volúveis. Meus jogadores e jogadoras uma vez enfrentaram um dragão que conseguiu usar esse ataque em três rodadas consecutivas, só porque os dados quiseram (e fico feliz em informar que eles venceram mesmo assim).

Tomando os valores elevados em Força e Constituição como indicativos de um perfil “bruto”, com uma grande preferência pelo combate próximo, a maior parte deles são brutos, mesmo na fase de filhotes. Dos cromáticos, apenas os filhotes verdes e negros carecem da Constituição necessária para ter uma vantagem no corpo a corpo. Apesar de sua Força, eles preferem simplesmente contar com a Furtividade para evitar combates, a menos que sejam atacados. Dragões de todas as outras cores e idades não hesitarão em avançar direto para cima de você.

Filhotes são os dragões mais novos e menos complicados. Preferem descansar durante o dia; quando sobre a superfície, movimentam-se no crepúsculo ou durante a noite. Antes de um combate, sempre usam a Furtividade, seja para emboscar as vítimas (quando fora dos covis) ou para se ocultar (quando dentro deles). Seus tipos alternativos de deslocamento indicam os métodos de emboscada: filhotes negros e verdes, que têm deslocamento de natação, podem emergir da água para atacar, como crocodilos. Os brancos e azuis, que têm deslocamento de escavação, podem surgir da terra. Os filhotes vermelhos, que têm deslocamento de escalada, podem se jogar de um galho ou de uma rocha protuberante. Todos os tipos também podem simplesmente voar silenciosamente, como corujas.

Quando uma presa está ao alcance, filhotes atacam com as armas de sopro primeiro; usam Mordida nos próximos turnos, caso as armas de sopro não tenham recarregado. No entanto, eles não gostam de engajar no combate corpo a corpo com mais de um oponente. Se um filhote se encontrar em uma situação dessas e tiver o ataque de sopro disponível, ele o utiliza, afastando-se (e potencialmente provocando um ou mais ataques de oportunidade) o suficiente para atingir todos os agressores. Depois, utiliza o

deslocamento remanescente para voar, escavar, escalar ou rastejar até uma posição mais favorável, onde possa lutar com um oponente de cada vez. Se não puder usar o ataque de sopro, ele Esquiva e depois se reposiciona. Se perder 60% ou mais dos PV máximos, ele Esquiva e foge voando.

Dragões jovens adicionam Ataques Múltiplos ao repertório: Sua única Mordida se torna Garra–Garra–Mordida. Tirando isso, e o fato de que dragões negros jovens e dragões verdes jovens agora são mais inclinados a lutar do que quando filhotes, não há muita diferença entre um dragão jovem e um filhote. As mesmas táticas e comportamentos se aplicam, com uma diferença: um dragão jovem acha tranquilo engajar em combate com dois agressores corpo a corpo – mas não com três. Se for atacado por três oponentes, ele se afasta da mesma maneira que um filhote.

Dragões jovens também apresentam variações adolescentes de suas personalidades. Dragões negros jovens são valentões que falam rosnando; os azuis são narcisistas vaidosos; os verdes são convencidos e pretensiosos; os vermelhos são marginais arrogantes; e os brancos são predadores desarticulados.

Com os **dragões adultos** as coisas ficam mais interessantes, porque eles são considerados criaturas lendárias. Isso quer dizer que ganham ações lendárias e ações de covil, o que modifica a economia de ações do jogo.

As ações de covil dos dragões cromáticos se dividem em três categorias:

- **Restritoras de movimento.** Essas ações incluem as ondas geradas por um dragão negro, que podem deixar os PJs caídos; o colapso do teto do covil de um dragão azul, que pode soterrar os PJs sob escombros; as raízes emaranhadas de um dragão verde, que pode conter os adversários; o tremor causado por um dragão vermelho, que também pode derrubar os PJs; e a muralha de gelo de um dragão branco, que pode bloquear o caminho.
- **Dano direto.** Essas ações incluem os enxames de insetos dos dragões negros, os arcos elétricos dos azuis, os arbustos espinhosos dos verdes, a erupção de magma dos vermelhos e os estilhaços de gelo dos dragões brancos.
- **Extenuantes.** Nesse grupo estão a esfera de escuridão dos dragões negros, a nuvem de areia dos azuis, a névoa mágica dos verdes, os gases vulcânicos dos vermelhos e a névoa gélida dos dragões brancos.

Como regra geral das ações de covil, você nunca pode usar a mesma em dois turnos seguidos, e qualquer efeito duradouro (diferente de um efeito instantâneo, como os estilhaços de gelo do dragão branco) permanece até que a criatura lendária use-o novamente em outro lugar, ou até que ela morra.

A escolha de um dragão sobre qual ação de covil utilizar depende de alguns fatores. Um é a área de efeito. Muitas dessas ações afetam uma área esférica com raio de 6 metros, enquanto outras afetam áreas de formatos diferentes – como o arco elétrico do dragão azul, que ocupa uma linha reta. Um fator importante é quão aglomerados os oponentes estão, e quantos deles serão afetados – ao menos quatro, idealmente – pela área de um único efeito prejudicial. Outro é saber se o dragão está tentando evitar a aproximação dos PJs – ou tentando evitar que eles fujam. Um dragão saudável gosta de encurralar os alvos para poder acertá-los com o ataque de sopro ou com um Ataque de Asa. Um gravemente ferido pode querer conter os oponentes para mantê-los afastados enquanto escapa.

Sendo mais específico:

- As ações de covil de um dragão negro podem deixar os inimigos caídos ou cegos. Deixar combatentes corpo a corpo caídos é muito bom. Deixar todo mundo cego também é interessante, já que dragões têm percepção às cegas. Isso é particularmente bom para incapacitar conjuradores, especialmente se houver pelo menos três deles a menos de 9 metros um do outro, porque muitas magias requerem que os conjuradores possam ver os alvos.
- A ação de colapsar o teto de um dragão azul afeta apenas uma criatura, e permite testes de salvaguarda de Destreza e de Força para que ela supere o contratempo, então obviamente é melhor utilizada contra um alvo que não seja muito bom nesses atributos. Sua nuvem de areia impõe cegueira em um raio de 6 metros, e é boa contra qualquer oponente, principalmente conjuradores.
- As ações de covil de um dragão verde podem enfeitiçar uma criatura (idealmente, uma não élfica e com baixa sabedoria) ou conter várias, o que é bom contra oponentes corpo a corpo.
- As de um dragão vermelho podem deixar os oponentes caídos dentro de um enorme raio, ou envenenar e incapacitá-los. Derrubar é bom

contra adversários corpo a corpo; veneno é bom contra todos os oponentes que façam ataques corpo a corpo ou à distância; e incapacitar inutiliza um PJ completamente – mas, se você quiser tirar o melhor efeito disso, mire no PJ com maior economia de ações, principalmente aqueles com acesso a ações bônus e/ou Ataque Extra.

- Um dragão branco pode deixar uma área totalmente obscurecida com sua névoa gelada, efetivamente cegando a todos enquanto causa dano gélido. É bom para inutilizar conjuradores e bloquear a visão de atiradores.
- Todas as ações de covil restritoras de movimento são boas para impedir as tentativas de fuga dos PJs.
- As que causam dano são boas contra todos que estiverem ao alcance. Também são boas para enfraquecer os PJs quando nenhuma outra ação de covil parecer mais útil.

Todos os dragões, cromáticos e metálicos, têm o mesmo conjunto de ações lendárias. Duas delas são ataques: Ataque de Cauda e Ataque de Asa. Ataque de Cauda tem alcance suficiente para acertar qualquer PJ a até 4,5 metros de distância. Ataque de Asa afeta todos os PJs a até 3 metros do dragão – mas custa duas ações lendárias.

Por causa desse custo, e pelo fato de que um Ataque de Asa causa dano ligeiramente inferior ao do Ataque de Cauda (ainda que tenha uma chance bastante alta de deixar os alvos caídos), geralmente não vale a pena usá-lo contra apenas um ou dois PJs. Porém, assim que um terceiro adversário se aproxima a menos de 3 metros de um dragão adulto, é hora do Ataque de Asa! Depois de atacar, o dragão usa o deslocamento bônus de voo para se reposicionar, de forma a não continuar flanqueado (veja “Regra Opcional: Flanquear”, no capítulo 8 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*).

Um dragão também utiliza o Ataque de Asa assim que um ataque corpo a corpo o deixa gravemente ferido (com menos de 40% dos pontos de vida), com o objetivo de derrubar seus oponentes (impondo desvantagem nos próximos ataques, inclusive os de oportunidade). Depois, usa o deslocamento de voo adicional que recebe para começar a fugir.

O Ataque de Cauda é um presentinho que o dragão reserva para aquele PJ impertinente o suficiente para tentar atacá-lo pelas costas. Ele não ataca dessa forma duas vezes na mesma rodada, a menos que não exista a

possibilidade de três adversários corpo a corpo o cercarem e ele precisar usar um Ataque de Asa antes de seu próximo turno.

Também há uma terceira ação lendária que um dragão pode realizar: Detectar, que é um teste grátis de Sabedoria (Percepção). É uma boa sempre que não houver nenhum PJ ao alcance de um Ataque de Cauda ou de Asa; qualquer tentativa de movimentação furtiva por parte dos PJs dentro da linha de visão do dragão também deve disparar uma ação Detectar. É *muito* difícil surpreender um dragão.

Quando **adultos**, dragões ganham o traço Resistência Lendária, que podem usar três vezes por dia para fazer com que uma falha em um teste de salvaguarda se converta em um sucesso. Os modificadores de salvaguarda dos dragões são tão bons que eles usarão esse recurso sempre que falharem em um desses testes, sem se importar em ficar sem.

Assim como os mais novos, dragões adultos preferem atacar no próprio turno usando a arma de sopro sempre que ela estiver disponível. Antes de usá-la, um dragão sempre se reposiciona para atingir o maior número possível de oponentes. Isso pode provocar ataques de oportunidade, mas ele não se importa com reles ataques desses – não quando está prestes a lançar um ataque do qual um terço de seus inimigos não vai se levantar. Se o ataque de sopro não estiver disponível, o dragão tem incríveis Ataques Múltiplos: um uso de Presença Aterradora, que afeta *cada* PJ ciente do dragão a uma distância de até 36 metros, seguido de uma combinação Garras–Garras–Mordida. Note que apenas o primeiro uso de Presença Aterradora importa, a menos que alguém não seja afetado. Ou ela afeta um oponente – que fica amedrontado até ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria – ou não – e aí esse oponente fica imune ao efeito por 24 horas. Se funcionar da primeira vez, não vai funcionar da segunda; se falhar na primeira, não adianta tentar uma segunda vez.

Quando fica gravemente ferido (com 40% ou menos dos PV máximos), o dragão foge. Sua vida é muito preciosa para ser arriscada contra inimigos capazes de feri-lo dessa maneira. Porém, enquanto estão apenas moderadamente feridos (com PV entre 70% e 40% dos PV máximos), dragões de tipos diferentes reagem de formas distintas.

Dragões brancos são obtusos e truculentos; simplesmente vão continuar lutando. Dragões vermelhos são furiosos e arrogantes; também vão continuar lutando.

Os azuis, no entanto, são pacientes e pragmáticos. Quando percebem que a batalha não os favorece, Desengajam e voam até uma distância segura, de onde usam o Sopro Elétrico, garantindo atingir pelo menos dois PJs (preferencialmente três ou mais) com cada rajada. Se o grupo tiver conjuradores ou atiradores que continuem causando dano nessas circunstâncias, o dragão azul irá voar para longe... por ora. Mas ele vai voltar, de novo e de novo, até que ele ou cada um dos PJ esteja morto. Sua vaidade o comanda.

Dragões negros são brutais e cruéis, e miram nos alvos mais fáceis primeiro – então, se os adversários conseguirem causar dano real a ele, algo deu terrivelmente errado e ele sai vazado. Os PJs podem tentar barganhar com alguma oferta realmente tentadora, mas ele nunca se rende ou aceita qualquer limitação à própria independência.

Dragões verdes são os mais astutos e manipuladores dos dragões cromáticos; assim que ficam moderadamente feridos, param de lutar e começam a conversar, usando muito bem suas proficiências em Enganação, Intuição e Persuasão (perícias em que nenhum outro dragão cromático tem proficiência) para se manterem vivos. Ele pode até mesmo se render, ainda que em termos favoráveis a ele, e sempre de olho em uma oportunidade de virar o jogo contra os novos “mestres.”

Em seu 801º aniversário, um dragão adulto se torna um **dragão ancião**. Não ganha nenhum novo recurso, apenas se torna maior e melhor nas habilidades que já possui. O alcance dos ataques aumenta, assim como a CD das salvaguardas contra eles, e é basicamente isso. Em todos os outros aspectos, ele luta da mesma forma que um dragão adulto do mesmo tipo.

DRAGÕES METÁLICOS

Dragões metálicos são as contrapartes bondosas dos dragões cromáticos. Observando apenas suas estatísticas, eles são idênticos em muitas maneiras: seus atributos físicos seguem o perfil de “bruto”, com Força e Constituição altas. Eles têm bônus de proficiência em todas as “três grandes” salvaguardas, mais em Carisma. Têm percepção às cegas, visão no escuro, deslocamento de voo e um movimento alternativo (escavação, natação ou escalada) – embora eu tenha que colocar um asterisco aqui, porque aparentemente o *Monster Manual: Livro dos Monstros* esqueceu ou se

recusou a dar aos dragões de prata um modo alternativo de movimentação. Dragões metálicos adultos e anciões têm as mesmas ações lendárias de dragões cromáticos da mesma idade, e compartilham as características Resistência Lendária e Presença Aterradora com eles. Além disso, dragões metálicos jovens, adultos e anciões também têm os mesmos Ataques Múltiplos Garras–Garras–Mordida. E, é claro, também têm ataques de sopro.

Dragões metálicos são diferentes dos cromáticos em quatro aspectos:

- Jovens, adultos e anciões têm todos proficiências em perícias sociais, além de em Percepção e Furtividade.
- Dragões anciões de latão e de cobre e dragões adultos de bronze, prata e ouro podem Alterar Forma.
- Dragões metálicos adultos e anciões têm apenas duas ações de covil disponíveis, e não três.
- Cada dragão metálico tem *dois* tipos de ataque de sopro, um dos quais é não letal e pode ser usado para subjugar sem ferir.

Visto que são criaturas bondosas, um encontro com um dragão desses vai se desenrolar bem diferente de um encontro com um cromático. Ele raramente vai começar com o dragão atacando os personagens dos jogadores e jogadoras – e nem com os PJs atacando o dragão, aliás.

Filhotes metálicos geralmente serão amigáveis e gentis, se não indiferentes. Um filhote de latão, cobre ou prata pode até se aproximar de um grupo de aventureiros e aventureiras e tentar se comunicar em Dracônico; um de bronze ou de ouro vai se esconder e observá-los cuidadosamente, mas não fugirá se eles se aproximarem, a menos que pareçam beligerantes. Se uma luta começar, a primeira ação de um filhote vai ser usar a arma de sopro não letal como um esforço para repelir os agressores e depois vai voar, escavar ou nadar para longe o máximo de seu deslocamento. Apenas depois de atacado e de sofrer dano ele irá utilizar a arma de sopro que causa dano, e só vai engajar em combate corpo a corpo e usar Mordida se estiver acuado.

Dragões jovens das variedades metálicas também mostram variações adolescentes das personalidades que terão quando adultos: os jovens de latão são tagarelas desbocados, os de bronze são observadores tímidos, os

de cobre são palhaços e engraçadinhos, os de ouro são desinteressados e um tanto esnobes, e os jovens dragões de prata são uns docinhos. Dragões jovens de latão, cobre e prata vão tomar a iniciativa na interação social; jovens de bronze e ouro normalmente não, mas podem engajar em uma conversa caso sejam abordados com intenções claramente não hostis.

O tipo de interação social que um dragão jovem prefere é indicado por sua proficiência em perícias sociais. Jovens de latão gostam de conversar, trocar elogios e barganhar; assim como os de ouro, embora esses últimos sejam mais ligeiros em perceber mentiras e segundas intenções da parte dos PJs. Os jovens de bronze são mais reservados, tentando ler o que os personagens desejam antes de conversar mais profundamente. Os de cobre gostam de proferir bravatas e blefes para ver quem consegue convencer o outro com a história mais ultrajante. Dragões de prata são interessados em trocar conhecimento.

Se parecer que o encontro rumá para a hostilidade, dragões jovens de bronze e ouro não perdem tempo e voam para longe imediatamente. Jovens de cobre vão usar Enganação para desorientar ou enganar os PJs e fazer com que eles baixem a guarda; depois, vão atacar com Sopro Letárgico antes de fugir voando. Os de latão vão tentar se safar na lábia antes de recorrer ao uso do Sopro Sonífero e fugir, e os bondosos dragões de prata podem nem perceber que estão em perigo até que o combate comece de fato, quando usarão o Sopro Paralisante para depois fugir. Como no caso dos filhotes, os dragões jovens usam os ataques de sopro não letais como um ataque surpresa inofensivo, mas eficiente, antes de bater em retirada, e usam os ataques de sopro ofensivos apenas quando já estão feridos, recorrendo aos Ataques Múltiplos só quando estão acuados.

Assim como os cromáticos, os dragões metálicos em estágios mais avançados que o de filhote também se reposicionam antes de usar as armas de sopro, potencialmente recebendo ataques de oportunidade, com o objetivo de apanhar a maior quantidade possível de alvos dentro da área de efeito. Isso vale tanto para os ataques de sopro não letais quanto para os ofensivos.

Os **dragões adultos** e **anciões** das variedades metálicas têm acesso às ações de covil, que não seguem padrões tão consistentes quanto as dos cromáticos. Falando por cima, elas podem ser divididas em “ações de nuvem” não letais e “ações de rechaçar” mais agressivas. Ações de nuvem

abarcam a Nuvem de Areia do dragão de latão, a Névoa Obscurecente dos dragões de bronze e prata e a Lama dos de cobre (o que força um pouco a barra dessa categoria). Ações de rechaçar incluem o Vento Forte do dragão de latão, a Trovoada do dragão de bronze, o Crescer Espinhos do dragão de cobre e o Vento Frio do dragão de prata; todas causam dano, exceto a primeira, e todas inibem movimento, exceto a última.

As ações de covil do dragão de ouro, por outro lado, não se encaixam nesse padrão. Suas duas ações do tipo são Vislumbre do Futuro – que confere ao dragão vantagem em todas as jogadas de ataque, testes de atributo e salvaguardas durante a rodada inteira – e Banimento – que funciona como a magia homônima, mas apenas por um turno. Ele vai contar com Vislumbre do Futuro enquanto nenhum sangue tiver sido derramado; depois, utiliza Banimento para cortar as asinhas do adversário mais ameaçador sempre que puder.

Dragões metálicos adultos e anciões, assim como os jovens, preferem conversar a lutar, embora tenham personalidades mais maduras e completamente desenvolvidas. Diferente dos dragões jovens, eles *irão* iniciar um combate se perceberem que os PJs com quem estão lidando têm más intenções. Porém, eles ainda o farão por meios não letais – as “ações de nuvem” do covil e o ataque de sopro que não cause dano – enquanto isso parecer suficiente. Diferente dos dragões cromáticos, os metálicos usam os Ataques Múltiplos *antes* das armas de sopro ofensivas, porque esses ataques incluem o uso de Presença Aterradora, que pode ser capaz de manter oponentes afastados. Os ataques de sopro ofensivos são a última cartada que dão, quando é certo que os PJs são malignos e não podem ser dissuadidos de outra maneira.

A menos que estejam defendendo seus covis, dragões metálicos adultos e anciões não lutarão além do ponto em que ficam moderadamente feridos (com 70% ou menos dos PV máximos): quaisquer criaturas que os tenham ferido assim são capazes de fazer pior, e devem ser evitadas. Quando em retirada, um dragão metálico Desengaja e depois voa o máximo de seu deslocamento – ou escava, nada ou escala para longe se, e somente se, os agressores não puderem segui-lo dessa forma.

Como suas contrapartes cromáticas, os adultos e anciões metálicos usam a Resistência Lendária sempre que falham em um teste de salvaguarda.

Por fim, qualquer dragão metálico adulto ou ancião com o recurso de Alterar Forma prefere ficar disfarçado quando está fora de seu covil, especialmente quando está se aventurando em terras civilizadas. Eles se mesclam com os arredores, assumindo uma forma humana quando entre humanos, uma forma élfica quando entre elfos, uma forma de feras ou de pássaro quando em regiões selvagens, e talvez assumam até a forma de gênios se estiverem em um deserto. Se for ameaçado enquanto estiver sob disfarce, um dragão vai tentar resolver a situação na conversa, mesmo que tenha de se render para evitar um combate, de modo a evitar revelar sua verdadeira natureza. Assim que tiver a chance, porém, vai voltar à forma original ou assumir um novo disfarce que o permita escapar.

DRAGÕES DE SOMBRA E DRACOLICHES

O *Monster Manual: Livro dos Monstros* da quinta edição inclui dois “dragões” que não são criaturas *per se*, mas modelos que podem ser aplicados ao bloco de estatísticas de qualquer dragão cromático ou metálico. Dragões de sombras são os que fizeram seus covis no Sombral – um plano de existência paralelo cheio de energia negativa, melancólico e desolado – e sofreram toda sorte de efeitos que você esperaria ao viver por décadas ou séculos em tal lugar. Dracoliches são dragões que, como liches humanoides, transformaram-se em horrores mortos-vivos em sua busca errática pela imortalidade.

Dragões de sombras e dracoliches são criados aplicando certas mudanças aos blocos de estatísticas de um dragão adulto ou ancião (jovens também, no caso do dragão de sombras) de qualquer tipo, inclusive metálicos – sim, aparentemente mesmo um metálico pode se tornar um dragão de sombras ou dracolich, supondo que sejam sujeitos a algum tipo de influência corruptora suficientemente poderosa. Quais efeitos essas modificações têm nas táticas de combate deles?

Dragões de sombras têm maiores bônus de proficiência na perícia Furtividade, junto com os traços Furtividade nas Sombras e Sensibilidade à Luz Solar. Furtividade nas Sombras garante a capacidade de se Esconder como ação bônus; Sensibilidade à Luz Solar impõe desvantagem em jogadas de ataque e testes de Sabedoria (Percepção) realizados sob a luz do

sol. Aqui está a primeira diferença: dragões das sombras não dão as caras durante o dia. São estritamente noturnos e subterrâneos.

Apesar de compartilhar o perfil de combatente bruto com os outros dragões, Furtividade nas Sombras os incentiva a lutar no estilo de escaramuça: atacar, recuar, Esconder-se, repetir. Suas altas Constituição, Classe de Armadura e quantidade de pontos de vida fazem com que não se preocupem em receber os ataques de oportunidade que podem provocar ao recuar. Entretanto, não acredito que seja muito do feitio de um dragão, mesmo um corrompido, lutar dessa forma em todas as rodadas. Talvez ele alterne da pancadaria tradicional para a escaramuça se estiver tendo problemas em acertar ataques corpo a corpo, ou se houver adversários demais que estejam atingindo-o demais ou cercando-o facilmente.

Outra mudança que pode alterar as táticas de um dragão de sombras é o Sopro de Sombra, que transforma seu ataque de sopro em ondas de energia necrótica com potencial de transformar os inimigos em escravos mortos-vivos. Isso dá ao dragão um incentivo para focar os ataques nos oponentes menos resistentes. Identificar esses oponentes requer certa Inteligência, porém – uma que os dragões azuis, verdes, negros, vermelhos e metálicos possuem antes de se transformarem; dragões brancos, nem tanto.

O *Monster Manual: Livro dos Monstros* dá ao DM a escolha de permitir ou não que um dragão de sombras utilize as ações de covil de seu tipo antigo. No geral, acredito que as ações de covil debilitantes dos dragões cromáticos se ajustam bem ao conceito do dragão de sombras; as ações de restrição de movimento se ajustam razoavelmente bem, com pequenas modificações em suas descrições; e as ações de dano direto se encaixam de forma menos consistente. A nuvem de insetos do dragão negro ecoa a magia *praga de insetos* da Múmia Real, e um dragão de sombras verde poderia gerar vinhas espinhosas negras e retorcidas, mas acho que um dragão de sombras azul ou vermelho perderia a habilidade de gerar eletricidade ou erguer magma. Ações de covil dos dragões metálicos se encaixam bem no modelo do dragão de sombras.

Fora essas alterações, dragões de sombras não têm grandes motivos para lutar diferente de dragões adultos ou anciões de seus tipos originais.

O modelo do **dracolich**, para a minha decepção, oferece ainda menos mudanças interessantes para o comportamento do dragão – ou, devo dizer, *nenhuma*, na verdade. O modelo do dragão de sombras pode ser aplicado a

dragões jovens, adultos e anciões. O do dracolich, por sua vez, apenas a dragões adultos ou anciões. E o que ele oferece? Resistência a dano necrótico. Imunidade a dano venenoso e às condições de enfeitiçado, amedrontado, paralisado e envenenado. Imunidade a exaustão. Resistência à magia. E só. Nada que melhore suas capacidades, só características que limitam o que pode ser feito contra ele. Chaaaaato.

Então, obviamente, um dracolich luta da mesma maneira que faria quando vivo, fugindo igualmente quando fica gravemente ferido. Afinal de contas, ele não passou por poucas e boas em sua busca pela imortalidade para ser destruído por um grupo de “crianças intrometidas e um cachorro idiota”. Se esses oponentes são capazes de tamanho estrago, talvez ele devesse estar em outro lugar. Sim, mesmo que sua forma física seja destruída, seu filactério se torna um refúgio para sua alma até que ela encontre um novo corpo para habitar – mas isso é doloroso, e alguém pode aparecer e destruir o filactério nesse meio-tempo. Não vale o risco.

PSEUD ODR AGÕES

Menos inconstantes que seus primos dragões fada, **pseudodragões** são criaturas de natureza bondosa, mais inclinados a se esconder de desconhecidos do que a interagir com eles. Raramente têm qualquer razão para lutar ou tendência de fazê-lo, e só vão se aproximar de seres maiores por curiosidade, geralmente atrás de algo brilhante deixado à vista. Mesmo assim, eles tentam se manter escondidos.

Um pseudodragão envolvido em um encontro de combate ou está se defendendo de algum babaca ou está lutando como companheiro de um mago. Qualquer que seja o caso, lutar não é o seu forte, e ele precisa tomar cuidado com criaturas mais poderosas.

Pseudodragões têm Força muito baixa, mas Destreza alta e Constituição acima da média; como não têm ataques à distância, isso faz deles escaramuçadores. Como a maioria dos predadores, têm proficiência em Percepção e Furtividade, mas usam suas habilidades apenas para emboscar criaturas Minúsculas quando caçam; no que diz respeito a criaturas maiores, usam essas perícias para se esconder e observar.

Com percepção às cegas e visão no escuro, são majoritariamente noturnos, por vezes subterrâneos. Se eles se aproximarem dos PJs, será sob

a cobertura da escuridão. Observação: um companheiro pseudodragão mantém seu ciclo circadiano, cochilando sobre os ombros ou dentro das vestes do mago durante o dia, a menos que seja acordado, e ficando alerta e brincalhão durante a noite. Isso faz deles muito úteis de se ter por perto durante um turno noturno de vigília, quando podem Ajudar em testes de Percepção.

O primeiro impulso de um pseudodragão assim que um combate começa é voar para fora de alcance – de preferência, 9 metros para cima. Se for atacado e não tiver um aliado presente, foge usando a ação Correr. Por outro lado, se tiver um aliado engajado no combate, ele Esquiva e observa.

Pseudodragões são inteligentes o bastante para ficar fora do combate até que possam ser verdadeiramente úteis, o que normalmente significa atacar um oponente que já esteja engajado em combate contra um de seus aliados. Se um inimigo atacar o mago de um pseudodragão, ele corre em sua defesa. Se um mago pedir a ele que ajude um aliado – ou se ele meramente sentir grande preocupação do mago por um aliado, uma emoção que a Telepatia Limitada do pseudodragão pode captar –, ele ataca o que quer que esteja engajado com aquele aliado em particular. Se você estiver usando a regra opcional de Flanquear (no capítulo 8 do *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre*), ele flanqueia o alvo para ganhar vantagem em sua jogada de ataque.

Mordida ou Ferrão? A Mordida não tem muitos atrativos, já que o Ferrão tem o mesmo alcance, o mesmo modificador de acerto e causa o mesmo dano, embora force o alvo a testar salvaguarda para não ser envenenado. Porém, a CD desse teste é tão baixa que mesmo o mais fraco dos oponentes terá uma boa chance de ter sucesso. Mas um pequeno diferencial é melhor do que nenhum diferencial.

Pseudodragões não entram em combate a menos que a atenção de seus alvos já esteja ocupada. Se um inimigo se voltar contra um pseudodragão, ele muda de Ferroar para Esquivar – mesmo quando acerta um ataque, seu dano é tão baixo que vale mais a pena somente distrair o oponente enquanto os próprios aliados causam danos mais significativos. Se o oponente tiver Ataques Múltiplos, no entanto, ficar dando mole não é interessante para o pseudodragão; nesse caso, ele Desengaja e voa até uma distância e altitude seguras. Sozinhos, não são sagazes e disciplinados o bastante para poder Desengajar, mas você pode contornar isso assumindo que o forte laço de

amizade com seu mago os permite fazer coisas que não fariam de outra forma. Se quiser encarar isso com mais rigor, você pode fazer um pseudodragão Esquivar e depois voar para longe – atraindo o ataque de oportunidade, mas *apenas* o ataque de oportunidade, e impondo desvantagem na jogada.

Quando estiver moderada ou gravemente ferido (com 4 PV ou menos), vai direto para um lugar ou refúgio seguro assim que sai do combate corpo a corpo, e se Esconde até que a ameaça se vá. Um companheiro pseudodragão não retorna à luta, mesmo que seu mago ordene; aliás, mandar um companheiro desses voltar para uma briga enquanto ferido é um jeito certeiro de machucar os sentimentos dele e possivelmente perder sua lealdade para sempre.

Se não estiver ferido e nem engajado ativamente em combate e observar algo brilhante em um combatente inimigo, o pseudodragão pode dar um mergulho, agarrar o que lhe chamou atenção e voltar para cima. Eles *são* dragões, afinal de contas, e gostam de manter seus pequenos tesouros.

DRAGÕES FADA

Os PJs não têm muitos motivos para lutar contra um **dragão fada**, a menos que sejam más pessoas. Dragões fada são criaturas fofinhas de natureza bondosa, quase sempre inofensivas, que provocam transeuntes com ilusões travessas – nada maldoso, lembre-se. Personagens que levem essas brincadeiras numa boa não tem nada a temer em relação a eles. Caso reajam agressivamente, porém, eles respondem no mesmo tom.

Dragões fada são Minúsculos e muito frágeis, mas sua Destreza é extraordinária, e sua Constituição está acima da média. Eles também são espertos e muito carismáticos. Como não têm nenhum tipo de ataque à distância, qualquer luta deve ser do tipo “bater e sair correndo”.

O grande deslocamento de voo deles – 18 metros por turno – facilita isso, e a Invisibilidade Superior permite que fiquem invisíveis à vontade pelo tempo que se concentrarem nisso. Isso significa que podem se mover livremente, atacar, usar objetos ou mesmo conjurar magias sem se tornarem visíveis, mas não conseguem conjurar outras magias que também precisem de concentração.

Podem se comunicar telepaticamente com outros dragões fada próximos. Se você se encontrar lutando com mais de um deles, estará em um mato sem cachorro, porque eles vão chamar todos os amigos para ajudar. Lá pela terceira rodada de um combate contra dois dragões fada, você estará lutando contra cinco. Algumas rodadas depois, estará lutando contra uma dezena. E depois umas três dúzias. Parece injusto? Tô nem aí. Você atacou uma criatura bondosa, está colhendo o que plantou.

A principal arma do arsenal de um dragão fada é o Sopro de Euforia, um ataque de baixo alcance que funciona como uma versão limitada da magia *confusão*: se o alvo falhar na salvaguarda (o que não é tão comum, visto que a CD é apenas 11), ele ou sai correndo de forma aleatória ou fica parado por uma rodada. Essa habilidade tem recarga, o que a torna utilizável mais ou menos uma vez a cada três rodadas.

Não é um risco muito grande – vindo de *um* dragão fada. Mas contra uns trinta deles... Bom, imagine que ao menos dez terão o Sopro de Euforia carregado em cada rodada. Agora divida isso pelo número de PJs lutando contra eles. Uma salvaguarda de Sabedoria com CD 11 é fácil. De duas a seis em sequência, nem tanto.

Como eu disse, dragões fada conseguem usar o sopro enquanto estão invisíveis. Mas por que fariam isso se podem provocar você ficando visíveis (sem custo de ação), usando o Sopro de Euforia (ação) e ficando invisíveis de novo logo depois (ação bônus), antes que você possa reagir? “Tá bom, já chega – eu Preparo uma ação de ataque contra o primeiro que ficar visível e estiver ao meu alcance!”. Boa tentativa, parça, mas dragões fada são espertos. Se eles virem você com ação preparada, simplesmente não vão atacar *você* – ou então vão usar o Sopro de Euforia sem ficar visíveis.

A ação de Mordida do dragão fada é patética, e causa apenas 1 ponto de dano. Ele não a usa a menos que o ataque de sopro esteja recarregando. Nesse caso, ele usa esse ataque da mesma forma que o sopro: fica visível, usa Mordida e fica invisível imediatamente depois; ou então morde enquanto invisível, se o inimigo estiver esperando ele reaparecer.

A combinação do alto deslocamento de voo e da Invisibilidade Superior significa que uma pequena quantidade de dragões fada podem se aproximar e se afastar de alvo em alvo de modo a parecerem mais numerosos. Essa é, de fato, uma das estratégias básicas que usam. Eles não estão tentando

matar seus oponentes, apenas atormentá-los e, em última instância, afugentá-los para que saiam de perto.

Eles também conseguem conjurar alguns feitiços de ilusão, ganhando novos à medida que envelhecem. Todo dragão fada pode conjurar *luzes dançantes*, *mãos mágicas* e *ilusão menor*. Essas não têm muita aplicação em combate. *Leque cromático* pode cegar um inimigo por uma ou duas rodadas, embora normalmente isso não seja necessário, já que dragões fada podem ficar invisíveis à vontade. *Reflexos* é outra forma de fazê-los parecer mais numerosos. *Sugestão* não vai ter tanta utilidade depois que o combate começar. *Imagen maior* é uma grande ilusão que engana vários sentidos e que pode aparecer como qualquer coisa, como um rinoceronte investindo em carga, um vórtice uivante, uma aparição que emite gritos agudos ou um pilar de chamas – mas requer concentração, então não pode ser conjurada enquanto o dragão fada estiver invisível (com sorte, a ilusão será distração suficiente para desviar a atenção da presença do próprio dragão fada). *Terreno alucinatório* não requer concentração e pode fazer o chão parecer estar desmoronando, colapsando ou alagando. E *polimorfia*, que também requer concentração, pode fazer um oponente se transformar em um sapo, uma doninha ou uma lesma – tenha em mente que qualquer magia que o dragão fada usou para se divertir antes do combate começar não estará disponível quando isso acontecer.

Dragões fada não lutam simplesmente por lutar, e gostam de viver, então não precisam sofrer muito dano para recuar: ficar moderadamente ferido (com 9 PV ou menos) já é o suficiente para que um deles vaze. Mas isso só espanta *um* dragão fada, não o bando todo, que continuará entorpecendo, mordiscando e ludibriando os agressores até que seu território esteja seguro e protegido.

SERPES

A **serpe**, uma prima não muito inteligente e meio feral da família dos dragões, segue o perfil de bruto em muitos aspectos. Mas tem uma nuance em sua constelação de características que é fácil deixar passar.

Serpes têm um deslocamento de “caminhada” de 6 metros por turno, mas voam a 24 metros por turno. Com essa diferença, não há nenhum motivo para ficarem paradas enquanto lutam, como outros brutos de Força e

Constituições elevadas gostam de fazer. Serpes são lutadoras corpo a corpo, mas lutadoras *evasivas* que nunca tocam o chão se puderem evitar. Também não permanecem ao alcance dos inimigos, sem engajar com eles.

Além dos dentes e das garras, serpes têm ferrões peçonhentos nas caudas que lembram os dos escorpiões, capazes de infligir um enorme dano venenoso em adição ao dano perfurante típico de uma criatura Grande. Não tem muito o que pensar: uma serpe sempre vai tentar acertar ao menos um ataque com o Ferrão. Mas seus Ataques Múltiplos dão a opção de substituir um dos ataques da combinação padrão Mordida–Ferrão por um ataque com as Garras.

À primeira vista, parece um bom negócio: as Garras causam um dano ligeiramente maior que a Mordida ($2d8 + 4$ contra $2d6 + 4$). Mas vejamos o alcance de cada ataque. Garras tem alcance de 1,5 metro, então a serpe deve estar adjacente ao oponente para poder atacar dessa forma. Mordida, por outro lado, tem alcance de 3 metros, assim como o Ferrão. Isso significa que a serpe pode sobrevoar atacando com Mordida–Ferrão (apesar de não ter a característica Sobrevoar) sem chegar a menos de 3 metros do oponente. Ao atacar sem entrar no alcance do oponente, ela não precisa *sair* dele – ou seja, *não provoca ataques de oportunidade*. Dessa forma, a serpe pode obter o mesmo efeito de Sobrevoar graças ao alcance de 3 metros de seus ataques – exceto se, por um infortúnio, algum dos oponentes estiver usando uma arma com a propriedade extensão, como uma alabarda. Infelizmente, serpes não são sagazes o bastante para adaptarem suas táticas no caso desses imprevistos. Esse é o único *modus operandi* delas.

Isso quer dizer que a serpe nunca tem razões para atacar com as garras? De forma alguma. Se estiver retida de alguma maneira (caída, agarrada ou contida) e os inimigos estiverem próximos, a serpe usa os Ataques Múltiplos para uma combinação de Garras–Ferrão assim que puder, aproveitando esses pontinhos de dano a mais na tentativa de se lançar ao ar novamente – negligenciando possíveis ataques de oportunidade porque, na pior das hipóteses, só vai receber um ataque de cada oponente. Se ficar no chão, arrisca receber muito mais golpes, ainda mais se os oponentes tiverem Ataque Extra – e, se eles estiverem enfrentando um monstro de ND 6, eles provavelmente têm. Se não conseguir levantar voo, ela só pode usar Mordida–Ferrão. Por fim, serpes também usam Garras–Ferrão quando estão engajadas no combate corpo a corpo com outro oponente voador.

Como outros predadores, a serpe está interessada principalmente em conseguir uma refeição, e vai atrás do membro aparentemente menos resistente do grupo – idealmente o que está mais isolado ou desatento. Depois de escolher uma presa, concentra todos os ataques nela. Quando o oponente cai inconsciente, a serpe abdica dos Ataques Múltiplos para pegá-lo e voar de volta para onde costuma se abrigar. Se a presa pesar menos de 260 quilos, a serpe pode voar seu deslocamento completo.

Elas são ferozes e mal-humoradas, mas ainda querem viver. Se ficar gravemente ferida (com 44 PV ou menos), uma serpe irá usar a ação Correr e procurar por uma presa mais fácil.

DRAGÕES TARTARUGA

Nem todos os dragões habitam terra firme. O **dragão tartaruga** é uma criatura dracônica que habita o oceano, às vezes afundando navios pelos seus tesouros e às vezes – seguindo o ditado do xadrez de que a ameaça é mais forte do que a execução – exigindo tributos ao longo de rotas marítimas muito utilizadas. Crescem até o tamanho Colossal, e a espinha dorsal se desenvolve formando um espesso casco sobre as costas, de onde vem o nome do bicho.

Incapaz de voar, o dragão tartaruga tem um deslocamento de natação de 12 metros; em terra, se desloca a apenas 6 metros por turno, então só sai da água quando enfurecido. A Força e a Constituição extraordinárias se destacam dos outros atributos dele, que são medianos; ele também tem proficiência nas “três grandes” salvaguardas e resistência a dano ígneo. É um bruto imbatível e destemido.

Sopro de Vapor é uma habilidade recarregável. Sempre que ela está disponível, o dragão tartaruga tenta se reposicionar para atingir pelo menos seis inimigos (ou todos, se estiverem em quantidade menor) dentro da área de efeito cônica. Se não puder, mantém essa ação reservada por uma rodada; na segunda rodada, tenta se reposicionar para usar o Sopro de Vapor em pelo menos quatro inimigos; na terceira, em pelo menos dois – tenha em mente que, debaixo d’água, o dragão tartaruga pode se mover tanto horizontalmente quanto verticalmente. Como os Ataques Múltiplos causam uma média de 58 pontos de dano se os três acertarem, ele nunca troca a chance de usá-los por um ataque de sopro contra apenas um oponente.

Quando o Sopro de Vapor não está disponível, o dragão recorre aos Ataques Múltiplos com a combinação Garras–Garras–Mordida. A combinação Garras–Cauda só vale a pena em terra, já que a vantagem entre ela e a combinação de garras e mordida está na possibilidade de derrubar os oponentes (e não há nada nas regras afirmando ser impossível ficar caído debaixo d'água, mas tentar isso em um PJ é convidar quem está jogando a debater regras – e, sinceramente, eu ficaria ao lados deles nessa disputa).

Isso tudo assumindo que o dragão tartaruga está lutando diretamente contra os adversários. Se estiver atacando uma embarcação, ele irrompe da água apenas para usar o Sopro de Vapor, e só usa esse recurso se puder maximizar seu efeito. Se o sopro não estiver disponível, ele submerge e ataca o veículo por baixo, tentando afundá-lo. Aqui também não há razão para atacar com a Cauda: um barco não é uma criatura, nem pode ser derrubado, então um ataque de Cauda causaria apenas dano contundente.

Essas criaturas têm Inteligência na média humanoide, e Sabedoria um pouco acima dessa média. Esses atributos não lhe conferem muita flexibilidade tática, mas a Sabedoria dá a eles alguma sagacidade na hora de escolher os alvos, bem como um senso de minimizar as perdas. Qualquer grupo que puder causar dano moderado a um dragão tartaruga, que tem uma reserva enorme de pontos de vida, não deve ser menosprezado. Dragões tartaruga não são malignos, apenas gananciosos. Reduza um a 238 PV ou menos e ele irá recuar e tentará fazer um acordo que o deixe viver e ficar com (a maior parte do) seu tesouro. Se seus adversários se recusarem a ceder, ele luta até ficar gravemente ferido (com 136 PV ou menos), momento em que nada para longe com o máximo de seu deslocamento, Esquivando enquanto recua.



GIGANTES

A principal coisa que devemos lembrar sobre os gigantes é que eles se importam tanto com os “povos pequenos” quanto os humanos se importam com pombos, saguis ou formigas. Na melhor das hipóteses, eles são complacentes com os seres menores ou simplesmente indiferentes; na pior, sentem um prazer brutal em cometer abusos contra eles. O mais comum – principalmente entre os gigantes inferiores, como ettins e trolls – é que eles vejam seres menores simplesmente como comida. Mesmo assim, há uma grande variedade de comportamentos e personalidades entre os gigantes. Com grandes poderes vem – normalmente – uma grande sofisticação.

GIGANTES VERDADEIROS

Considerando apenas os valores extraordinários de Força e Constituição, seria fácil colocar todos os gigantes como guerreiros brutos. Se quisermos que encontros com gigantes sejam mais do que festivais de porrada, temos de buscar por pistas que não estão apenas nos blocos de estatísticas, mas também nos textos descritivos do *Monster Manual: Livro dos Monstros*.

Veja a questão do arremesso de rochas. Cada raça de gigante tem esse ataque à distância além do ataque corpo a corpo que, em média, causa mais dano. Ainda assim, todas as raças de gigantes têm Força muito, muito mais alta do que a Destreza. Então, baseado nas hipóteses que tenho usado sempre, eles certamente iriam preferir engajar em combate corpo a corpo em vez de atacar à distância. Além disso, os Ataques Múltiplos dos gigantes se aplicam apenas a seus ataques corpo a corpo, e não ao arremesso de rochas. Então por que incluir um ataque à distância?

Bom, vamos começar com os **gigantes da colina**. Eles são estúpidos, maldosos, indisciplinados e agressivos. Mal são conscientes, movidos por instinto e impulsos. É claro que eles vão correr e bater. Mas, com um deslocamento de 12 metros e um alcance de 3 metros, são incapazes de alcançar um inimigo que esteja a mais de 15 metros.

Se você fosse um gigante da colina e visse um alvo a 30 metros de você, o que você faria: correria na direção dele para poder atacar na próxima rodada ou pegaria uma rocha e jogaria nele enquanto se aproxima?

Esses gigantes não têm paciência para esperar até que possam se aproximar o suficiente para começar o combate corpo a corpo. Avançam contra suas presas imediatamente, depois pegam uma rocha (assumindo que haja uma disponível – e, se o grupo estiver no território do gigante, haverá) e a arremessam*. O alcance é irrelevante: se o alvo estiver a mais de 18 metros, o gigante da colina arremessa a rocha mesmo assim, mesmo que faça as jogadas com desvantagem, porque eles são mal-humorados. Mas assim que iniciar um turno a 15 metros ou menos do alvo, ele vai se aproximar e começa a bater.

Gigantes da pedra, por outro lado, *amam* arremessar rochas. Eles fazem disso uma arte. Também são muito mais introvertidos e menos beligerantes do que outros tipos de gigantes; preferem expulsar invasores a se envolver com eles. Então um gigante da pedra não vai se aproximar do alvo, mesmo que esteja no alcance máximo e atacando com desvantagem, porque esse ataque serve principalmente para efeito dissuasivo. Um tiro de aviso é tão bom quanto um tiro certeiro.

Esses gigantes também têm Camuflagem de Pedra, que lhes confere vantagem em testes de Furtividade para se esconderem nos terrenos rochosos onde vivem. Um gigante da pedra que aviste invasores vai se esconder até que eles se aproximem; depois, arremessará a primeira rocha enquanto ainda está escondido. Isso dá a ele vantagem na jogada de ataque, o que pode tanto aprimorar um ataque dentro de um alcance normal quanto cancelar a desvantagem de um ataque no alcance máximo.

Repare que, quando outros gigantes arremessam rochas, eles apenas causam dano – mas, quando gigantes da pedra fazem o mesmo, eles têm chance de deixar os alvos caídos. Um alvo caído é um alvo fácil para um ataque corpo a corpo, porém mais difícil de acertar à distância. Então quando um gigante da pedra derruba um alvo, ele considera o serviço terminado – ponto marcado, mensagem entregue – e passa para o próximo. Ele também tem Inteligência e Sabedoria suficientes para reconhecer algo fora do comum – como, por exemplo, a presença de um conjurador poderoso ou de alguma outra ameaça excepcional entre os oponentes – e

reagir de acordo, seja mirando naquela ameaça ou chamando por reforços, se houver algum disponível.

Tem uma coisa que me surpreendeu no bloco de estatísticas do gigante da pedra, tanto que até conferi a errata do *Monster Manual: Livro dos Monstros* para me certificar de que não era um erro: as jogadas do ataque de Rocha e do ataque corpo a corpo do gigante da pedra têm o mesmo modificador. Baseando-se nos métodos usuais de cálculo do modificador de ataque (apresentados em “Criando um Bloco de Estatísticas de Monstro”, no capítulo 9 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*, se você estiver a fim de focar nos detalhes), isso é exatamente o que você esperaria. Mas o texto descriptivo fala o seguinte sobre os gigantes da pedra:

Apesar do seu grande tamanho e musculatura, os gigantes da pedra são ágeis e graciosos. Aos arremessadores de rochas mais habilidosos são concedidas posições de alta patente na ordenação desses gigantes, obtidas por meio de um teste e demonstração de sua capacidade de arremessar e pegar pedras enormes [...] Um gigante da pedra arremessando uma rocha realiza não apenas um feito de força bruta, mas também uma exibição impressionante de atletismo e postura.

Com isso, um gigante da pedra não deveria ser *melhor*, e não apenas tão bom quanto, em arremessar rochas do que em acertar coisas com uma clava? E veja a perícia de Atletismo que esse gigante tem! Ela não deveria ser útil para alguma coisa? Baseado nessas premissas, como Mestre e imperador-deus do meu mundo de jogo, eu daria aos gigantes da pedra a possibilidade de usar seu Atletismo +12 para arremessar rochas em vez do modificador de ataque +9. Se você fizer isso, ajuste o nível de desafio de 7 para 8.

Gigantes do gelo são os orcs das raças gigantes: brutos agressivos, não só por natureza mas também por ideologia. Eles lutarão como os gigantes da colina, arremessando rochas apenas até chegarem a 15 metros ou menos dos alvos. Depois, mudam para corpo a corpo. Como os gigantes da pedra, eles conseguem se adaptar caso aconteça algo fora do normal. Diferente dos gigantes da pedra, eles escolhem os alvos indiscriminadamente. A única exceção a isso é que, como um gesto de domínio, podem escolher

especificamente como alvo o oponente mais forte fisicamente, apenas para provar que são ainda mais fortes.

Se gigantes do gelo são como orcs, os **gigantes do fogo** são como hobgoblins, militaristas e disciplinados. Embora eles possam jogar rochas a até 72 metros, irão primeiro diminuir a distância (usando a ação Esquiva se precisarem evitar ataques à distância ou ataques mágicos) até que possam atacar sem desvantagem. A 18 metros, eles iniciam o combate arremessando uma rocha; no próximo turno, avançam mais 3 metros e arremessam outra. No terceiro turno, eles avançam usando seu deslocamento completo e começam a combater no corpo a corpo usando os Ataques Múltiplos com a espada grande.

Gigantes do fogo são ligeiros na seleção de alvos. Se houver um “canhão de vidro” (grande capacidade de causar dano, poucos pontos de vida) entre seus oponentes, os gigantes irão se concentrar nele. Eles conseguem se adaptar a situações inesperadas, e usam o terreno para melhorar suas vantagens.

Gigantes das nuvens não são estúpidos como os da colina, reclusos como os da pedra, agressivos como os do gelo e nem disciplinados como os do fogo. Eles são perspicazes. Antes de engajarem em combate, eles se certificam de que aqueles que os encontraram são realmente uma ameaça. Eles são dispostos a conversar, e talvez até curiosos com os motivos dos invasores. Sua proficiência em Intuição lhes dá uma ideia sobre o que seus interlocutores procuram. Mas eles também não hesitarão em iniciar um combate se concluírem que alguém está atrás deles – ou de seus tesouros.

Consequentemente, gigantes das nuvens não costumam arremessar rochas. Na altura em que a luta começa, eles normalmente estão no alcance do combate corpo a corpo, ou pelo menos perto o bastante (15 metros ou menos) para se moverem e engajarem. Com eles, a questão não é quando decidem arremessar uma rocha, e sim quando decidem lançar uma magia. Eles podem conjurar *controlar o clima* e *forma gasosa* uma vez por dia; *queda suave*, *voo*, *passo nebuloso* e *telecinese* três vezes por dia; e *detectar magia*, *névoa obscurecente* e *luz à vontade*. Dessa lista, *passo nebuloso* é a que se destaca, por duas razões: primeiro, porque é conjurada como uma ação bônus, melhorando a economia de ações do gigante; segundo, porque é consistente com a natureza trapaceira dos gigantes das nuvens. Canhões de vidro, cuidado: um gigante das nuvens não hesitará em usar *passo nebuloso*.

para atacar você por trás com duas boas bordoadas da maça estrela. Eles também usam *passo nebuloso* para evitar que fiquem cercados por seus inimigos ou cara a cara com um arqueiro – ataques à distância têm desvantagem quando realizados a 1,5 metro ou menos. O arqueiro pode tentar recuar até 3 metros, ainda dentro do alcance do gigante, portanto sem provocar um ataque de oportunidade. Mas isso vai ser difícil se o gigante usar sua ação – e ele tem um modificador de Força de +8 – para agarrar o arqueiro primeiro.

O resto do repertório de magias do gigante das nuvens não está à altura dele. *Queda suave* só entrará em jogo se o gigante e os PJs estiverem lutando do mesmo lado, contra outros gigantes. *Voo* consome uma ação e não oferece muito em troca, uma vez que um gigante das nuvens raramente tem algo a temer em uma luta corpo a corpo no chão. Dito isso, a Classe de Armadura deles é meio baixa, então eles talvez prefiram flutuar 3 metros acima dos oponentes – fora do alcance deles, mas a uma distância em que ainda consigam acertá-los com golpes corpo a corpo. *Voo* também aprimora o deslocamento do gigante das nuvens de 12 para 18 metros, o que pode fazer a diferença durante batalhas em lugares abertos, onde os adversários estão muito espalhados. O uso de *telecinese* para mover outras criaturas é questionável, já que seria um teste resistido entre a Força do alvo e o Carisma do gigante; quanto a objetos, como o alcance da magia é de apenas 18 metros e o gigante tem deslocamento de 12 metros, ele poderia apenas Correr e pegar o que quer. *Forma gasosa* é um plano de fuga, *controlar o clima* tem um tempo de conjuração de 10 minutos, *névoa obscurecente* atrapalha tanto o gigante quanto seus oponentes (a névoa pode chegar apenas até o pescoço dele, mas ele ainda teria desvantagem para acertar adversários obscurecidos por ela) e *detectar magia e luz* têm função mais narrativa.

Gigantes da tempestade geralmente são caras legais, e não entrarão em uma luta se tiverem outras opções. Quando entram, usam o Golpe de Relâmpago, um poderoso ataque que tem efeito em uma área com 3 metros de raio. Por causa dessa área, ele prefere usar esse ataque quando tem chance de acertar dois ou mais inimigos de uma vez, mas não vai deixar de usar se não o tiver, porque, mesmo contra um oponente, ele já causa mais dano do que dois golpes com a espada grande. Como a maioria dos outros gigantes, eles preferem combater corpo a corpo a arremessar rochas, e só as

arremessam quando não têm alvos ao alcance das espadas ou enquanto o Golpe de Relâmpago está recarregando.

Seu repertório de magias é completamente decorativo, exceto por *controlar o clima* – que, como mencionado acima, não pode ser usada em combate por levar 10 minutos para ser conjurada. No entanto, podemos dizer que os gigantes da tempestade (bem como os gigantes das nuvens) conjuram e sustentam *controlar o clima* para definir em que condições os oponentes irão encontrá-los. Normalmente, escolherão uma chuva torrencial e um vento forte, um vendaval ou uma tempestade. Essa combinação impõe desvantagem em todos os ataques à distância e nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependam de audição, extinguindo fontes de chamas abertas como tochas e inibe o voo, obrigando criaturas voadoras a pousar no final de cada turno ou então caírem dos ares (“Sobrevivência nos Ermos: Clima”, no capítulo 5 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*). Se não estiverem esperando uma batalha, mas quiserem apenas confundir invasores, eles podem optar por cobrir toda a área com uma neblina densa, efetivamente deixando cegos todos dentro dela.

Os gigantes fogem? Depende do gigante:

- Gigantes da colina, que são basicamente animais, Correm para longe quando ficam gravemente feridos (com 42 PV ou menos).
- Gigantes da pedra fazem recuos estratégicos quando moderadamente feridos (com 88 PV ou menos) e continuam arremessando rochas enquanto isso. Fogem apenas quando ficam gravemente feridos (com 50 PV ou menos), Esquivando-se de quaisquer ataques que recebam.
- Gigantes do gelo enxergam retiradas como covardia, e lutam até a morte.
- Gigantes do fogo têm disciplina para Desengajar do combate corpo a corpo quando sofrem ferimentos graves (ficando com 64 PV ou menos); se estiverem feridos dessa forma em um combate à distância, eles se Esquivam enquanto recuam.
- Dependendo das magias que estiverem sustentando ou que ainda tiverem disponíveis, gigantes das nuvens usam *voo* para se afastar, mudam para *forma gasosa* ou cobrem os inimigos com a *névoa obscureciente* e vão embora.

- Um gigante da tempestade gravemente ferido (com 92 PV ou menos), acredite se quiser, rende-se e procura negociar os termos. Se ele tiver qualquer motivo para acreditar que os adversários vão negociar de forma justa, ele prefere isso a correr o risco de ser morto enquanto foge. Gigantes da tempestade não chegaram ao topo da ordenação sendo precipitados.

ETTINS

Ettins são basicamente criaturas do tipo “Aaarrrrhhgg, bate bate bate” sem qualquer sofisticação ou sutileza. São brutos desajeitados de Força extraordinária, Constituição excepcional e pouca Destreza e Inteligência, que dependem da grande capacidade de suportar dano e da força esmagadora para confrontar os inimigos diretamente.

A característica que torna os ettins inimigos interessantes é a dificuldade em surpreendê-los. Graças à característica Desperto, nunca são pegos cochilando: enquanto uma cabeça dorme, a outra permanece alerta. Além disso, eles são especialistas em Percepção e têm vantagem nesses testes, mais visão no escuro de 18 metros. Mesmo na calada da noite, um ettin tem uma boa chance de ver você. Por essa razão, orcs e outros seres mais inteligentes podem empregar ettins como sentinelas.

Assim que um ettin avista um ou mais inimigos, ele se torna agressivo. Percebendo o maior oponente como a maior ameaça, ele avança e usa os Ataques Múltiplos com o machado de batalha que empunha em uma mão e a maça estrela que empunha na outra. Ele usa as duas armas, a menos que esteja engalfinhado com um segundo inimigo. Nesse caso, cada uma das cabeças se volta contra um oponente, e ele divide os ataques entre eles. A ilustração no *Monster Manual: Livro dos Monstros* mostra um ettin com uma maça estrela na mão direita e um machado na mão esquerda. Bota pra quebrar.

OGROS E CICLOPES

Ogros e ciclopes são brutos burros e simplórios. Eles não têm táticas.

Apenas dois detalhes do bloco de estatísticas do **ogro** são dignos de nota. Primeiro: eles têm visão no escuro de 18 metros. Isso mostra que preferem lutar na penumbra ou no escuro. Não significa que um ogro não irá lutar, ou mesmo *começar* uma briga, durante o dia. Mas ele só sai para *caçar* durante a noite. Se o encontro com um ogro acontecer durante a noite, é provável que ele tenha encontrado os PJs. Se acontecer durante o dia, provavelmente foi o contrário.

Segundo: ogros têm tanto ataques corpo a corpo quanto à distância. Mas com Força extraordinária, Constituição muito alta e Destreza abaixo da média, ogros são combatentes corpo a corpo por natureza e preferência. Além disso, sua clava grande causa mais dano que a azagaia. Portanto, um ogro só vai usar a azagaia quando seu deslocamento não lhe permitir chegar a uma distância de 3 a 9 metros de um oponente.

Apesar de serem categorizados como gigantes, ogros são essencialmente feras predadoras de forma vagamente humanoide. Se tiverem a chance de escolher um alvo, na maioria das vezes vão tentar pegar os menores e mais fracos primeiro, ou alguém que estiver isolado dos companheiros. Caso contrário, atacam indiscriminadamente.

Com Sabedoria 7, um ogro não tem o bom senso de fugir quando está gravemente ferido.

Assim que começa a lutar, continua lutando até morrer.

Ciclopes nem mesmo possuem visão no escuro, e sua Fraca Percepção de Profundidade os tornaria ainda piores em ataques à distância se o alcance normal do arremesso de Rocha já não fosse de 9 metros. Sua Inteligência é maior que a dos ogros, embora ainda abaixo da média humanoide; a Sabedoria é ainda menor. Eles se aproximam, batem e não têm o bom senso de recuar antes que seja tarde demais.

Eles são muito estúpidos, mas não a ponto de não entenderem o que está acontecendo quando arqueiros e conjuradores estão atirando contra eles à

distância. O modo principal de combate deles, entretanto, é trocar porrada no mano a mano; enquanto houver algum inimigo engajado com ele dessa forma, ele não vai pensar em se desvencilhar e ir atrás de um agressor afastado. Apenas quando derrubam os oponentes corpo a corpo é que perseguem os mais distantes.

Diferente de ogros e ciclopes, um ettin tem um instinto de sobrevivência normal e saudável. Assim que fica gravemente ferido (com 34 PV ou menos), ele Corre para longe, com cada uma das cabeças repreendendo a outra por lutar mal (ele não é ligeiro o suficiente para Esquivar, nem Inteligente o bastante para Desengajar).

TROLLS

O **troll** padrãozinho não é assim tão interessante. É um bruto simples, com valores de Força e Constituição excepcionalmente altos e atributos mentais abaixo da média. Ele tem visão no escuro, então prefere agir durante a noite ou no subterrâneo. Orienta-se mais pelo olfato do que pela visão, regenera dano a menos que tenha sido atingido por dano ígneo ou corrosivo e tem Ataques Múltiplos de Garras–Garras–Mordida.

Tal monstro seria um oponente descomplicado: ele iria imediatamente para o combate corpo a corpo, rasgando e mordendo, e recuaria apenas se ferido gravemente ou se atacado por fogo ou ácido.

Mas se você usar a regra variante de Membros Asquerosos, trolls ficam muito mais interessantes. Eu amo essa regra variante porque ela cria trolls que me lembram da minha cena de combate com troll preferida, de *Three Hearts and Three Lions*, de Poul Anderson; e porque uma vez eu narrei uma aventura solo para um amigo em que ele e dois PNJs tiveram que enfrentar uma dessas criaturas sem saber o que ela era. A sensação de suspense foi amplificada pelo fato de que eles não sabiam do que ela era capaz, e precisaram descobrir suas fraquezas através de tentativa e erro.

Na variante de Membros Asquerosos, você pode decepar os braços, as pernas e a cabeça do troll – *e elas continuam lutando independentes!* E não é só isso: o troll ainda pode pegar um membro decepado e recolocar no lugar! Era isso que o troll do Poul Anderson fazia, e isso adiciona um gostinho especial ao encontro.

A quinta edição de D&D é bastante simplificada quando comparada a edições anteriores (e a outros sistemas de RPG, como Pathfinder e GURPS), com pouco em termos de ataques direcionados ou lesões específicas dos membros, então, quando você acerta um oponente, você causa X pontos de dano. O que “ X pontos de dano” significa? Significa que você está um pouco mais perto de derrotar seu oponente. Não significa que você aleijou o braço dele, abriu um ferimento que jorra sangue ou causou uma concussão. Na verdade, diferente do que acontece em alguns sistemas, causar danos graves a um personagem ou monstro em D&D quinta edição não reduz a eficácia em combate da criatura. Então a especificidade de poder decepar o braço de um troll é deliciosamente animadora. E o fato de que esse braço continua segurando você depois disso é ao mesmo tempo terrível e hilário.

Para decepar um membro ou a cabeça do troll você deve infligir pelo menos 15 pontos de dano cortante. Ainda assim, em metade das vezes, nada especial acontece. Mas, na outra metade, você tem uma chance de 40% de cortar fora uma perna, 40% de chance de cortar um braço e 20% de chance de arrancar a cabeça. Cada braço é responsável por um dos ataques com as Garras do troll, e a cabeça é responsável pela Mordida. Então, se você cortar um braço, por exemplo, vai acabar tendo um troll capaz de realizar Ataques Múltiplos de Garras–Mordida e um braço capaz de atacar somente com as Garras.

Uma perna decepada pode se mover mas não pode atacar, uma cabeça decepada pode atacar mas não pode se mover, e um braço decepado pode fazer os dois. Cada parte se regenera de forma independente – então, se você desmembrar um troll, ele se recupera *mais rápido*. Mas ele ainda prefere continuar inteiro, então a criatura não tenta tirar vantagem desse fato.

Na maior parte das vezes, trolls escolhem os alvos indiscriminadamente: eles atacam quem ou o que estiver mais próximo. A vulnerabilidade a fogo e ácido, no entanto, faz com que ataques desse tipo atraiam a atenção da criatura. Se estiverem levemente feridos (com 59 PV ou mais), esses ataques os provocam. Se puderem discernir com facilidade, eles se concentram em quem os atacou dessa forma. Se estiverem com ferimentos moderados (entre 58 e 34 PV), porém, eles recuam, usando seu deslocamento para se posicionarem longe dessa fonte de dano. E se

estiverem gravemente feridos (com 33 PV ou menos), eles fogem da fonte de dano, usando a ação Correr para se moverem o máximo possível.

Como uma perna decepada não pode atacar, ela usa o deslocamento de 1,5 metro para se mover em direção ao troll. Um braço decepado ataca com desvantagem se o troll não conseguir ver nem o alvo e nem o braço. Nesse caso, ele também usa o deslocamento de 1,5 metro para se arrastar de volta para o troll. Se o troll *puder* ver o braço e o alvo, entretanto, o braço pode atacar sem penalidade, e continua lutando de maneira independente até ser destruído. Uma cabeça decepada não pode se mover, então é o troll quem se desloca na direção dela.

Nem a regra de Membros Asquerosos nem o bloco de estatísticas do troll falam nada sobre ele ser capaz de recolocar os membros no lugar, mas isso é mencionado no texto descritivo: “Um troll pode até mesmo reco-nectar partes do corpo cortadas, sem se perturbar com a sua deficiência momentânea”. Como DM, eu permito que um troll pegue e recoloque um de seus membros cortados como uma ação bônus; para isso, o troll e o membro devem estar no mesmo quadrado ou hexágono.

As “decisões” de movimentação dos membros ficam confusas se *eles* forem atacados com fogo ou ácido. Cada membro independente, bem como o corpo do troll, reage a fogo ou ácido da mesma forma com que um troll intacto reagiria – menos a cabeça, que só pode ficar lá gritando. Isto é: um braço decepado que tenha 8 ou mais PV depois de sofrer dano ígneo ou corrosivo revida raivosamente, um que tenha entre 5 e 7 PV se afasta da origem do dano usando o deslocamento de 1,5 metro e um com 4 PV ou menos Corre para longe a 3 metros por turno – mesmo que isso signifique não se aproximar do corpo. Quanto ao corpo, se *ele* não tiver sofrido dano desses tipos, não reage de forma alguma ao dano sofrido pelos membros decepados, não vai atrás deles e nem define a origem do dano causado a eles como alvo. Se a cabeça cortada estiver sendo queimada, o corpo deixa de se mover até ela. Entretanto, se o corpo for atingido com fogo ou ácido, qualquer braço ou perna cortada que esteja tentando voltar a ele continua indo em sua direção.

Assim que os PJs virem um troll reconectando seus membros decepados, certamente vão querer destruir qualquer um que venham a decepar em seguida. E os membros tentam evitar a destruição! Trate qualquer um deles que tenha sido pego por um PJ como agarrado (com relação ao efeito no

deslocamento do PJ que está agarrando, um braço ou perna de troll conta como uma criatura de tamanho Médio, e a cabeça tem tamanho Pequeno). Uma perna tenta resistir usando Atletismo no lugar de Acrobacia, porque sua Força é muito maior que sua Destreza. Se antes estivesse tentando atacar, um braço continua arranhando quem ou o que quer que o esteja segurando; caso estivesse tentando voltar para o corpo, ele tenta se soltar. A cabeça tenta morder quem a está segurando.

Essa heurística simples cria batalhas muito mais complexas e divertidas do que normalmente seriam.

ONI

Oni são primos dos ogros, mais inteligentes, com conjuração inata e capacidade de regeneração. Diferentes de, digamos, trolls, que podem ser impedidos de se regenerarem através de queimaduras de fogo ou ácido, oni se regeneram não importando o tipo ou a quantidade de dano que sofrem, desde que não sejam reduzidos a 0 PV.

Fisicamente, os oni têm a curva de atributos de um bruto, com Força e Constituição muito mais altas do que a Destreza, que é apenas mediana. O fato de serem excelentes no combate corpo a corpo, no entanto, não significa necessariamente que essa é sempre sua primeira escolha. Eles também têm valores elevados de Inteligência e Carisma, e mesmo a Sabedoria deles está acima da média. Isso significa que podem planejar, avaliar as fraquezas dos oponentes com precisão, usar essas informações para escolher os alvos nos quais usar suas diversas habilidades e empregar tanto engodos quanto força bruta para obter a vitória. Os oni têm proficiência em todas as “três grandes” salvaguardas (Destreza, Constituição e Sabedoria), o que aprimora sua resistência à magia – embora não tenham essa característica. E ainda podem voar!

Apesar de todas essas vantagens, escolher quando usar suas habilidades pode ser um problema, porque eles carecem de algo que melhore a economia de ações. O problema é o seguinte: a capacidade de Alterar Forma custa uma ação. Por outro lado, ser capaz de conjurar *invisibilidade* à vontade lhes dá uma maneira de evitar dano enquanto se preparam para outras coisas. A Regeneração dos oni os torna mestres no combate de desgaste. Quanto mais eles puderem estender uma batalha, melhor. Seus

opONENTES devem atacar com tudo e terminar o confronto rapidamente, ou os oni não esgotá-los.

Além de *invisibilidade*, um oni pode conjurar *escuridão* à vontade. Ele também conta com um punhado de magias de uso diário. Em ordem decrescente de poder e eficácia, elas são? *cone de frio*, *forma gasosa*, *sono* e *enfeitiçar pessoa*.

- *Cone de frio* é a bomba, uma magia de combate com efeito em área que causa dano gélido a todas as criaturas em um cone de 18 metros, mesmo aquelas que forem bem-sucedidas na salvaguarda de Constituição. A tabela Alvos em Área de Efeito, no capítulo 8 do *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre*, indica que seis é um bom número de oponentes para atingir com essa magia. Como o oni só tem chance de usá-la uma vez por dia, porém, não acho que ele iria conjurar *cone de frio* logo de cara, mesmo que os potenciais alvos estivessem alinhados. Primeiro, ele precisaria ter algum indício de que os oponentes não são fracos, e por isso uma magia como *cone de frio* seria necessária para lidar com eles. Um bom sinal disso são tais oponentes serem capazes de causar ferimentos moderados ao oni (deixando-o com 77 PV ou menos).
- *Forma gasosa* é um jeito de ganhar tempo, de evitar danos graves por tempo suficiente para que o oni se regenere caso *escuridão* e *invisibilidade* não funcionem por algum motivo. Também é uma forma de perseguir vítimas que pensam poder escapar dele ao trancar uma porta. Mas essa magia não garante um método seguro para fugir, porque reduz o deslocamento do oni para 3 metros, e seus inimigos ainda podem feri-lo, ainda que mais lentamente. E ela requer concentração, impedindo o oni de conjurar qualquer outra magia enquanto está em efeito.
- *Sono* deixa de ser útil caso o oponente mais frágil do oni tenha mais de 16 PV – esse é o valor que um oponente deve ter para que o oni tenha duas chances em três de colocá-lo para dormir. Basicamente, estamos falando de um mago de 3º nível ou menos. Não é muito comum um desses enfrentar um oni. E sim, *sono* também poderia derrubar um oponente gravemente ferido, mas se o oni já conseguiu feri-lo dessa forma, por que se preocupar em colocar ele para dormir? • *Enfeitiçar*

pessoa é útil contra alvos de baixa Sabedoria antes do combate começar, para torná-los mais suscetíveis à Enganação ou para mantê-los fora do combate iminente. Depois que o combate começa, é um desperdício de ação.

Quanto a *escuridão*, como o oni possui visão no escuro, mas não percepção às cegas ou visão verdadeira, ela o prejudica tanto quanto a seus oponentes. Portanto, em vez de escurecer completamente uma área inteira, um oni prefere usá-la para cegar apenas seus inimigos – particularmente conjuradores inimigos que estejam causando problema. *Escuridão* requer concentração, então, se a estiver mantendo, o oni não pode lançar *invisibilidade* sem interrompê-la. E como não é tão útil quanto *invisibilidade*, *escuridão* acaba tendo de ficar em segundo plano, a menos que a *invisibilidade* não funcione por alguma razão (como por causa da magia *ver o invisível*) ou os tais conjuradores inimigos *realmente* estejam causando muito problema.

O texto que descreve uma de suas características mais distintas, Alterar Forma, tem uma peculiaridade: “O oni magicamente se transforma em um humanoide Pequeno ou Médio, em um gigante Grande *ou* retorna à sua forma verdadeira” (ênfase minha) – mas, em sua forma verdadeira, ele é um gigante Grande. Creio que isso deva ser interpretado como a capacidade do oni se transformar em *qualquer outro* gigante Grande, o que incluiria ogros, meio-ogros, ettins e trolls (ele não pode se transformar em gigantes de outro tamanho, nem em criaturas Grandes de qualquer outro tipo).

Alterar Forma não oferece nenhuma vantagem em combate, exceto quando ele se transforma de uma criatura Pequena ou Média para Grande, aumentando assim o dano da glaive. Mas isso oferece algum tipo de vantagem que *não* seja óbvia? Não, porque Alterar Forma do oni não modifica seus atributos e nem garante um reserva de pontos de vida, como a magia *polimorfia* faz; as únicas coisas que mudam são o tamanho e a aparência dele – além do dano da glaive, se a arma mudar de tamanho junto com o monstro. Ele não ganha novas características, aumenta (ou diminui) seus valores de atributo ou ganha ações alternativas de ataque.

Concluo então que o oni usa Alterar Forma principalmente para passar despercebido em meio a outras pessoas, e volta à forma verdadeira quando precisa. Essa será sua primeira ação em combate, mas ele não terá muita

chance de pegar os adversários de surpresa – não se quiser usar a glaive, já que ela não se transforma junto com ele se não estiver sendo carregada ou empunhada durante a transformação. Penso que, se os PJs começarem uma luta contra um oni (ou vice-versa) enquanto ele estiver se passando por um membro de uma sociedade humanoide, o oni vai simplesmente voltar à forma verdadeira imediatamente e lutar apenas com as garras, usando a glaive se, e somente se, a forma humanoide de disfarce tiver uma razão decente para carregar uma.

Os oni podem voar, e, graças ao alcance de 3 metros da glaive, a tática de ataques rasantes que muitos outros monstros usam é viável porque ele pode atacar sem entrar no alcance do inimigo e, assim, evitar se expor a ataques de oportunidade. Por outro lado, sendo mais um bruto do que um escaramuçador, um oni pode se contentar em lutar simplesmente no mano a mano. Você pode escolher qualquer uma dessas maneiras.

Como um oni escolhe quem vai atacar? Depende de quanto os oponentes são capazes de feri-lo. Se todos eles (ou a maioria) estiverem causando dano equiparado, ele vai querer reduzir seus números, e vai se concentrar em tirar os adversários mais frágeis do combate logo de cara. Mas se um ou dois inimigos estiverem causando muito mais dano do que todos os outros, ele não vai se preocupar com os mais frágeis; vai se concentrar no mais forte. E, obviamente, não vai atacar ninguém que esteja sob os efeitos da própria magia *enfeitiçar pessoa*.

Os oni não iniciam lutas durante o dia por vontade própria. Se um oni escolher atacar, ele o faz durante a noite, quando pode aproveitar a visão no escuro. Na maioria das vezes, um oni não está interessado em começar uma luta de forma alguma, pelo menos não contra oponentes que possam criar problemas. O que eles querem é sequestrar pessoas e devorá-las em paz. Um confronto com um grupo de aventureiros e aventureiras experientes coloca em risco todo o esquema deles. Às vezes, porém, oni se juntam a outras criaturas malignas e, nesses casos, podem lutar por essas criaturas; essas são as situações onde os PJs podem acabar enfrentando um ou mais oni abertamente.

Se um oni não tiver interesse em manter sua posição, ele conjura *invisibilidade* assim que fica moderadamente ferido, Esconde-se e nunca mais se revela. Um oni que queira muito derrotar os inimigos, por outro lado, parte para a luta de desgaste mencionada anteriormente, tirando

vantagem da Regeneração para resistir mais tempo que os inimigos. Depois de qualquer rodada em que os oponentes tenham lhe infligido mais do que, digamos, 30 pontos de dano (suficiente para derrotar um oni em cinco ou seis rodadas de combate, considerando sua Regeneração), ele conjura *invisibilidade* e se Esconde na rodada seguinte, permanecendo quieto por uma rodada para cada 10 pontos de dano causados pelos adversários acima desse limiar. Depois, ele se posiciona atrás do alvo escolhido e ataca com vantagem na jogada, tornando-se visível novamente (e se a vantagem vem de atacar enquanto invisível, e não de atacar pelas costas, por que fazer assim? Porque é mais legal. Se você pudesse ficar invisível e espreitar os inimigos para atacá-los, por que *não* faria isso pelas costas?)

Como alternativa, quando ficar moderadamente ferido (com 77 PV ou menos, depois de se Regenerar), ele pode se posicionar de forma a atingir todos os oponentes – ou seis deles, se estiverem em número maior que esse – com um *cone de frio*, conjurando essa magia no lugar de usar os Ataques Múltiplos. Se entre seus adversários houver um conjurador que não seja um elfo e tenha 16 PV ou menos, ele lança o feitiço de *sono* contra esse e quantos outros oponentes puder alcançar, embora derrubar qualquer outro além do conjurador seja lucro. Ele usa *forma gasosa* apenas para perseguir os inimigos ou para ganhar tempo se eles conseguirem superar sua *invisibilidade* com magia – lembre-se que, enquanto o oni pode usar *invisibilidade* à vontade, só pode lançar *forma gasosa* uma vez.

Mesmo um oni que queira vencer uma luta reconhece que, quando está gravemente ferido (com 44 PV ou menos, mesmo depois de se Regenerar), a batalha não vai acabar bem, a menos que os oponentes já estejam mal se aguentando. Em uma situação dessas, ele pode usar e sustentar *invisibilidade* para se Esconder por tempo o bastante para se Regenerar acima de 44 PV novamente e, depois, tentar finalizar os inimigos. Do contrário, ele usa *invisibilidade* e voa para longe. Se um oponente for capaz de superar a *invisibilidade* do oni, ele usará sua ação para Esquivar durante a fuga – e, se conseguir se Regenerar até ter mais de 77 PV, pode decidir voltar e começar uma nova briga!

FOMORIANOS

Fomorianos são a manifestação do tropo “mal = feio”, que eu adoraria que acabasse. No passado, uma bela e nobre raça de gigantes; eles foram amaldiçoados para assumirem uma aparência horrível por seus crimes presunçosos contra Faéria. Não foram apenas privados de sua beleza, mas também de seu brilhantismo: um fomoriano tem Inteligência de apenas 9, em média.

São brutos extremamente fortes e resistentes, com uma grande reserva de pontos de vida, que partem diretamente para a briga. A ação Mau-Olhado funciona a um alcance de 18 metros, mas eles a usam no meio do combate corpo a corpo. A visão no escuro de longo alcance sugere que habitam na escuridão – seja no subterrâneo, onde são comumente encontrados, ou em florestas densas e escuras – e que não atacam na presença de uma fonte de luz plena.

A consciência de um fomoriano quanto a uma situação é uma miscelânea: eles são muito bons em avaliar se uma luta pode ou não ser vencida, e evitam se envolver em uma que não possa, mas lhes faltam amplitude estratégica e sagacidade na escolha de alvos. Depois que se envolvem em uma briga, têm um comportamento relativamente simples, e tomam decisões arbitrariamente.

Por serem especialistas em Percepção e proficientes em Furtividade, são bons emboscadores, e podem rastrear um grupo de personagens por um tempo antes de decidir se vão ou não atacar. Assim que decidem que vão, tentam fazer o primeiro ataque enquanto ainda não foram vistos, para ganhar vantagem e surpresa. Baseado no texto descritivo da criatura, eles podem preferir atacar primeiros elfos e outras raças com Ancestralidade Feérica apenas por despeito, embora não haja nada no bloco de estatísticas que os obrigue a isso.

Engajados em combate corpo a corpo, eles atacam quem estiver mais próximo e que esteja os atacando. O ataque com a Clava Grande causa, em média, 20 pontos de dano por acerto; o Mau-Olhado causa 27 pontos de dano caso o alvo falhe na salvaguarda de Carisma e 14 pontos caso seja bem-sucedido, com um dano esperado de 20 pontos, mais ou menos. Esses ataques parecem quase equivalentes, até você lembrar que o acerto da clava não é garantido: o dano esperado de um ataque corpo a corpo é menor que o dano médio em um acerto, devido à probabilidade de acerto. Mesmo com +9 para acertar, um fomoriano ainda tem apenas 60% de chance de acertar

um oponente equipado com uma cota de malha e um escudo, reduzindo o dano corpo a corpo esperado para 12 pontos. Mau-Olhado é definitivamente mais forte.

Entretanto, baseado na sua baixa Inteligência, eu diria que fomorianos têm um pensamento estreito: depois que escolhem um alvo para esmagar, continuam batendo nesse alvo a menos que sofram dano de outra fonte. Só então começam a usar os Ataques Múltiplos para dividir os ataques entre a Clava Grande e o Mau-Olhado. Além do mais, por causa do perfil de bruto, eles usam Mau-Olhado apenas contra alvos que estejam a mais de 4,5 metros do alcance da clava. Se estiverem sofrendo tanto dano de ataques corpo a corpo quanto de ataques à distância ou de efeitos em área, sempre usam Mau-Olhado contra o agressor que causou um dos dois últimos.

Maldição do Mau-Olhado é um recurso de um único uso por combate, e também consome uma ação inteira, que poderia ser utilizada com Ataques Múltiplos. Portanto, apesar desse ser o ataque mais poderoso deles, é também o que precisam usar de maneira mais prudente – e fomorianos não são intelectualmente capazes de ter prudência no meio de uma batalha. Nós precisamos de um critério simples que sirva de gatilho para que ele decida usar esse “ataque especial”.

Que tal esse: se e quando um PJ conseguir causar, sozinho, dano moderado – de pelo menos 45 pontos – a um fomoriano, ele se enfurece o suficiente para lançar a Maldição do Mau-Olhado contra tal adversário. Se a maldição não funcionar, o fomoriano é capaz de perceber que a batalha não está indo bem para ele e começa a recuar, continuando a atacar enquanto se move para longe dos inimigos.

Se o fomoriano não tiver sido levado a usar a Maldição do Mau-Olhado, mas estiver gravemente ferido (com 59 PV ou menos), também reconhece que é hora de fugir; nesse caso, porém, ele simplesmente Corre para longe em vez de continuar atacando com a clava enquanto recua. Se for perseguido por um único inimigo, ele pode desacelerar, usar Mau-Olhado contra o perseguidor e depois continuar se afastando.

Embora o *Monster Manual: Livro dos Monstros* diga que você pode assumir que criaturas com armas arremessáveis carreguem 2d4 delas, não consigo imaginar um gigante da colina sendo engenhoso o bastante para fazer para si uma sacola para guardar rochas – eles não são sequer tão inteligentes quanto um chimpanzé. É melhor supor que, onde quer que o

gigante da colina normalmente procure rochas, ele sempre encontra 2d4 delas de tamanho bom para arremessar.



MORTOS-VIVOS

Uma premissa fundamental deste livro é que criaturas que evoluíram sabem como usar as habilidades com as quais nasceram. Mas criaturas mortas-vivas *não são* provenientes da evolução – pelo menos, não mais. A transformação em morto-vivo não apaga completamente o que um zumbi ou fantasma foi durante a vida, nem vem necessariamente com um conjunto de regras de sobrevivência que toda criatura morta-viva vai adotar. A desmorte é uma maldição e, dessa forma, cria o que considero *compulsões*. Isto é: qualquer magia, influência ou evento que faça com que uma criatura volte dos mortos – a magia de um necromante, o trauma de uma morte violenta, a transmissão de uma maldição, a vaidosa busca pela imortalidade, a aura persistente de um antigo campo de batalha, a punição por quebrar um voto sagrado – também faz com que ela se comporte de um jeito que não tem nada a ver com a autopreservação. Como a criatura já conheceu a morte, o conceito de “sobrevivência” perde essencialmente o sentido para ela. Consequentemente, as táticas dos mortos-vivos têm menos a ver com garantir a continuação de sua existência e mais com a compulsão que a move particularmente.

ESQUELETOS E ZUMBIS

Dois tipos de mortos-vivos que os personagens dos jogadores e jogadoras vão encontrar com frequência nos níveis baixos são **esqueletos** e **zumbis**. Ambos eram (geralmente) humanoides, e foram trazidos da morte através de necromancia para servirem como lacaios sem personalidade ou livre arbítrio. Sua compulsão é obedecer às ordens de quem os controla, o que normalmente envolve matar intrusos. Quando ocioso, um esqueleto volta ao comportamento habitual que tinha em sua vida anterior (o *Monster Manual: Livro dos Monstros* dá como exemplo o esqueleto de um antigo minerador, que se movimenta como se estivesse escavando com uma picareta), enquanto um zumbi fica simplesmente parado. Ambos são literais ao

interpretar instruções e carecem de habilidades próprias para solucionar problemas, embora esqueletos tenham menos dificuldades em contornar obstáculos óbvios. Ambos lutarão até serem destruídos, não importando a quantidade de dano que sofreram ou a força dos oponentes.

O modo com que um esqueleto luta depende de como ele lutava em vida. Um antigo arqueiro, por exemplo, sabe instintivamente manter uma certa distância dos alvos (de 12 a 24 metros, se possível). Um antigo duelista eventualmente usa Esquiva para evitar golpes de vários oponentes, ou Desengaja para se colocar em uma posição mais vantajosa. Na maior parte das vezes, porém, esqueletos eram simples guardas ou outros trabalhadores, e têm uma abordagem mais direta ao combate corpo a corpo: engajar, balançar a espada, repetir. Dito isso, um esqueleto com ordens de proteger uma sala, por exemplo, vai parar de lutar contra qualquer oponente que saia dessa sala específica. Não vai perseguir ninguém, e pode até abrir mão de um ataque de oportunidade contra um oponente que esteja obviamente saindo de cena porque considera que já cumpriu suas ordens. Esqueletos são vulneráveis a dano contundente, mas não são inteligentes o suficiente para evitar PJs com maças. Vão recuperar armas derrubadas, abrir portas, evitar perigos e se aproximar dos alvos pelo caminho mais fácil.

Zumbis não têm vestígios das antigas vidas. Eles se aproximam dos alvos pelo caminho *mais direto*, mesmo que isso signifique marchar diretamente por áreas perigosas. Não vão tentar recuperar uma arma derrubada (e se não estiverem carregando uma arma desde o começo, nunca irão, a menos que recebam uma ordem de quem os controla). Podem arrebentar uma porta fechada, mas girar a maçaneta nem passa pela cabeça deles. Vão perseguir os alvos até que eles estejam mortos ou até que quem os controla ordenar que parem.

Zumbis de D&D não são como os da televisão. Eles não comem as vítimas, e nem as transformam em novos zumbis. Mas você não precisa contar isso aos seus jogadores e jogadoras! O único recurso deles, Fortitude de Morto-Vivo, torna-os assustadoramente implacáveis (uma forma de enfatizar isso é deixar que caiam quando sofrerem dano que geralmente os reduziria a 0 PV e fazer com que se levantem imediatamente).

Fora isso, o que quer que os jogadores e jogadoras acreditem saber sobre zumbis – estejam eles certos ou não – vai fazer a experiência de enfrentar as

criaturas mais emocionante. Porque, sinceramente, a emoção em lutar contra zumbis não virá de suas brilhantes habilidades táticas.

Encontros com zumbis têm a mesma chance de acabar em comédia ou empolgar. Por exemplo, um ladino Especialista em Acrobacia poderia incitar um zumbi a perseguí-lo pela janela do terceiro andar. Como Mestre, você certamente deveria recompensar seus jogadores e jogadoras quando eles explorarem essas fraquezas básicas dos zumbis.

SOMBRA

Um morto-vivo interessante de nível baixo, que não é tão utilizado quanto deveria, é a **sombra**. É ótima para campanhas de horror, masmorras subterrâneas e outros cenários assustadores. A compulsão dela é sugar a vitalidade dos seres vivos, especialmente daqueles de coração puro. Sombras evitam a luz, principalmente a luz direta do sol (que impõe desvantagem em todas as jogadas delas); correr para uma área banhada pelo sol é um jeito certo de escapar de uma sombra. Suas outras características são Amorfo (ela pode passar pelo vão debaixo de uma porta) e Furtividade nas Sombras (Esconder-se como ação bônus quando está em meia-luz ou na escuridão), e ela tem não apenas uma alta proficiência em Furtividade como também resistência a todos os tipos de dano, incluindo dano físico de armas normais, além imunidade contra quase todas as condições debilitantes. Sua única vulnerabilidade é dano radiante – o que significa que clérigos e paladinos não são apenas suas vítimas preferidas, mas também as pessoas com mais condições de derrotá-la. Justo.

A proficiência em Furtividade e o traço Furtividade nas Sombras definem as estratégias da sombra. Primeiro, ela espera por uma vítima. Quando uma aparece, ela usa sua ação bônus e seu movimento para se Esconder, e depois se aproxima furtivamente até o alcance do alvo. Se não for avistada, ataca na mesma rodada com vantagem, usando Dreno de Força (ação). Se o alvo a nota, ela continua se movendo e tenta novamente na próxima rodada. A beleza dessa estratégia é que, mesmo que um PJ perceba a sombra, o DM pode dizer “você percebe uma sombra passando perto de você”, e o fato de que a sombra é uma criatura pode nem passar pela mente dos jogadores e jogadoras assim, de primeira. Tudo o que eles sabem é que tem *alguma coisa* ali.

Depois que a sombra consegue atacar, ela não pode mais se Esconder até sair de vista novamente (a menos que os PJs sejam tolos o bastante para vagarem na escuridão total sem visão no escuro), e é aí que a compulsão dela vem à tona: assim que se agarra um PJ, fica drenando a Força dele, mesmo que se preparar para outro ataque surpresa seja mais vantajoso.

O que faz a sombra refletir sobre seus atos? Provavelmente nada além de sofrer dano radiante, ser atingida por uma arma mágica ou pela habilidade de Expulsar Mortos-Vivos de clérigos ou paladinos. Se alguma dessas coisas acontecer, ela Desengaja (ação), move-se para fora do campo de visão, Esconde-se (ação bônus) e aguarda até a vítima estar suficientemente próxima de novo.

Dreno de Força pode ser dureza – nem tanto pela média de 9 pontos de dano necrótico, mas porque reduz a Força do alvo em $1d4$ a cada acerto. Esses pontos de atributo se vão, possivelmente afetando as jogadas de ataque e o dano do PJ, bem como a capacidade de usar alguns tipos de armaduras pesadas, até que o jogador ou jogadora complete um descanso curto ou longo – e se a Força do personagem for reduzida a 0, ele morre imediatamente. Ele não cai inconsciente. *Ele morre*. Esqueletos e zumbis podem ter perdido a capacidade de assustar jogadores e jogadoras há muito tempo, mas um encontro com uma sombra deveria aterrorizá-los. Não subestime esses monstros.

CARNIÇAIS E CARNEÇAIS

Carniçais e **carneçais** são dois mortos-vivos clássicos devoradores de corpos, sendo os últimos os mais perigosos. Diferente de esqueletos e zumbis, que são criados por necromantes conjurando *animar mortos*, acredita-se que carniçais e carneçais tenham origens demoníacas (ainda que exista uma magia utilizável por personagens, *criar mortos-vivos*, que também possa criá-los – e aqui as regras e a descrição se contradizem).

Eles são imunes a veneno e a serem enfeitiçados, não sofrem exaustão e ambos têm visão no escuro. Têm Destreza e Força altas, nessa ordem, e podem atacar com as Garras ou com a Mordida. O ataque de Mordida causa dano mais direto, mas o com as Garras tem maior chance de acerto, bem como uma chance de paralisar o alvo, tornando-o incapaz de se mover, falar ou realizar ações; isso garante vantagem em todas as jogadas de ataque

contra ele, e transforma todos os acertos em acertos críticos – sendo que as Garras de um carniçal não causam esse efeito contra elfos, mas as de um carneçal sim. Embora as chances de sucesso sejam baixas, esse efeito é tão potencialmente poderoso que esse ataque deve ser considerado a escolha primária deles, exceto contra elfos. Por fim, carneçais têm Proteção contra Expulsão, o que concede vantagem em testes de salvaguarda não apenas a eles, mas também a todos os carniçais a até 9 metros dele. Eles também têm resistência a dano necrótico, mas talvez essa não seja a primeira opção dos PJs contra eles.

Carniçais e carneçais compartilham a mesma compulsão: a ânsia pela carne dos vivos. Isso, combinado com o valor mediano em Sabedoria, sugere um instinto de autopreservação mais forte que o dos obedientes esqueletos e zumbis, uma vez que o objetivo de comer é alimentar sua existência. Também sugere que o objetivo deles é obter carne de criaturas vivas para se alimentarem, e que deixam imediatamente de ter motivos para continuar lutando assim que atingem esse objetivo.

Como carniçais não têm proficiência em Furtividade, eles se movem assim que percebem a presença de possíveis presas (sendo que “possíveis presas” exclui elfos, que são imunes a seu toque paralisante. Eles só atacam elfos quando estão famintos e sem opções). Levados por instinto e compulsão, não temem estar em inferioridade numérica. Eles se aproximam diretamente da presa escolhida (qualquer PJ não elfo) e atacam com as Garras. Cada outro carniçal faz o mesmo até que ela finalmente sucumba ao toque paralisante. Quando isso acontece, eles começam a se alimentar, mudando para a ação de Mordida e atacando com vantagem, com todos os acertos sendo críticos. Isso significa $4d6 + 2$ por mordida! Esse é um ótimo momento para um DM comprometido caprichar nas descrições gráficas de um bando de carniçais vorazes arrancando pedaços dos PJs.

A vítima repete o teste de salvaguarda contra a paralisia a cada turno, então o carniçal quer terminar a refeição o mais rápido que puder. Se o PJ se recuperar no meio do banquete, o carniçal recorre novamente às Garras, esperando paralisá-lo mais uma vez.

E se outro PJ intervir e atacar o carniçal durante a refeição? Em vez de revidar, ele vai tentar arrastar a presa para longe (limite de peso: 176 quilos). Aqui, porém, o carniçal enfrenta um dilema. A chance de escapar é maior se usar sua ação para Correr – e ele ainda pode arrastar o PJ

paralisado com ele. Mas cada rodada que gasta correndo é uma rodada em que seu jantar pode acordar, e um carniçal está sempre com fome. Uma vez que tenha paralisado uma vítima, é difícil resistir à compulsão de continuar comendo. Então ele recua para longe do agressor usando seu deslocamento completo (e podendo gerar ataques de oportunidade), mas depois para e dá outra Mordida na vítima. É bem capaz que o PJ persiga o carniçal e o ataque novamente. E ele vai reagir da mesma forma: deslocar-se e depois morder.

O ciclo se repete até que uma das seguintes três coisas ocorra: a) o carniçal é reduzido a 8 PV ou menos, o que o faz largar o jantar e Correr para longe; b) o carniçal é destruído; ou c) a vítima é reduzida a 0 PV, e, nesse caso, o carniçal faminto se vira para quem o está perseguindo e tenta transformar essa criatura em refeição. Como antes, ele começa atacando com as Garras, passando a usar a Mordida somente quando o PJ está paralisado.

Se o carniçal levar um tiro de longe enquanto estiver se alimentando, em vez de ser atacado corpo a corpo, ele simplesmente ignora o ataque e continua comendo, até ser reduzido a 8 PV ou menos. Aí ele foge.

O carneçal é mais esperto e ligeiramente mais sofisticado. Ele não exclui elfos da sua definição de “presa”; se estiver acompanhado de um bando de carniçais, identifica o PJ mais forte e direciona o ataque dos carniçais contra ele, de dois a três para um, dependendo da relação entre as quantidades de criaturas e de personagens jogadores. O carneçal, nesse meio-tempo, vai atrás de um delicioso elfo. Se estiverem em desvantagem numérica, o carneçal vai ele mesmo atacar o PJ mais forte (e está bem equipado para tal, não apenas por causa da Força ou classe de armadura, mas também pelo traço Fedor) enquanto os carniçais vão atrás do PJ mais *fraco* – menos resistente, mas com o mesmo valor nutricional. Os carniçais sempre ficam a até 9 metros do carneçal para se beneficiarem da Proteção contra Expulsão, exceto quando estão tentando escapar com uma vítima paralisada.

Apesar da Inteligência maior, carneçais têm as mesmas compulsões carnívoras dos carniçais, e, por isso, seguem o mesmo roteiro para escapar com uma vítima paralisada quando são atacados corpo a corpo. Seu Fedor pungente oferece certa proteção contra ataques de oportunidade, uma vez que um PJ adjacente pode ficar envenenado e, consequentemente, atacar com desvantagem. Além disso, se um carneçal for atingido à distância por

projéteis ou magias mais de uma vez enquanto estiver se alimentando, ainda que não fique gravemente ferido (com 14 PV ou menos), ele vai se irritar e avançar diretamente contra quem o atacou, Correndo até poder superar a distância com sua movimentação normal, e depois atacará com as Garras.

ESPECTROS, INUMANOS E APARIÇÕES

Carniçais e carneçais são devoradores de corpos; espectros, inumanos e aparições são sugadores de vida. Levados pela malícia, pela inveja e pelo desespero, consomem compulsivamente a vitalidade que nunca mais poderão possuir. Todos têm visão no escuro e evitam a luz do sol, então só podem ser encontrados durante a noite, em algum lugar fechado ou assombrado ou no subterrâneo.

Espectros são incorpóreos: não têm existência material e podem atravessar materiais sólidos e outras criaturas, embora possam se ferir se pararem dentro de alguma dessas coisas. Têm um deslocamento de voo bastante rápido, de 15 metros por turno. Seus únicos atributos excepcionais são Destreza 14 e a Força 1. São imunes à maior parte das condições debilitadoras, mas ainda podem ficar cegos, surdos, amedrontados, incapacitados ou atordoados. São imunes a dano necrótico e venenoso, e resistentes a todas as outras formas de dano, exceto dano radiante e dano físico de armas mágicas. Com Inteligência e Sabedoria na média humanoide, sabe quando recuar de um oponente que esteja causando esses tipos de dano contra ele.

Seria de se esperar que um espectro identificasse e se concentrasse nas vítimas mais fracas; se ele fosse uma criatura que evoluiu, seria assim que agiria. Mas espectros são impulsionados por suas compulsões, e não por instintos de sobrevivência. Quando sentem a presença de uma criatura viva, não avaliam quão fácil ou difícil será obter sua vitalidade. Só querem matar todo mundo, sem se importar com quem vai ser o primeiro.

Eles combatem dessa forma: movem-se muito, mas também atacam de forma implacável. Assim que identificam um alvo, vão na direção dele e usam Drenar Vida até que A) a vítima morra; B) o alvo fuja para um lugar iluminado pelo sol, onde eles não o seguiriam; C) eles recebam qualquer quantidade de dano radiante ou dano físico de armas mágicas; ou D) eles recebam dano moderado ou maior (7 ou mais pontos de um único oponente

em uma rodada) de qualquer outro tipo. Nos últimos dois casos, o espectro não para de lutar – ele se vira e ataca outra vítima, evitando a fonte do dano até poder retornar ao alvo anterior. No caso C), ele Desengaja e se move para um lugar seguro a 15 metros de distância, depois arremete contra um novo alvo na próxima rodada. No caso D), ele voa e ataca o novo alvo imediatamente, sem tentar evitar ataques de oportunidade, visto que a maioria dos oponentes não é capaz de feri-lo muito. Se for atingido por um combatente à distância, ele mergulha sobre o agressor e engaja com ele em combate corpo a corpo. Depois que o espectro encontra vítimas para drenar, nada vai fazê-lo parar de atacar – mesmo Expulsar Mortos-Vivos só vai detê-lo por no máximo um minuto. Assim que o efeito passa, ele ataca novamente.

A variação **poltergeist** não Drena Vida – ela arremessa pessoas e objetos de um lado para o outro. A escolha de alvos dele é quase sempre aleatória, variando de uma rodada para outra, mas a escolha da ação depende do alvo. O poltergeist usa Impulso Telecinético para pegar e arremessar um PJ com Força 10 ou menos, ou para arremessar um objeto de tamanho Pequeno ou Médio, como uma peça de mobília; contra outros alvos, ou, se acabou de arremessar um objeto, ele usa Pancada Energética. Diferente de um espectro comum, que foge de PJs que causam dano radiante ou que carregam armas mágicas, o poltergeist fica ainda mais enfurecido com essas coisas e *mira* nesses personagens – ainda que à distância, se possível, lançando objetos contra eles até não ter mais nada para arremessar. Ele também não para de atacar até ser destruído, ou até que os PJs abandonem a área que ele assombra.

Inumanos são corpóreos e durões. Eles possuem proficiência em Furtividade e são lutadores competentes no corpo a corpo e à distância. Não são imunes a tantas condições quanto os espectros (apenas contra exaustão e envenenado) e são resistentes apenas a dano necrótico e dano físico de armas não mágicas que não sejam de prata, mas os atributos físicos altos, mais os pontos de vida consideravelmente elevados e a ação de Ataques Múltiplos, fazem deles ainda mais difíceis de matar. Além disso, eles têm Sabedoria e Carisma acima da média, então é difícil derrubá-los com feitiços e itens mágicos que imponham testes de salvaguarda.

Inumanos atacam implacavelmente qualquer um que invada os lugares lúgubres, escuros e desolados que eles habitam. Primeiro, movem-se com

Furtividade para a posição mais próxima da qual possam atacar sem serem vistos, e depois atacam de surpresa. Se estiverem fora do alcance corpo a corpo, fazem dois ataques com Arco Longo; caso contrário, realizam dois ataques com Espada Longa. Avançam a cada rodada, movendo-se no começo do turno (se possível) e atacando no final. Quando o alvo de um inumano está com 18 PV ou menos, ele usa Drenar Vida como segundo ataque corpo a corpo; quando o alvo tem 6 PV ou menos, ele usa Drenar Vida *primeiro*. Ele preferiria derrotar o alvo com Drenar Vida para poder erguê-lo como um zumbi sob seu controle, mas sua Inteligência não é *tão* alta para que ele se contenha e não mate um alvo com um ataque armado acidentalmente. Essas são as diretrizes mais exatas possíveis.

De acordo com o *Monster Manual: Livro dos Monstros*, inumanos podem “perseguir seus próprios objetivos malignos [...] implacavelmente e sem distrações [...] confiando em sua fome de destruição para subjugar qualquer criatura que se coloque diante deles”. Portanto, não se intimidam com dano elemental, inimigos com armas mágicas ou de prata ou com oponentes excepcionalmente fortes ou talentosos. Diferente de espectros, que evitam engajar com oponentes que possam feri-los, e de poltergeists, que concentram os ataques nesse tipo de inimigo, os inumanos não se importam com isso. Receber dano não vai torná-los mais raivosos, se é que é possível ficarem mais raivosos do que já são. E é possível ficarem mais raivosos do que já são? A resposta é: não. Nem um pouco mais raivoso. A única coisa que pode afastá-los das vítimas – tirando os casos em que elas conseguem fugir para a luz do sol – é Expulsar Mortos-Vivos, e eles retornam tão logo o efeito acaba.

Aparições são espectros muito mais poderosos, que possuem as mesmas resistências e imunidades, a mesma natureza incorpórea e a mesma habilidade de Drenar Vida. Todos os valores de atributo delas são elevados, deixando-as acima da média em tudo, menos em Força. Os valores de Destreza, Constituição e Sabedoria – que também são as “três grandes” salvaguardas – são notáveis. Esses traços, mais uma considerável reserva de pontos de vida e um assustador deslocamento de voo de 18 metros por turno, fazem delas oponentes terríveis.

Assim como espectros, aparições querem matar tudo e todos, então não se importam muito com quem vai morrer primeiro. Entretanto, elas têm Inteligência e Sabedoria o bastante para escolherem os alvos, e o fazem

com base na... bondade. A compulsão das aparições é a malícia; quanto mais puro um coração, mais elas querem fazer com que ele pare de bater. Elas voam, encontram o maior exemplo de bondade do grupo e começam a Drenar Vida. Várias aparições provavelmente irão todas atacar o mesmo alvo, mas lembre-se que mesmo uma delas já configura um encontro Mortal para um grupo de quatro personagens de nível 3 ou um único personagem de nível 9 (veja “Criando Encontros de Combate”, no capítulo 3 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*). Embora eu constantemente defenda que os monstros devem seguir a própria natureza, aconteça o que acontecer, o potencial que Drenar Vida tem de matar completamente um personagem é coisa séria. Se você tiver o coração mole, deve evitar ter mais de uma aparição atacando um único PJ ao mesmo tempo, a não ser que ele já esteja à altura dos “mestres do universo”, no 17º nível ou acima.

Dito isso, aparições, assim como espectros, recuam diante de dano radiante e de armas mágicas ou de prata – e, diferente dos espectros, mesmo que elas passem a atacar um adversário menos perigoso, não se esquecem de quem tem a arma brilhante que queima e machuca, e nem o perdoa. Se em algum momento uma ou mais aparições estiverem buscando por um novo alvo, a atenção delas se voltará imediatamente para o senhor ou a senhora Reluzente. Mas, mesmo Reluzente praticamente pedindo por isso, não deveria ter de lutar com mais de uma aparição ao mesmo tempo até o nível 10, mais que duas entre os níveis 11 e 16 ou mais que três no nível 17 ou maior. Os companheiros do Reluzente devem pelo menos ter uma chance de sair em seu resgate.

Um recurso que as aparições têm e que as diferencia dos espectros é Criar Espectro: elas podem escolher um humanoide que tenha morrido de forma violenta no último minuto (como resultado de Drenar Vida, por exemplo) e erguer um espectro a partir de seu corpo. Naturalmente, elas estarão particularmente interessadas em fazer isso com as vítimas que mais desejaram matar. Mas transformar um PJ em espectro é algo maldoso de se fazer. Isso está além de *remover maldição, restauração maior e reviver os mortos* – requer, no mínimo, *ressurreição* (alguns DMs podem argumentar que requer uma *ressurreição verdadeira* ou mesmo um *desejo*). *Revivificar* pode salvar uma vítima se aplicada rapidamente, mas a janela de oportunidade se fecha logo.

Use Criar Espectro com ponderação. Não faça isso a um PJ sem deixar o jogador ou a jogadora saber que isso pode ser desfeito, ainda que através de uma provação, e deixe que a pessoa responsável pelo espectro recém-criado tenha um papel a cumprir enquanto espera seu personagem ser trazido de volta à vida. Ou simplesmente não faça isso a um PJ – mas sinta-se livre para dizer: “Vocês se lembram de ter ouvido que aparições têm o poder de drenar a vida das pessoas e transformá-las em escravos espirituais”, apenas para que se arrepiem.

Enquanto pontos de Força perdidos para o Dreno de Força de uma sombra são restaurados com um descanso curto ou longo, a redução do máximo de pontos de vida causada pelo Dreno de Vida de um espectro, de um inumano ou de uma aparição é restaurada apenas após um descanso longo – por outro lado, as perdas por Dreno de Força são automáticas; Dreno de Vida reduz os PV máximos apenas em caso de falha na salvaguarda de Constituição. Isso faz desses inimigos uma ameaça particularmente grande no início de um dia de aventura, mas colocá-los próximos ao final do dia praticamente reduz essa ameaça à insignificância. O meio de um dia de aventuras que conte com vários encontros parece o momento ideal para fazer os PJs encontrá-los.

FANTASMAS E MÚMIAS

Tirando o fato de serem elementos básicos de filmes de terror, os fantasmas e as múmias não têm muitas coisas em comum, exceto uma: cada um está preso a um lugar específico. Um fantasma tem “assuntos inacabados” e assombra uma área relacionada a qualquer que seja o trauma que tenha de resolver; ele é impelido pelo desejo de resolver esse trauma. A múmia é a guardiã de uma tumba ou de outro local de sepultamento, compelida a punir transgressores que invadam o lugar ou que perturbem quem estiver sepultado lá. Nesse último caso, a múmia pode deixar a tumba para caçar o transgressor. No primeiro caso, ela não deixa o local.

Fantomas podem ser malignos, mas não *precisam* ser (um fantasma maligno que por alguma razão seja permanentemente impedido de resolver o trauma relacionado a sua morte pode acabar se tornando um poltergeist – veja “Espectros, Inumanos e Aparições”, na página 256). Eles podem querer punir pessoas que os enganaram em vida, mas também podem estar

pesarosos, solitários, perdidos ou mesmo se enganando sobre estarem vivos. Vingança contra quem os enganou pode fazer com que se sintam bem, assim como fazer as pazes com os que foram enganados *por eles*. Não dá para ter um fantasma decente sem uma história por trás.

Fantemas são imunes às mesmas condições debilitantes que os espectros e aparições, e resistentes aos mesmos tipos de danos (mas não são feridos por armas de prata, e são completamente imunes a dano gélido). Também possuem visão no escuro e Movimento Incorpóreo. Mas as semelhanças acabam por aqui. Fantemas não drenam vida, nem têm Sensibilidade à Luz Solar (eles preferem o escuro, mas não são feridos pela luz) e nem desejam matar todos os seres vivos que encontram. Eles têm um conjunto de recursos diferente, e outro tipo de compulsão: querem resolver os traumas relacionados a sua morte.

Possessão permite que um fantasma assuma o controle de um alvo humanoide. Ele o fará para poder realizar as ações físicas que não pode em seu estado incorpóreo (como abrir uma porta ou um recipiente ou recuperar um objeto), para falar com alguém a quem não queira revelar sua real natureza, para sair do lugar que assombra e assim por diante. Um fantasma ordeiro e bom ou um neutro e bom vai até pedir permissão a um PJ antes de possuí-lo. Um caótico e mau, por outro lado, não apenas vai possuir o PJ contra a vontade como também vai se contentar em fazê-lo realizar ações degradantes. De qualquer forma, um fantasma sempre vai possuir pessoas especificamente para buscar resoluções para seu trauma, ainda que a conexão entre o trauma e a possessão não seja sempre óbvia. Mesmo que possa assumir o controle de um PJ e forçá-lo a atacar os companheiros, o fantasma normalmente nem perde tempo com isso, porque pode causar mais dano com o Toque Decadente.

Esse ataque causa uma quantidade nada agradável de dano necrótico direto, e só. Em geral, mesmo quando um encontro com um fantasma vai mal, ele não ataca *todos* do grupo – apenas os PJs que o atacaram ou que ativamente interferiram na resolução do seu trauma. Ele usa Toque Decadente principalmente para dissuasão e autodefesa, não com a intenção de matar (a menos que isso faça parte da solução de seu trauma). Se um ou mais personagens contra-atacarem com armas mágicas ou causarem dano radiante, o fantasma recua depressa, Desengajando e usando todo o seu deslocamento em linha reta para longe do grupo, atravessando quaisquer

criaturas, objetos ou obstáculos físicos no caminho. Ele não pode resolver seu assunto inacabado se for destruído, então seu instinto de autopreservação é muito mais forte do que o da maioria dos mortos-vivos. Da mesma forma, um fantasma repelido por Expulsar Mortos-Vivos vai se manter afastado do PJ que o expulsou, diferente de outras criaturas do mesmo tipo. Qualquer um que não for ajudá-lo a resolver seu trauma deixa de ser relevante para seus interesses.

Aspecto Horripilante amedronta os alvos e, caso eles falhem na salvaguarda por 5 pontos ou mais, também faz com que envelheçam $1d4 \times 10$ anos imediatamente. De novo: se o fantasma usa esse recurso e o momento em que o faz dependem principalmente da natureza de seu trauma e do que é necessário para resolvê-lo. Uma compulsão por manter pessoas afastadas de um determinado lugar é um motivo para o uso dessa característica. Assombrar uma pessoa que o enganou em vida também. Fantasmas também usam esse recurso contra quem os ofende ou incomoda, e não têm controle total sobre essa habilidade, então mesmo os fantasmas bondosos que percam a paciência podem acabar fazendo uso do Aspecto Horripilante, embora depois se sintam arrependidos e pesarosos (os malignos não sentem nem um pingo de remorso). Eles não têm nenhuma boa razão para usar essa habilidade rodada após rodada: personagens afetados por ela terão fugido, e os que não foram afetados se tornam imunes pelas próximas 24 horas. Mas, se o fantasma se sentir irritado ou ofendido novamente, o fará involuntariamente, independente de poder causar algum efeito ou não.

Resumindo: fantasmas não se interessam por combate, a menos que ele envolva matar alguém contra quem eles desejem vingança. Eles usam Toque Decadente para se defender, mas param assim que isso não é mais necessário – se sofrerem dano que realmente os machuque, ou se forem expulsos. A propósito, como DM, eu não recompenso os PJs com pontos de experiência por “derrotar” um fantasma que eles simplesmente expulsaram. Mas recompensaria se eles resolvessem o trauma do fantasma e, com isso, o libertassem sem destruí-lo.

Múmias são compelidas a obedecer a vontade de seus (quase sempre malignos) criadores. Elas têm o perfil bruto, com Força e Constituição altas, mas Destreza baixa. Também recebem o bônus de proficiência em salvaguardas de Sabedoria, o que as torna fortes nas “três grandes”

salvaguardas. São resistentes a dano físico de armas que não sejam mágicas e imunes a dano necrótico e dano venenoso, mas vulneráveis a fogo. Têm visão no escuro (importante quando seu emprego de período integral é proteger uma tumba) e são imunes a algumas condições debilitantes.

Em raras ocasiões, uma múmia pode ser enviada ao mundo para perseguir o alvo de uma maldição proferida por seu criador, mas na maior parte do tempo elas ficam de guarda dentro de uma tumba para punir saqueadores e violadores. Assim que um PJ entra em uma parte restrita da tumba ou abre um caixão ou sarcófago que não deveria, a múmia se levanta e ataca. A menos que ela seja atacada por mais alguém, ela tem como único alvo o PJ transgressor. Seu deslocamento é baixo (6 metros), mas implacável. Em seu turno, ela avança na direção do alvo e ataca, se puder. Se estiver distante, seu ataque consiste em usar Olhar Apavorante; como um sucesso significa que o alvo deve fugir, e a falha indica que o olhar não foi capaz de evocar o terror esperado, ela usa esse recurso apenas uma vez contra cada transgressor. Se estiver em alcance de luta corpo a corpo, o ataque consiste em usar Olhar Apavorante, se a múmia ainda não o tiver utilizado contra o alvo, seguido de Punho Pútrido – o último pode ser usado como um ataque de oportunidade se o Olhar Apavorante fizer o alvo fugir; de outra forma, é utilizado sozinho, ou como a segunda parte dos Ataques Múltiplos da múmia. Uma vez já engalfinhada com o alvo, ela o espanca com o Punho Pútrido até ele cair inconsciente, ser destruída, ou...

Fogo! Múmias são movidas por compulsão, mas têm certo senso de autopreservação, ainda que fraco. Fogo coloca uma coisa contra a outra. Se atacada corpo a corpo com fogo, ela Desengaja e recua 6 metros, mas não vai fugir porque sua compulsão em defender a tumba contra invasores tem o mesmo peso. Em vez disso, ela permanece parada, esperando que a fonte do fogo se vá para que ela possa atacar novamente. Se atacada com fogo à distância (como por um coquetel Molotov arremessado ou por uma magia de fogo), ela direciona o Olhar Apavorante contra a fonte do dano. Se o ataque falhar, ela recua 6 metros; mas, se for bem-sucedido, ela volta ao que estava fazendo antes. Se uma rodada inteira se passar sem que ela sofra dano ígneo, ela também volta ao que estava fazendo. Múmias têm um comportamento extremamente mecânico: você pode esperar que uma magia de fogo com efeito em área, como *mãos flamejantes* ou *bola de fogo*, frite os circuitos dela – mas, além de evitar a fonte do dano ígneo e tentar fazê-la

ir embora, as múmias nunca se desviam das ordens que receberam. Expulsar Mortos-Vivos contra uma múmia não a impede completamente: assim que o efeito terminar, ela vai recomeçar a perseguição em câmera lenta.

MÚMIAS REAIS

Múmias reais estão em uma categoria de monstro muito diferente das múmias de “baixa patente” – e a diferença de poder entre uma múmia comum e uma múmia real é muito maior do que entre um orc e um orc chefe-guerreiro, um hobgoblin e um hobgoblin senhor da guerra, ou entre um gnoll e um gnoll presa de Yeenoghu. Múmias reais são chefões à altura de dragões adultos e mais resistentes do que gigantes. Apenas para aventureiros e aventureiras experientes.

A variedade de poderes as tornam um pouco difíceis de manejar, então segue uma análise longa e detalhada:

- **Atributos:** Destreza e Inteligência são medianas; Força, Constituição, Sabedoria e Carisma são muito altas. As criaturas são brutas, mas não estúpidas. E têm personalidade – uma vaidosa e tóxica, mas ainda assim uma personalidade.
- **Imunidades a Dano e Condições:** as mesmas das múmias comuns, mas com o adicional de serem imunes a dano físico de armas não mágicas. Se sua espadinha não tiver um brilhinho, elas não vão ficar com medinho.
- **Vulnerabilidade a Dano:** ígneo, como múmias normais.
- **Salvaguardas:** bônus robustos nas de Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Duas das três grandes salvaguardas, e duas das três menores. Mas, com Força 18, elas não precisam se preocupar tanto com isso. A única falha em suas defesas está na Destreza. Porém...
- **Resistência à Magia:** mesmo a Destreza baixa (em termos relativos) não é um obstáculo tão grande, porque a múmia real testa *todas* as salvaguardas com vantagem.
- **Rejuvenescimento:** *você não pode matar uma dessas criaturas*, a menos que vença o desafio adicional de destruir o coração dela – para esse propósito, eu recomendo fogo.
- **Conjuração:** a gente volta nesse assunto daqui a pouco.

- **Ações Lendárias:** todo turno, uma múmia real pode realizar até três ações lendárias no turno de outros personagens. Elas incluem um ataque fora de hora, cegueira em área, atordoamento em área, supressão de efeitos de cura e tornar-se incorpórea temporariamente.
- **Ações de Covil e Efeitos Regionais:** até agora, tudo se aplica se você encontrar uma múmia real enquanto estiver indo comprar pão na mercearia. Uma múmia real no próprio covil é ainda mais poderosa: garante vantagem em salvaguardas para outros mortos-vivos que também estejam por lá, provém a eles um tipo de radar e dão um chacoalhão necrótico em qualquer um que tentar conjurar uma magia.

Um chefão, como eu já disse. Com a atitude de um chefão, ainda por cima. A múmia real tem o direito justificado de não considerar você uma ameaça.

O que você precisa para provar o contrário? Armas mágicas, principalmente aquelas imbuídas com dano ígneo. Habilidades não mágicas (como Golpe Divino/Destruição Divina, Arma Sagrada, Fúria da Tempestade e Forma Selvagem de Elemental) que causem dano não físico direto, sem teste de salvaguarda para resistir. Conseguir causar 30 pontos de qualquer tipo de dano em uma única rodada. Uma múmia real ficará surpresa com essas coisas, e sua arrogância e vaidade irão fazer com que se sinta compelida a derrotar o agressor capaz de causar o dano mencionado – o que é ruim para ele, mas bom para os peixes menores do grupo. Ah, e esqueça Expulsar Mortos-Vivos: a múmia real tem +9 e vantagem na salvaguarda.

Agora vamos ver as magias. Eu vou agrupá-las de acordo com o tempo de conjuração, porque isso revela os papéis que elas desempenham na economia de ações da múmia real.

AÇÕES (INSTANTÂNEAS OU PERSISTENTES)

- *Moléstia* é a bomba atômica da múmia real. Ela só pode conjurar essa magia uma única vez, então irá escolher o alvo e o momento cuidadosamente. Se um PJ com Ataque Extra atingir a múmia real com uma *espada língua flamejante* +1, utilizando Destruição Divina em cada um dos ataques, ele estará praticamente protocolando em duas

vias a solicitação de ser alvo de *moléstia*, e terá o pedido aprovado imediatamente.

- *Contágio* é a forma da múmia real mostrar desdém. Se ela suspeitar que um PJ pode ser realmente perigoso e difícil de derrotar, irá infligir Ruína Pegajosa, esperando enfraquecer a resistência dele contra Punho Pútrido e *moléstia*. Caso contrário, irá infligir Doença da Cegueira, uma vez que essa doença tem o efeito mais devastador por impor a condição cego. Febre Pernicosa e Tremedeira afetam combatentes corpo a corpo e à distância, especificamente, mas Doença da Cegueira prejudica a ambos – e também inutiliza conjuradores, que geralmente precisam ser capazes de enxergar os alvos. Esse é um ataque de toque, e a múmia real não pode usá-lo mais de duas vezes, então ela reserva *contágio* para os PJs que a contrariam ou que constituem ameaça. E ela conjura isso logo no começo, porque leva de três a cinco rodadas para alcançar o efeito final; nesse ínterim, o alvo fica apenas envenenado.
- *Presságio* é inútil em combate. Aplica-se apenas em raríssimos eventos nos quais os PJs busquem uma múmia real para utilizar seus serviços de oráculo.
- *Guardião da fé* causa até 60 pontos de dano contra personagens que se atrevam a se aproximar da múmia, utilizando apenas um espaço de magia de 4º círculo e uma ação para conjurar. Essa é uma magia para se usar no começo – normalmente. Dito isso, será que uma múmia real acharia mesmo necessário esse nível de proteção contra um bando de mortais patéticos? Penso que ela guardaria essa magia durante o combate até que se sentisse realmente ameaçada.
- *Animar mortos* requer a presença de cadáveres de verdade. Em uma tumba, pode haver alguns espalhados aqui e ali; a questão é quão convenientemente localizados estão, uma vez que a magia tem um alcance de apenas 3 metros. Depois de conjurar essa magia, a múmia real poderá controlar esse(s) servo(s) com uma ação bônus, então é desejável usar esse feitiço apenas se as condições básicas forem cumpridas. Caso contrário, *arma espiritual* cumpre o mesmo papel sem a necessidade de cadáveres humanoides, e pode ser conjurada sem o uso de uma ação.
- *Dissipar magia* é prático e fácil.

- *Comando* geralmente é utilizada para provocar ataques de oportunidade de criaturas aliadas. Graças às suas ações lendárias, porém, a múmia real pode se beneficiar de usar um comando “Ajoelhe-se!” contra um PJ com quem esteja engalfinhada, contanto que mais alguém ainda tenha um turno antes do PJ. O revés é que um *comando* deve ser proferido em um idioma que o alvo compreenda, e não apenas é possível como também muito provável que a múmia real fale apenas idiomas muito antigos e esquecidos, então pode pular essa.
- *Raio guia* é uma fonte de dano barata (4d6 é um dano ótimo para magias de 1º círculo, e pode aumentar gastando espaços de círculos superiores) que também garante vantagem em um ataque futuro. Porém, o Punho Pútrido é um ataque mais poderoso, então *raio guia* só é útil se algo estiver impondo desvantagem às jogadas de ataque da múmia real, como se ela estiver cega ou contida. Por outro lado, essa desvantagem também se aplica à forma como *raio guia* funciona. É meio que uma lógica circular. Talvez valha a pena usar contra um PJ que a múmia ainda não consegue alcançar, mas que alcançará no próximo turno – ou contra alguém que seus lacaios possam alcançar, se ela tiver lacaios.
- *Chama sagrada* causa 2d8 pontos de dano radiante contra um alvo que falhe em uma salvaguarda de Destreza, e nenhum dano se ele passar. Bem furreca. Só há uma situação em que vale a pena usar: quando ninguém ao alcance for suscetível a um Olhar Apavorante, ninguém estiver próximo o suficiente para um ataque de Punho Pútrido e nenhuma outra magia puder ser utilizada.
- *Taumaturgia?* Só para amplificar a voz dela durante um monólogo.

AÇÕES (CONTÍNUAS, QUE REQUEREM CONCENTRAÇÃO)

- *Praga de insetos* preenche uma esfera de 6 metros de raio com uma nuvem de insetos mordedores, que causam 4d10 de dano em caso de falha em uma salvaguarda de Constituição, e metade desse dano em caso de sucesso. Pode causar sérios problemas para um grupo cheio de personagens frágeis.
- *Imobilizar pessoa* também é prática e fácil.

- *Silêncio* é boa contra conjuradores problemáticos, principalmente bards, se eles estiverem a menos de 12 metros uns dos outros. Tente acertar pelo menos quatro.

AÇÕES BÔNUS (INSTANTÂNEAS OU PERSISTENTES)

- *Arma espiritual* é dano extra, rodada após rodada, ao custo de uma ação bônus. Por que não?

AÇÕES BÔNUS (CONTÍNUAS, QUE REQUEREM CONCENTRAÇÃO)

- *Escudo da fé* é chover no molhado, já que a CA da múmia real já é 17. Pode valer a pena de usar se a múmia não tiver outra magia contínua
- que prefira sustentar – mas, assim que um combate começa, ela provavelmente vai querer gastar suas ações bônus acertando alguém com *arma espiritual*. Me parece que uma múmia real deveria conjurar *escudo da fé* quando estiver recebendo mais dano do que causando, o que não seria muito frequente, ou quando fortalecer um lacaio for mais importante que descer a *arma espiritual* na cabeça de alguém.

Agora que já vimos cada uma das magias, vamos considerar os custos: espaços de magia. Acreditamos, intuitivamente, que espaços de magia de círculos maiores deveriam sempre valer mais do que os dos círculos menores, mas isso nem sempre é verdade. Uma outra forma de pensar, que acredito ser mais precisa, é que um espaço de magia mais escasso é mais valioso do que um menos escasso, e um espaço de círculos mais altos pode ser utilizado para conjurar certas magias que um de círculo inferior não pode. Portanto, a menos que o espaço de magia de círculo superior também seja mais escasso, se vale ou não gastá-lo com uma magia de círculo mais baixo fortalecida vai depender inteiramente de se essa magia fortalecida é mais útil do que uma de círculo mais alto normal.

- 6º círculo: a múmia real só tem um espaço de 6º círculo. Ela vai reservá-lo para *moléstia*.
- 5º círculo: ela tem dois espaços e duas magias valiosas desse círculo, *contágio* e *praga de insetos*. Ela vai reservar esses espaços para as

magias desse círculo.

- 4º círculo: *presságio* não tem propósito aqui, e *guardião da fé* é o tipo de magia que você só vai usar uma vez. Os outros espaços de 4º círculo, portanto, ficam disponíveis para fortalecer magias de níveis mais baixos.
- 3º círculo: *dissipar magia* é uma boa carta para se ter na manga, então esses espaços devem ficar reservados para ela (e *animar mortos* é tão situacional que pode ser ignorada).
- 2º círculo: *arma espiritual* é uma obrigação, e *imobilizar pessoa* e *silêncio* são boas de se ter preparadas. *Imobilizar pessoa* pode ser conjurada em círculos mais altos para afetar mais alvos; *silêncio* não. *Arma espiritual* também pode ser conjurada em círculos superiores para causar mais dano, mas o custo é dois círculos por dado de dano, o que não é tão interessante assim.
- 1º círculo: é o espaço de magia menos escasso – e também o menos útil, dada a seleção de magias de múmia real. *Comando* e *escudo da fé* podem ser fortalecidas quando conjuradas em círculos mais altos; *raio guia* também, mas já comentamos que você provavelmente vai querer utilizá-lo quando as chances já não estiverem tão favoráveis. Por que desperdiçar um espaço de círculo mais alto com uma magia que você provavelmente vai conjurar com desvantagem na jogada de ataque, mesmo quando tem um bônus de +9? Você só a usaria quando *não* estivesse jogando com desvantagem – isso é, quando estivesse usando-a para atacar um alvo que só conseguiria alcançar no próximo turno. Mesmo assim, um *raio guia* de 4º círculo é melhor que um *imobilizar pessoa* de 4º círculo? Não. Economize esses espaços.

A conclusão a que chego é que dois dos três espaços de 4º círculo da múmia real são flexíveis, podendo ser utilizados para fortalecer *imobilizar pessoa* ou para lançar *dissipar magia* depois que os espaços de 3º círculo acabarem. Em outros casos, ela conjura suas magias no círculo original.

Terminada a análise, vamos ver as táticas específicas.

Quando o combate é inevitável, a múmia real não espera o próprio turno começar para usar suas ações lendárias para derrubar os inimigos; ela as usa assim que é alvo de uma ação hostil.

- Se mais de um oponente engajar em corpo a corpo com a múmia real, ela usa Poeira Cegante para erguer uma nuvem de poeira rodopiante ao seu redor.
- Se pelo menos 4 oponentes estiverem a até 3 metros dela, usa Palavra Blasfema para atordoá-los.
- Se for reduzida a 38 PV ou menos e ainda tiver duas ou três ações lendárias sobrando, usa Redemoinho de Areia para recuar de 12 a 18 metros de qualquer PJ que estiver engajado com ela. Se não tiver nenhuma ação lendária restando, usa Redemoinho de Areia assim que tiver oportunidade.
- Se nenhuma das situações acima se aplicar, ela usa Ataque, direcionando seu Olhar Apavorante para o oponente que acabou de iniciar o turno.

O uso dessas ações lendárias é crucial, porque, apesar de todo seu poder ofensivo, a múmia real tem um calcanhar de Aquiles: uma reserva de 97 pontos de vida não é nada para uma criatura de ND 15. Se ela negligenciar o uso das ações lendárias, um grupo forte e/ou sortudo com boas rolagens de iniciativa pode acabar com ela antes que ela consiga mexer um dedo.

Quando o turno da múmia real começa e ela está apenas levemente ferida (com 68 PV ou mais), ela segue seu padrão normal de ataque: usa seu deslocamento para se aproximar do PJ que considera o principal transgressor ou ameaçador; usa sua ação para lançar o Olhar Apavorante contra esse PJ, junto com o Punho Pútrido, se ele estiver ao alcance; e sua ação bônus para conjurar *arma espiritual*, que assume a forma de uma lança ou mangual. Ela faz o mesmo nos turnos subsequentes – mas, se o primeiro PJ não tiver fugido, ela direciona o Olhar Apavorante para um segundo alvo enquanto continua a atacar o alvo primário com Punho Pútrido (ação) e *arma espiritual* (ação bônus). Se ele tiver fugido, ela usa todas essas habilidades contra o alvo secundário.

Porém, abandona o padrão normal de ataque sob certas circunstâncias:

- Se ainda não estiver (ou não estiver mais) engajada em combate corpo a corpo, e houver pelo menos 4 oponentes que não sejam guerreiros (nem bárbaros, paladinos ou guardiões), todos a menos de 12 metros uns dos outros, ela lança *praga de insetos* sobre eles.

- Se um oponente conseguir atingi-la com uma arma mágica, infligir dano ígneo direto e causar 30 pontos de dano em uma única rodada – ou se fizer pelo menos *duas* dessas coisas –, a múmia real conjura *moléstia* sobre ele. Se dois ou três adversários forem capazes de fazer qualquer uma dessas coisas, ela conjura *imobilizar pessoa* fortalecida no 4º círculo contra eles. Se só um dos adversários fizer qualquer uma dessas coisas e ainda estiver na primeira ou segunda rodada do combate, ela conjura *contágio*, afetando esse adversário com Ruína Pegajosa. Se a múmia real não possuir mais nenhum espaço de magia de 5º círculo para conjurar *contágio*, ou se duas rodadas de combate já tiverem se passado, ela conjura *imobilizar pessoa* no 2º círculo, paralisando apenas um oponente.
- Se um oponente que é claramente um agressor capaz conseguir atingi-la com um ataque armado ou mágico mas causar dano insignificante (9 pontos ou menos), ou então se tentar infligir uma condição a que a múmia real é imune, ainda na primeira ou segunda rodada do combate, ela usa *contágio*, acometendo-o com a Doença da Cegueira.
- Se quatro ou mais conjuradores estiverem a 12 metros uns dos outros, e a múmia real não estiver sustentando *praga de insetos* ou *imobilizar pessoa*, ela conjura uma esfera de *silêncio* sobre eles – e ela abre mão do *silêncio* se precisa usar *imobilizar pessoa* no 4º círculo, mas não para usar no 2º círculo.
- Se um oponente conjurar uma magia contínua ou criar algum outro tipo de efeito mágico contínuo que beneficie significativamente o grupo ou impeça a múmia real (ou seus lacaios), ela usa *dissipar magia* para encerrar o efeito.
- Se ela tiver escolhido um alvo que só vai conseguir alcançar com um ataque corpo a corpo no próximo turno e já tiver tentado usar Olhar Apavorante contra ele, ela conjura *raio guia*.
- Se estiver reduzida a 38 ou menos pontos de vida e tiver recuado usando Redemoinho de Areia (veja abaixo), ela conjura *guardião da fé* em um ponto entre ela e os inimigos, de modo que qualquer um que tente investir contra ela tenha de passar a 3 metros do guardião espectral.

Qualquer que seja o feitiço lançado, ela continua atacando os inimigos com sua *arma espiritual* como uma ação bônus, se essa magia já estiver em vigor.

Depois da primeira rodada de combate, a múmia real tem mais uma ação lendária utilizável:

- Quando pelo menos dois terços dos oponentes do grupo estiverem feridos, ou quando algum jogador ou jogadora começar a se lamentar sobre quão poucos PV seu personagem tem, ela usa Canalizar Energia Negativa para negar efeitos de cura (a menos que já tenha usado Palavra Blasfema).

Ela também pode usar a ação lendária Ataque para esmurrar um oponente com Punho Pútrido em vez de usar Olhar Apavorante.

Por fim, uma múmia real em seu covil usa suas ações de covil na iniciativa 20 para infligir dor lancinante em conjuradores inimigos durante a primeira rodada na qual eles tenham a chance de lançar feitiços contra ela, e continua fazendo isso alternadamente nas rodadas seguintes. Nas rodadas em que não puder usar essa ação de covil, ela usa qualquer uma das outras duas que se aplicar melhor à situação; se nenhuma se aplicar, ela abre mão disso durante essa rodada.

A compulsão da múmia real é a húbris, a vaidade. Ela não acredita logo de cara que os PJs são *capazes* de feri-la, então devota sua energia a derrubá-los e puni-los pela insolêncio até que eles se provem ameaças reais. Apenas então ela se esforçará de verdade para destruí-los.

VAMPIROS

Antes de analisar o vampiro, que é outra criatura da categoria chefão, apenas ligeiramente menos poderosa do que a múmia real, vamos dar uma olhada na menos poderosa **cria vampírica**, o lacaio de um verdadeiro vampiro.

Crias vampíricas têm atributos físicos excepcionais e Carisma acima da média. Recebem bônus nas salvaguardas de Destreza e Sabedoria que, combinados com seu alto valor de Constituição, fazem delas alvos difíceis para qualquer magia resistida por uma das “três grandes” salvaguardas, principalmente Destreza. São resistentes a dano físico de armas normais e a

dano necrótico, e regeneram pontos de vida a cada turno se não estiverem sob luz solar ou em água corrente. Elas não podem entrar na casa de alguém sem um convite. Têm Furtividade alta, junto com duas possíveis combinações de Ataques Múltiplos: Garras–Garras ou Garras–Mordida.

Como a Mordida é limitada a apenas uma das duas ações, pode-se assumir que é o ataque preferido pela cria vampírica, e que ela irá usá-lo sempre que puder; porém, uma vítima só pode ser atacada por Mordida se estiver agarrada, incapacitada, contida... ou querendo. Uma cria vampírica não tem qualquer recurso que imponha as condições de incapacitado ou contido, e nem tem poder para enfeitiçar. Mas pode agarrar usando o ataque com as Garras.

Com uma grande quantidade de pontos de vida e atributos físicos elevados, ela não tem razão para duvidar da própria capacidade de subjugar a maioria dos oponentes. Mas sua alta Furtividade sugere que ela persegue ou embosca as vítimas em vez de investir diretamente contra elas.

Há também a compulsão das crias vampíricas, que é se alimentar. Vampiros e suas crias são predadores de ponta. Quando predadores caçam animais sociais, evitam atacar um no meio do bando – que normalmente revida –, e preferem escolher os mais novos, mais velhos, mais fracos, os isolados ou os desatentos. Crias vampíricas fazem o mesmo. Algumas vezes também vivem e caçam em grupos; são dispostas a atacar qualquer grupo que esteja em números menores ou iguais aos delas, mas não maiores.

E, claro, por causa da Hipersensibilidade à Luz Solar, elas têm de caçar durante a noite. Hipersensibilidade à Luz Solar está um passo além da Sensibilidade à Luz Solar; diferente de, digamos, kobolds, que preferem a escuridão mas podem estar ativos durante o dia, as crias vampíricas são estritamente noturnas. E, como predadores precisam de uma caça abundante para sobreviver, vampiros e crias vampíricas costumam ser encontrados perto de vilarejos de tamanho médio e de grandes cidades, em vez de perto de pequenas vilas ou em áreas selvagens.

Portanto, um encontro com crias vampíricas começa com uma ou mais delas seguindo ou emboscando um ou mais PJs. Elas atacam de surpresa, e começam os Ataques Múltiplos usando as Garras, mas com a intenção de agarrar do que de causar dano. A segunda parte dos Ataques Múltiplos depende do resultado da primeira parte. Se o alvo for agarrado, a cria vampírica segue seu ataque usando Mordida. Se o alvo escapar mesmo sem

possuir proficiência em Atletismo ou Acrobacia, ela reconhece essa fraqueza e tenta agarrá-lo novamente. Se o alvo escapar e *possuir* proficiência em Atletismo ou Acrobacia, ela percebe que provavelmente não vai conseguir se alimentar dessa vítima, fica furiosa e tenta matar o PJ. Ela conclui os Ataques Múltiplos com outro ataque de Garras para causar dano e, desse ponto em diante, usa Garras–Garras – a menos que, de alguma forma, ganhe alguma vantagem, como flanqueando (“Regra Opcional: Flanquear”, no capítulo 8 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*). Se obtiver essa vantagem, vai tentar agarrar mais uma vez, só para ver se consegue tirar algum proveito disso. Conseguiu? Nhac! Não conseguiu? Ah, deixa pra lá; volta para Garras–Garras.

Uma cria vampírica vai tentar arrastar uma vítima agarrada para algum esconderijo, principalmente se houver mais gente por perto. Ela pode se mover 4,5 metros por turno enquanto estiver arrastando uma presa se debatendo.

E se uma cria vampírica for atacada por outro PJ enquanto estiver se alimentando? Ela usa o ataque de Garras contra seu agressor, enquanto segura a vítima – mas nisso a compulsão dela entra em jogo, e ela usa outra Mordida contra o alvo já agarrado. Ela ainda usa seu movimento para tentar arrastar a presa para longe e, se possível, usa o traço Escalada de Aranha para tentar levar a presa aonde o agressor não possa segui-las (diferente da magia *escalada de aranha*, esse traço não concede deslocamento de escalada para a cria vampírica, que só pode subir 2 metros em uma parede enquanto estiver carregando uma vítima agarrada, ou 4,5 metros se estiver sozinha).

Atente-se para o fato de que essa Mordida não apenas reduz pontos de vida do alvo – ela também *restaura PV* da cria vampírica, iguais à quantidade de dano necrótico infligido pela Mordida (mas não ao dano de perfuração, então sempre role os dois separadamente).

Quando a presa da cria vampírica cai inconsciente dessa maneira, a criatura se sente satisfeita e retorna a seu lugar de repouso, usando uma ação para Desengajar caso precise evitar ataques de oportunidade – a não ser que tenha recebido ordens de um vampiro para matar quem quer que encontre. Nesse caso, ela se dirige ao próximo PJ.

Todos os vampiros, incluindo as crias vampíricas, têm um instinto de sobrevivência muito mais poderoso do que a maioria dos mortos-vivos,

porque sua compulsão é se alimentar – e, por consequência, preservar a própria existência. Reduzir uma cria vampírica a 32 PV ou menos fará com que ela fuja para seu local de repouso pelo caminho mais direto – que, graças ao traço Escalada de Aranha, pode ser subindo pela parede de uma edificação e correndo pelos telhados. Se ela estiver sob o comando de um vampiro, qualquer que seja a ordem que recebeu suprime a inclinação de se salvar.

Vampiros possuem todas as habilidades de uma cria vampírica, mais os recursos Metamorfo, Resistência Lendária, Fuga em Névoa, Enfeitiçar e Filhos da Noite, junto das três ações lendárias que os permitem se mover, agarrar e Morder no turno de outras criaturas. Além disso, *todos* os atributos deles são excepcionais, recebem bônus nas salvaguardas de Carisma, Destreza e Constituição e desfrutam de visão no escuro com alcance de 36 metros. Por fim, a Mordida deles não tem apenas o poder de drenar o alvo, mas também de transformá-lo em uma cria vampírica.

Para os vampiros, não basta força física; eles têm de ser ligeiros. Um vampiro nunca, jamais, ataca de forma descuidada. Ele escolhe o alvo com o máximo de cuidado, e valoriza sua existência acima de tudo, apesar da compulsão por se alimentar. Escolhe presas cujo sumiço ele sabe que não será notado – ou, se for, cujo desaparecimento dificilmente será investigado. Para disfarçar a natureza noturna, ele contrata (ou enfeitiça) intermediários para conduzir seus negócios durante as horas diurnas. Um vampiro solitário ou entediado pode até mesmo enfeitiçar um mortal para servir como companheiro, embora a proximidade e intimidade mais cedo ou mais tarde acabem tornando difícil demais resistir à vontade de transformar tal companheiro em uma cria vampírica.

Um vampiro sem agentes para lhe trazer vítimas em seu covil das quais possa se alimentar caça durante a noite, sozinho ou acompanhado de um ou mais servos. Vampiros com posses e riquezas saem em carruagens fechadas e oferecem caronas a vítimas em potencial, normalmente festejadores da madrugada. Os sem posses normalmente ficam nas partes mais pobres de uma cidade, predando mendigos, ladrões e guardas desafortunados.

Mas vampiros são cuidadosos com isso. A menos que os PJs já estejam perseguindo um vampiro, eles dificilmente irão cruzar com um na rua: um vampiro evita grupos desse tamanho. Para confrontar um vampiro, pelo menos em grupo, os PJs provavelmente terão de invadir o covil dele. E

encontrarão várias camadas de segurança: guardas humanos, crias vampíricas e outros mortos-vivos inferiores. Se estiver esperando visitantes indesejados, ele também terá os supracitados Filhos da Noite – fúrias de morcegos ou de ratos, ou um bando de lobos se estiver em local aberto.

Vamos dar uma olhada nessa característica. Ela só pode ser utilizada uma vez por dia. Demora 1d4 rodadas para as feras aparecerem, e elas ficam por perto durante uma hora. Obviamente, seria meio bobo se um vampiro usasse essa habilidade sem saber que seu covil está sendo invadido. Por outro lado, é uma habilidade que toma tempo demais para invocar – e gasta uma ação – depois que o combate já tiver começado. Se os personagens forem de níveis altos e estiverem bem preparados, o vampiro pode já ter sido destruído quando os animais chegarem. Então qualquer que seja o sistema de aviso que o vampiro tem, em algum momento ele dispara a invocação dos Filhos da Noite. Leve em conta que vampiros têm pelo menos uma ou duas camadas de segurança capazes de manter intrusos ordinários afastados, como ladrões, vizinhos barulhentos, aquele colega da firma... Se um intruso passar por uma dessas camadas – por exemplo, a muralha de um castelo, e alguns guardas humanos –, o vampiro entra em alerta amarelo e invoca os Filhos da Noite para causar mais problemas aos invasores. Depois das feras, é a vez das crias vampíricas, e, depois, finalmente o vampiro.

Essa habilidade invoca 2d4 fúrias de morcegos ou de ratos (cinco, em média, com um máximo de oito) ou 3d6 lobos (em média, dez, com um máximo de dezoito). Lobos, assim como fúrias de morcegos ou de ratos, são criaturas de ND 1/4, então não serão problema sério contra um grupo de caçadores de vampiro *fora* o incômodo. Eles ganham tempo enquanto o vampiro faz outros preparativos, ou talvez atraiam o grupo para uma perseguição na direção errada, ou ainda fiquem para ajudar o vampiro quando ele entrar em uma luta de verdade.

Um vampiro não tem a menor vontade de enfrentar um grupo inteiro de PJs a menos que *eles* sejam um desafio fácil para *ele*. Vampiros são espertos: precisam de uma única rodada de combate para avaliar se o grupo constitui uma ameaça mortal. Ele pode dar conta de três personagens de 7º ou 8º nível, quatro de 6º nível, cinco de 5º nível ou seis ou sete personagens de 4º nível ou inferior com tranquilidade. Adicione alguns níveis se os PJs estiverem abatidos por encontros anteriores no covil, e vários se o vampiro

não for encontrado sozinho, mas sim acompanhado de crias vampíricas e Filhos da Noite. Se os PJs estiverem superados dessa maneira, o vampiro luta para matar – e fica feliz como pinto no lixo enquanto os transforma em crias vampíricas obedientes. Se, em comparação com o vampiro (junto de qualquer aliado que o acompanhe), os personagens forem fortes a ponto de o encontro não passar de um encontro Difícil (veja “Construção de Encontros”, no capítulo 3 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*), e se eles não estiverem *gravemente feridos*, o vampiro abandona o covil e foge para outro esconderijo. Lembrando que nenhum vampiro de respeito tem apenas um deles: eles sempre estabelecem alguns. A tentativa de firmar um novo covil pode ser a pista que os PJs precisam para rastreá-lo.

Os casos intermediários são interessantes. O vampiro não vai querer lutar no mano a mano, mas também não estará pronto para abandonar seu covil. Ele vai seguir os PJs, procurando oportunidades de separar o grupo e combater um ou dois personagens isolados.

Mas estou me adiantando. Quando os personagens finalmente encontrarem o vampiro pela primeira vez, será no momento e no lugar que ele escolher, e ele irá... *cumprimentá-los*.

Antes de entrar em qualquer conflito, o vampiro quer avaliar os adversários, descobrir o que eles querem e determinar se eles podem ou não ser comprados de alguma maneira. Ele é compelido a se alimentar, mas também tem a Sabedoria para postergar um prazer (evitar combate agora pode significar *décadas* de alimentação despreocupada) e a Inteligência para reconhecer comportamentos significativos dos PJs. Ele será cortês, talvez um pouco vaidoso, e tentará manter os convidados falando o máximo de tempo possível. Irá até mesmo sugerir acordos e colaborações que sirvam aos interesses de ambos. Mas também se manterá atento a qualquer ladino furtivo que se ache capaz de flanqueá-lo durante a discussão e tentar um Ataque Furtivo.

Sua prioridade durante a negociação é identificar o PJ de espírito mais fraco – aquele com a menor salvaguarda de Sabedoria, aumentando os modificadores de personagens elfos em +4 por levar em consideração sua vantagem racial contra ser enfeitiçado – e usar Enfeitiçar nele *durante a conversa*.

Em algum ponto dela, quando o vampiro já tiver tido a chance de observar todos os PJs e quando parecer fazer sentido pedir a todos que

façam testes de Intuição ou Percepção, jogue um d20 para o vampiro e peça que cada jogador ou jogadora faça o mesmo. O vampiro está fazendo um teste de Furtividade para determinar se consegue enfeitiçar o alvo sem ser notado. O alvo está fazendo uma salvaguarda de Sabedoria para não ser enfeitiçado. Todos os demais estão testando Sabedoria (Percepção) contra a Destreza (Furtividade) do vampiro para saber se notam a ação Enfeitiçar (você tem de saber o modificador relevante de cada PJ para não precisar perguntar. Faça isso enquanto prepara a sessão). Se a ação Enfeitiçar for bem-sucedida, logo em seguida o vampiro fará um comentário durante a conversa que parecerá irônico, soando como uma piada, mas que é um comando *literal* para que o personagem enfeitiçado sirva e proteja seu novo mestre (por exemplo, “Naturalmente, eu espero que meus convidados retribuam minha hospitalidade com lealdade eterna e absoluta, ha ha ha!”).

Nesse momento, você deverá informar secretamente o jogador ou jogadora do personagem enfeitiçado sobre essa condição. Você também deverá informar a qualquer jogador ou jogadora cujo personagem pegou o vampiro no pulo algo como: “Você tem certeza de que o vampiro fez alguma coisa com a Bete”.

Se o personagem for Enfeitiçado com sucesso e nenhum outro perceber, o vampiro pode tentar repetir o feito com outro PJ, e depois outro. Se perceber uma boa chance de se safar, vai Enfeitiçar o grupo inteiro. Então, um a um, ele decidirá o que parece mais promissor para cada personagem: virar uma cria vampírica leal ou servir como refeição.

A negociação pode terminar de várias formas: os personagens e o vampiro podem chegar em um acordo! Ou o vampiro pode conseguir enfeitiçar o grupo inteiro. Ou o mais provável: um PJ vai se cansar de conversa e atacar; ou todos os PJs vão se cansar da conversa e atacar; ou os PJs vão insultar o vampiro, acusando-o de tentar enfeitiçar um de seus companheiros, e então o vampiro vai atacar; ou o vampiro vai conseguir a informação que precisava, decidir que o grupo é forte demais para um combate direto e desaparecer em uma nuvem de névoa.

Se o combate começar e o vampiro agir primeiro, ele não ataca imediatamente; em vez disso, ele usa a ação Esquivar, permitindo que os personagens se aproximem para que ele tenha chance de avaliar as capacidades de combate dos oponentes. Se um PJ se aproximar e atacar no corpo a corpo, ele usa a ação lendária Ataque Desarmado contra ele ao final

do turno do próprio PJ. Quando um segundo PJ se aproximar e atacar no corpo a corpo, ele faz a mesma coisa. Se um *terceiro* PJ também se aproximar e atacar, porém, o vampiro usa sua terceira ação lendária para Mover-se para longe dos agressores sem provocar ataques de oportunidade – subindo uma parede se não houver espaço suficiente para uma simples retirada. Depois dessa primeira rodada, o vampiro conclui o julgamento sobre a força dos PJs e ou abandona seu covil, ou recua temporariamente ou segue para a matança.

Se for para a matança, faz a mesma coisa que uma cria vampírica, usando os Ataques Múltiplos para agarrar e depois Morder, reagindo da mesma forma à uma tentativa fracassada de agarrar. Mas escolhe especificamente o PJ com a menor perícia de Atletismo ou Acrobacia (a que tiver o maior modificador) que esteja a seu alcance, sem contar o personagem enfeitiçado, porque essa é a melhor forma de remover inimigos da equação. Um vampiro que se julgue capaz de derrotar o grupo inteiro sem dificuldade irá se alimentar deles sem o menor remorso; no entanto, se for atacado enquanto agarrado a uma vítima, vai atacar o agressor com o objetivo de ferir duas vezes – e não atacar e se alimentar, como uma cria vampírica faria. Também vai usar sua ação lendária para drenar a presa agarrada rapidamente e direcionar um Ataque Desarmado adicional contra qualquer um que o ataque. Ele não tenta arrastar a presa para longe do combate – ele tenta *terminar* o combate.

Se decidir fugir, usa Metamorfose para virar névoa e abandona a cena, deixando para trás o PJ enfeitiçado para causar confusão.

Se decidir recuar mas não fugir, usa Metamorfose para virar um morcego e voa para fora da sala. Faz isso para despistar: assim que sai de vista, muda da forma do morcego para forma de névoa, depois dá meia volta e segue o grupo furtivamente. Quando é conveniente, ele se rematerializa em um lugar escondido, de onde seja possível sussurrar ordens para o PJ enfeitiçado. Quando o faz, ordena que o PJ enfeitiçado se perca do grupo furtivamente, encontre um esconderijo e aguarde por novas instruções. Em seguida, se transforma em névoa mais uma vez e reavalia suas chances. Se conseguir, dessa forma, reduzir o grupo para um número de oponentes com o qual consiga lidar com mais facilidade, ele ataca novamente.

Um vampiro usa Resistência Lendária sempre que falha em uma salvaguarda. Para começar, seus modificadores de salvaguarda são tão altos

que ele dificilmente irá falhar, então não se preocupe em guardar os três usos diários desse recurso.

Seja como for, um vampiro não gosta de ser atingido por dano radiante ou água benta (porque isso suprime sua Regeneração), e usará a ação lendária Mover-se para se afastar de um PJ que o esteja incomodando dessa maneira. Se não puder se afastar dele, tenta agarrá-lo e eliminar o problema devorando o mesmo.

Para vencer um vampiro que tenha analisado suas chances e decidido lutar, os PJs vão precisar reduzi-lo a 57 PV ou menos e fazer isso, pelo menos em parte, usando dano radiante ou água benta. Nesse ponto, um vampiro gravemente ferido reavalia: os PJs parecem saber que precisam usar uma estaca em um vampiro para destruí-lo em seu local de descanso? Eles já sabem onde o local de descanso dele fica? Ele consegue sobreviver a outra rodada de combate no ritmo em que os adversários estão causando dano a ele? Algum dos PJs está próximo de ser eliminado? Se as respostas dessas perguntas forem desfavoráveis para o vampiro, ele desiste e abandona o covil. Se forem favoráveis, ele continua lutando, contando com Fuga em Névoa para evitar uma derrota completa – mas quanto mais PJs estiverem conseguindo lhe infligir dano, mas inclinado ele fica a usar sua ação para Esquivar em vez de atacar, usando apenas suas ações lendárias para causar dano aos personagens.

O **vampiro combatente** difere de um vampiro comum (como se algum vampiro fosse comum) por usar uma armadura de placas, empunhar uma espada grande e ter a opção adicional de realizar dois ataques com essa espada em seus Ataques Múltiplos. O que isso muda?

Bem, certamente não há razão para um vampiro se tornar estupidamente descuidado só porque está vestido com uns pedaços de lata e balançando um pauzinho. Isso também não o fará se desviar de seu desejo básico: manter sua possibilidade de se alimentar sem interferências.

O fato de possuir CA aumentada e uma capacidade de causar maior dano aumenta seu nível de desafio (ND 15 em vez de ND 13), e significa que ele pode lidar com grupos mais fortes do que outros vampiros, e esse fator pesa na sua decisão de lutar, fugir ou negociar. Mas a maior diferença está em como o vampiro combatente aborda o combate corpo a corpo.

O ataque de um vampiro padrão, uma vez que decida parar com joguinhos, tem duas etapas: a primeira é um ataque desarmado com a

intenção de agarrar; a segunda é uma mordida que causa dano perfurante e dano necrótico, sendo o último capaz de recuperar PV do vampiro. O primeiro ataque não causa dano; o segundo causa em média 18 pontos de dano, enquanto recupera em média 10 PV do vampiro.

Dois ataques com uma espada grande, por comparação, causam um dano médio de 22 pontos, assumindo que os dois acertem, e não recupera pontos de vida – não precisamos nos preocupar com chances de acerto, já que o vampiro possui um modificador de ataque de +9, não importa o método que escolha. Além disso, um vampiro que segura uma espada grande com ambas as mãos não está em posição de agarrar ninguém – não sem largar a espada em algum canto ou sem abrir mão de atacar com ela. Então um vampiro que escolha usar uma espada está se empenhando em alcançar um resultado específico: ele está tentando *matar* os adversários, *não* se alimentar deles ou torná-los crias vampíricas. Uma vítima viva é cheia de um potencial suculento; um cadáver fatiado não tem uso nenhum.

Como o vampiro define que caminho seguir? Mais uma vez, pense como um predador. Predadores, quando estão caçando animais sociais, atacam os fracos, não os fortes. Um vampiro combatente se defendendo de oponentes mais fortes está *lutando*, não *caçando*: ele usa a espada. Fazendo isso, ele abre mão de se alimentar para recuperar pontos de vida. Mas ele não tem outra escolha a não ser fazer essa troca. Sua esperança é que esses dois pontos extras na CA sejam suficientes para prevenir o dano que ele, de outra forma, poderia restaurar.

Por outro lado, um vampiro combatente confiante de que é mais poderoso do que seus oponentes, e desejando fazer deles um jantar, prefere não sacar a espada e usar a combinação padrão de agarrar e morder. Se em algum momento perceber que subestimou os adversários, pode escolher sacar a espada e usá-la para lutar. Depois que toma essa decisão, ele a mantém até o final.

Agora, você deve estar se perguntando se um vampiro combatente é tão melhor que um vampiro normal. Penso que a resposta é: na verdade, não. É uma variante; não uma variante de *elite*. Use-a quando quiser que um vampiro tenha uma armadura de placas e empunhe uma espada.

O **vampiro conjurador** é outro assunto. Seu repertório de magias lhe dá uma variedade de truques adicionais que ele pode usar para derrubar os inimigos. Da mais poderosa para a menos poderosa:

- *Dominar pessoa* é ótima, e é a única finalidade para o espaço de magia de 5º círculo do vampiro conjurador. Tem duas vezes o alcance de sua habilidade inata de Enfeitiçar e dá ao vampiro “controle total e preciso” sobre a vítima, removendo o livre arbítrio dela. O contratempo é que a salvaguarda contra esse efeito é ligeiramente mais fácil; além disso, se o combate já estiver em curso, o alvo provavelmente vai testar com vantagem. Nesse caso, é melhor usar essa magia para interromper um inimigo em seu encalço do que para forçar oponentes a *fazer* coisas pelo vampiro. Mas se o vampiro puder conjurar essa magia antes da luta – ou depois, durante uma pausa na ação –, ela pode ser potente. Ela não faz com que o alvo fique especificamente receptivo a uma Mordida, mas eu diria que um comando do tipo “Deixe-me morder você” bastaria.
- *Malogro* é um feitiço poderoso de alvo único, especificamente bom para acabar com oponentes do estilo “canhão de vidro” nas partes periféricas da batalha, que normalmente dependem mais da Destreza do que da Constituição como habilidade defensiva primária. Ele causa um grande dano de, em média, 36 pontos em caso de fracasso na salvaguarda, e metade disso em caso de sucesso; isso significa que você pode esperar causar por volta de 27 pontos de dano, e potencialmente até 64 pontos. Ah, esse dano é necrótico, que é tematicamente apropriado.
- *Invisibilidade maior* é uma manobra evasiva ainda melhor que a oferecida pela habilidade Metamorfo.
- *Animar mortos* é daquelas magias que, perversamente, é mais útil para PJs do que para PNJs vilões: um PNJ com 0 pontos de vida está morto, mas um PJ nessa situação está apenas morrendo. Por outro lado, o tipo de vampiro que estuda feitiçaria provavelmente também tem um estoque de cadáveres em casa. Se não estiver nesse cômodo específico, o vampiro provavelmente não terá oportunidade de conjurar essa magia – mas, se *tiver* a oportunidade, fará sem hesitação; e, se puder conjurá-la em *três* alvos mortos, usará um espaço de 4º círculo na conjuração.
- Em termos de economia de ações, *rogar maldição* é cara pelo que dá ao conjurador, mas há uma situação em que ela é particularmente útil para o vampiro: quando o alvo do feitiço está agarrado (e portanto já

está sendo tocado), os ataques desferidos contra o vampiro são amplamente ineficazes, e ele *realmente* quer transformar a vítima agarrada em uma cria vampírica. Nesse caso (e somente nesse caso, sério), vale a pena usar uma ação para *rogar maldição*, escolhendo a opção do dado bônus de dano necrótico. Essa opção acelera a velocidade com a qual a Mordida drena os pontos de vida do alvo, que também fortalece o vampiro. Na verdade, esse feitiço é mais efetivo fora de combate, se e quando o vampiro conseguir atrair a vítima para um ambiente com privacidade.

- *Indetectável* é como um vampiro em fuga evita que seus perseguidores o rastreiem.
- *Detectar pensamentos* pode ser superficialmente útil durante uma negociação – só que qualquer um consegue notar que o vampiro está conjurando uma magia, então o elemento surpresa se vai. Se ele conseguir encontrar uma pessoa enfeitiçada sozinha, entretanto, pode usar *detectar pensamento* para ler a mente dela sem repercussões indesejadas.
- *Lufada de vento* pode ser usada para apagar todas as tochas de uma sala logo antes de um vampiro fugir. Ou ele pode simplesmente usar *invisibilidade maior*.
- *Reflexos* é a primeira coisa que um vampiro conjurador faz quando entra em combate. Só tem vantagens nisso.
- *Compreender idiomas* é um ritual para uma situação que provavelmente nem ocorre.
- *Névoa obscurecente* pode atrasar os perseguidores do vampiro. Além disso, um vampiro *muito* furtivo pode conjurar *névoa obscurecente*, depois mudar para sua forma de névoa (deve conjurar a magia antes, porque não pode realizar ações enquanto estiver nessa forma) e flutuar através da área da magia, tornando-se indistinguível dela, antes de se manifestar fisicamente de novo e fazer algo desagradável com quem estiver por perto. Não faz sentido usar um espaço de círculo superior para fortalecer essa magia.
- *Sono* não vai ter utilidade nenhuma contra um grupo de PJs de nível alto o suficiente para caçar um vampiro.
- *Mãos mágicas, prestidigitação e raio de gelo* praticamente não têm consequências, embora *raio de gelo* possa causar 2d8 de dano gélido

(em média, 9 pontos) a um oponente fora do alcance do vampiro.

Nada nesse repertório modifica a estratégia fundamental do vampiro de caçar os fracos, fugir dos fortes e tentar barganhar com seus equivalentes. Exceto por *dominar pessoa* e *malogro*, essas magias são mais medidas de controle de dano, embora algumas delas (*invisibilidade maior*, *reflexos*, *névoa obscurecente* e, em menor escala, *indetectável*) sejam medidas muito boas. *Reflexos*, particularmente, é uma boa troca para o turno em que o vampiro, de outra forma, ficaria realizando Ataques Desarmados com o objetivo de perceber as capacidades dos adversários.

VARIE!

Anos atrás, eu li um livro intitulado (eu juro que não estou inventando) *Sherlock Holmes vs. Dracula: The Adventure of the Sanguinary Count* (algo como “Sherlock Holmes contra Drácula: a aventura do Conde Sanguinário”). Ele foi escrito por Loren Estleman no estilo de Arthur Conan Doyle e, pelo que eu me lembro, era bem menos bobo e muito mais divertido do que você pode pressupor... Se bem que eu não o li mais depois que terminei a escola, então dá um desconto.

De qualquer forma, tem uma parte da história que ficou na minha cabeça como sendo particularmente legal: em certo ponto, Drácula entra direto no quarto de Holmes, no meio do dia, e o detetive expressa surpresa ao ver que o vampiro pode sair à luz do dia. “Ah, claro que posso”, responde Drácula, “eu só não tenho nenhum dos meus poderes quando faço isso”.

Acho que essa pode ser uma mudança interessante nas habilidades dos vampiros. Explorar o medo do desconhecido é um dos elementos cruciais do horror. Nós temos muito mais medo de um monstro quando não sabemos o que ele é, do que ele é capaz e até onde ele pode nos seguir. Uma das melhores formas de dar um gostinho a mais em partidas de D&D é pegar monstros conhecidos e dar a eles poderes desconhecidos, ou fazer seus poderes se manifestarem de

formas desconhecidas. Trolls, por exemplo, são ótimos para isso: use a variação que permite que membros decepados continuem se movendo e mesmo lutando independentemente, faça os trolls pegarem seus membros e os colocarem de volta em seus lugares com alguma frequência e veja seus jogadores e jogadoras surtarem (como eu mencionei na página 241, essa versão de troll se originou em uma cena de *Three Hearts and Three Lions*, de Poul Anderson).

É tão aceito em nossa cultura popular que a luz do sol queima os vampiros que pensar em um deles que seja apenas enfraquecido pelo sol, e não ferido – nem destruído –, nunca ocorreria à maioria de nós. O vampiro no *Monster Manual: Livro dos Monstros* é da variedade convencional que queima-na-luz-do-sol, mas e se você remover essa fraqueza e simplesmente tirar as habilidades especiais do vampiro quando ele estiver sob o sol?

Experimente esse tipo de variação – se não com o vampiro, com outro monstro cujas habilidades os jogadores e jogadoras presumam já conhecer.

LICHES

O **lich** (que se pronuncia “litche”, e não “lique” ou com a pronúncia do *ich* do alemão) se destaca não apenas como um morto-vivo alfa desde os tempos do AD&D, como também é o único tipo de ser que se tornou um morto-vivo porque *quis*. Isso é o que acontece quando um mago deseja se tornar imortal e fala “É, vai ser isso aí mesmo” depois de ler as letras miúdas do contrato. Para se tornar um lich, um mago deve ser monomaníaco, assim como maligno, sádico e/ou vingativo, e a transformação em morto-vivo intensifica essas características. Também deve ser um gênio e um conjurador da melhor qualidade, e o lich também mantém esses traços.

Ele tem apenas a Força dentro dos padrões humanoides, com todos os outros valores de atributo excepcionais, principalmente a Inteligência. Recebe bônus substanciais em salvaguardas de Constituição, Inteligência e

Sabedoria (duas das “três grandes” estão nessa seleção); resiste a dano gélido, elétrico e necrótico; e é imune a dano venenoso e a dano físico de armas não mágicas. Não pode ser enfeitiçado, amedrontado, paralisado ou envenenado, e nunca sofre de exaustão. Tem visão verdadeira – a habilidade de enxergar na escuridão, enxergar formas etéreas e ver através de ilusões, transmutações e invisibilidade – em um alcance de 36 metros, junto com uma Percepção passiva 19. E é proficiente em Intuição e Percepção, então não apenas sabe que você está lá, como sabe o que você quer.

Um lich recebe poderosas ações adicionais quando se encontra em seu covil. Então por que ele sairia de lá? Ele não sairia. Não se puder evitar. Um lich nunca deixa seu covil a menos que precise fazer algo que nenhum de seus agentes possa fazer por ele.

Perguntinha básica: quem é que se alistaria para ser agente de um lich? Bom, quem se alistaria para ser um agente de Adolf Hitler? A resposta é: alguém de mentalidade parecida – no caso de um lich, algum outro mago maligno que espere ter acesso ao volumoso conhecimento arcano acumulado de seu mestre. Ou alguém que considere os objetivos do lich alinhados aos seus próprios interesses. Ou alguém que tema os poderes do lich e espere obter tratamento privilegiado ao demonstrar lealdade e obediência (spoiler: muito improvável). Ou, além disso tudo, alguém que o lich tenha dominado magicamente. Os agentes de um lich devem ser poderosos o bastante para serem considerados úteis, e geralmente são ambiciosos o suficiente para que servir a uma dessas criaturas lhes pareça razoável.

Além de suas magias, que outros recursos poderosos um lich possui?

- Resistência Lendária, que permite rolar novamente uma salvaguarda malsucedida. Assim como um vampiro, é tão raro que um lich falhe em uma salvaguarda que ele usa Resistência Lendária sempre que isso acontece, sem se preocupar em economizar seus três usos diários.
- Resistência à Expulsão, que garante vantagem nos testes de salvaguarda de Sabedoria contra Expulsar Mortos-Vivos... que já tem +9, para começar. ““Vade-retro, abominação profana”? Ah, que fofinho”.
- Regeneração, o que significa que “destruí-lo” é apenas um contratempo, a menos que seu filactério (leia: horcrux) também seja

destruído.

- As ações lendárias incluem Olhar Assustador, Romper Vida, um uso adicional do Toque Paralisante e lançar um truque (provavelmente *raio de gelo*, já que os outros dois não têm aplicação direta em combate).
- As ações de covil incluem invocar um espírito para infligir uma quantidade surreal de 15d6 pontos de dano necrótico; “vincular-se” a um PJ, fazendo com que esse PJ sofra metade do dano que o lich sofrer; e recuperar um espaço de magia.

O que temos aqui é a descrição de uma criatura que não tem motivos para temer nada nem ninguém. Nenhuma razão que ela conheça, pelo menos.

O lich imagina que, um dia, uma pessoa pode se tornar uma ameaça? Então ele destrói essa pessoa antes que ela fique tão poderosa assim.

O lich tem um uso para a pessoa? Então ele a usa, até que ela não seja mais útil. Aliás, ela pode ser até mais útil morta. Ou morta-viva.

O lich não vê utilidade na pessoa? Então ele a mata sem pensar duas vezes, se isso o aproximar de seus objetivos. De outra forma, essa pessoa não é relevante para os planos dele.

O lich gosta de uma pessoa? Não. Um lich não gosta de ninguém.

Para um conjurador tão poderoso, o lich tem uma estranha escassez de espaços de magia de 6º círculo para cima – apenas um de cada entre o 6º e o 9º círculo. Ele não vai usar nenhum desses espaços para fortalecer magias de círculos mais baixos. Ele precisa reservá-los para as magias desses círculos.

- *Palavra de poder: matar* é a arma nuclear do lich. Ele só pode conjurar uma vez. Como ele escolhe um alvo? Curiosidade: essa magia afeta automaticamente qualquer alvo com 100 PV ou menos – e falha caso contrário. No nível em que os PJs se sentem confiantes o suficiente para enfrentar um lich, qual deles ainda tem menos de 100 PV? Conjuradores, é claro, pelo menos até a batalha estar rolando há um tempo. E quem um lich considera como rival mais provável? Outros conjuradores, especialmente magos. Então o alvo prioritário dessa magia é o mago de maior nível no grupo, seguido pelo bruxo ou feiticeiro dracônico de maior nível, e, enfim, pelo clérigo ou druida de nível mais elevado ou pelo mago ou feiticeiro de segundo maior nível,

qualquer um que pareça ser a maior ameaça e que tenha 100 PV ou menos.

- Por que não um feiticeiro de Magia Selvagem? Porque, para um lich, um feiticeiro de Magia Selvagem não é um mago “verdadeiro”, apenas um arruaceiro. Ele não sente nada além de desdém por um feiticeiro desses, e se recusa até mesmo a considerá-lo digno de se matar com uma única palavra. Um lich só vai se permitir usar *palavra de poder: matar* em um feiticeiro de Magia Selvagem, em um meio-conjurador ou em algum não conjurador quando o grupo não tiver mais nenhum outro conjurador “verdadeiro”, ou se não tiver nenhum desde o começo.
- *Dominar monstro* afeta qualquer *criatura* visível dentro do alcance, não apenas “monstros”. Como é improvável que haja qualquer monstro no covil de um lich que ainda não esteja sob seu controle, ele irá lançar essa magia sobre um PJ que ele considere... Bom, como posso dizer? Um ninguém. Mas um ninguém forte, com Sabedoria média ou abaixo da média, para que seja mais suscetível a ser dominado, e capaz o suficiente para ser útil para o lich. Ele acha que magos rivais servem para morrer; combatentes agressores servem para ser dominados e jogados contra os próprios companheiros – e liches são inteligentes e sabem que um bárbaro berserker em fúria não pode ser enfeitiçado; eles nem vão cometer o equívoco de tentar.
- *Palavra de poder: atordoar* é uma medida temporária que afeta qualquer alvo com 150 PV ou menos, sem efeito caso o alvo não se encaixe nesse critério. Requer um teste de salvaguarda de Constituição para ser resistida, então não será muito útil contra combatentes corpo a corpo de nível alto. Se o grupo tiver um personagem do tipo canhão de vidro, ele se torna o alvo primário dessa magia.
- *Dedo da morte* é outra potencial destruidora de canhões de vidro, mas também é útil contra alvos mais resistentes que já tenham sofrido muito dano, porque inflige, em média, 30 pontos de dano necrótico mesmo com uma salvaguarda de Constituição bem-sucedida (em caso de falha na salvaguarda, causa, em média, 61 pontos de dano). E mais: se um personagem for completamente morto por essa magia – ou seja, se o dano excedente causado por essa magia, depois de reduzir o PJ a 0 pontos de vida, for igual ou maior ao seu valor máximo de PV –, o

cadáver se levanta como um zumbi, o que só joga a merda no ventilador. Então, provavelmente, o lich vai esperar até que possa finalizar alguém com essa magia.

- *Transição planar* é uma rota de fuga desnecessária, porque o lich também tem a magia *porta dimensional*, de círculo mais baixo, e mais espaços de magia de 4º círculo do que de 7º. Se um lich utilizar essa magia, é mais provável que seja para banir um inimigo para outro plano. Ela requer uma salvaguarda de Carisma, e todos sabemos o quanto frequentemente Carisma é escolhido como o pior atributo.
- *Desintegrar* causa, em média, 75 pontos de dano energético em um alvo que falhe em uma salvaguarda de Destreza – mas efeito nenhum em caso de sucesso. Por isso, um lich não vai desperdiçar essa magia em um PJ que seja capaz de realizar essa salvaguarda. No lugar disso, ele guarda esse feitiço para alvos claramente desajeitados ou para objetos inanimados, ou ainda para desativar campos de força gerados por magia.
- *Globo de invulnerabilidade* é o jeitinho de o lich mostrar para conjuradores rivais como eles são patéticos. Como requer concentração para manter, é incompatível com *névoa mortal*. Por consequência, ele usa essa magia em situações específicas, não como uma forma de defesa padrão.
- *Névoa mortal* é um feitiço sustentado por concentração, que gera uma nuvem de gás venenoso com 12 metros de diâmetro, causando um dano venenoso médio de 22 pontos em criaturas que falhem em uma salvaguarda de Constituição e metade desse dano em quem obtiver sucesso. Ele pode lançar esse feitiço até três vezes, mas ele é incompatível com *globo de invulnerabilidade*.
- *Vidência* é um ritual de 10 minutos, sem aplicações em combate.
- *Malogro* causa em média 36 pontos de dano necrótico em criaturas que falhem em uma salvaguarda de Constituição, e metade nas que têm sucesso. Mas alcança apenas uma curta distância, boa apenas quando ele está a até 9 metros do conjurador. Ela é melhor que o ataque de Toque Paralisante do lich, que tem +12 para acertar, causa em média 10 pontos de dano gélido e tem uma grande chance de paralisar o alvo por uma ou mais rodadas? Penso que sim, considerando que essa

paralisia depende de uma falha em um teste de salvaguarda de Constituição.

- *Porta dimensional* é a rota de fuga do lich caso *invisibilidade* não dê conta. Por causa disso, ele sempre guarda um espaço de magia de 4º círculo para ela. Claro, ele pode sobreviver mesmo se reduzido a 0 PV, mas isso seria inconveniente.
- *Animar mortos* só é boa se você estiver diante de um cadáver. Fuén. Mas, claro, se você tiver acabado de *criar* um...
- *Contramagia* é uma das três magias competindo pelo uso dos espaços de 3º círculo do lich. Se ele estiver mantendo um *globo de invulnerabilidade*, *contramagia* é redundante – magias de baixo nível não podem atravessar o *globo*. Caso contrário, *contramagia* é usada para evitá-las.
- *Dissipar magia* é outra competidora por esses espaços. Se os PJs estiverem fortalecidos por magias sustentadas de 3º círculo ou menos, acabe com isso. Mesmo com modificador de Inteligência de +5, as chances de um lich dissipar uma magia de 4º círculo ou superior não são tão altas – por volta de 50% –, e ele vai hesitar em gastar um espaço de magia mais uma ação em um feitiço que não tenha pelo menos duas em três chances de sucesso. Mas espaços de círculos mais elevados para fortalecer essa magia não são tão abundantes.
- *Bola de fogo* – aqui está o dano direto que todos estavam esperando! Junte um punhado de PJs incapacitados pelo Toque Paralisante do lich com uma *palavra de poder*: *atordoar*, depois lance uma *bola de fogo* e tcharam: churrasquinho de aventureiro ou aventureira. O lich não tem combinações de ataques melhores do que essa. Vale a pena gastar um espaço de 4º ou 5º círculo para fortalecer a *bola de fogo*? Na minha opinião, não muito: cada círculo de magia adicional equivale a um dano esperado de 2 ou 3 pontos por alvo na área de efeito, e cada um desses espaços gastos é uma chance a menos de usar *névoa mortal* ou *malogro*. Mas depende da configuração do grupo. *Bola de fogo* funciona melhor contra um grupo de alta Constituição e baixa Destreza. Contra um grupo de alta Destreza e baixa Constituição, *névoa mortal* e *malogro* são mais eficientes. Se o grupo for equilibrado, o lich busca eliminar as ameaças “reais”: os conjuradores.
- *Detectar pensamentos* não tem aplicação em combate.

- *Invisibilidade* é o tipo de magia que o lich só lança quando todo o resto já deu muito errado. Ele só considera lançar essa magia quando fica gravemente ferido (com 54 PV ou menos) e ainda não está pronto para desistir completamente do combate (se ele achar que realmente precisa dar o fora – principalmente se os PJs forem capazes de detectar seres invisíveis –, ele conjura *porta dimensional*). De qualquer forma, ele mantém um espaço de 2º círculo reservado, por via das dúvidas.
- *Flecha ácida de Melf* é uma magia fraca, e mantê-la preparada não tem nada a ver com um lich.
- Para ele, *reflexos* não passa de um truque barato. Mas se o grupo conseguir lhe causar dano moderado (41 pontos ou mais) em uma única rodada, ele rapidamente supera esse preconceito.
- *Detectar magia*: não se aplica.
- *Mísseis mágicos*: se um lich tiver de usar *mísseis mágicos*, essa batalha já estará ridiculamente longa, como a luta entre Roddy Piper e Keith David em *Eles Vivem*. Nenhuma razão para lançá-la em círculos mais altos.
- *Égide*, por outro lado, é tão automática para um mago quanto afastar a mão ao encostá-la em algo quente. Ele a usa como reação sempre que um oponente fizer uma jogada de ataque com resultado entre 17 e 21 ou conjurar *mísseis mágicos*.
- Eu consigo imaginá-lo usando *onda trovejante* em algum círculo absurdamente alto, como 4º ou 5º, para evitar que adversários corpo a corpo se aproximem. Mas vamos mandar a real: ela pode ser resistida com uma salvaguarda de Constituição. Obviamente, adversários corpo a corpo terão alta Constituição. Mesmo no 4º ou 5º círculo, *onda trovejante* não vai impressionar ninguém – não com um dano esperado de 14 a 18 pontos. Compare com a ação lendária Romper Vida, que causa a mesma quantidade de dano necrótico a *todos* a até 6 metros do lich, e o fato dessa magia estar na lista se torna cômico.
- *Mãos mágicas* e *prestidigitação*... Só se ele estiver tão indiferente aos PJs que queira gastar uma ação para cutucar o ombro de alguém e dizer: “Ei, atrás de você!”.
- *Raio de gelo*, por outro lado, é uma ótima magia de combate quando utilizada por um conjurador de 18º nível, causando 4d8 pontos de dano

gélido e reduzindo o deslocamento do alvo em 3 metros. Para um truque que não consome espaços de magia, é um baita dano.

Sentiu falta de alguma coisa? Ações bônus. Um lich tem ações lendárias, e pode conjurar *égide* ou *contramagia* como reação; mas, em seu *próprio* turno, só pode usar o Toque Paralisante ou lançar um feitiço. Se quiser fazer os dois, ele deve lançar o feitiço em seu turno e depois gastar duas ações lendárias com o Toque Paralisante. Se o lich tem alguma fraqueza, é essa: ele é lento, e é como se tivesse opções demais, considerando o baixo número de oportunidades de agir que possui.

Na verdade, ele também tem outra fraqueza: a arrogância. Quando os PJs o encontrarem pela primeira vez, o lich não irá acreditar que eles representam qualquer ameaça, a menos que já tenham ocorrido coisas ao longo do tempo que provem ao lich que eles são uma força a ser temida, e não começará o combate usando alguma de suas magias de 6º a 9º círculo (cada uma podendo ser utilizada uma única vez, lembre-se).

Então qual a primeira coisa que ele faz quando uma luta começa? Depende de quantos PJs ele está enfrentando e de onde eles estão, mas *névoa mortal* é um movimento inicial muito plausível. A nuvem de gás tem 12 metros de diâmetro, e o lich é imune a dano venenoso, então ele a conjura onde quer que esteja, maximizando o tempo que qualquer PJ – principalmente aqueles que tentarem engajar em combate físico com ele – precisa passar dentro da área. Como os PJs reagem a essa magia irá mostrar ao lich algumas das coisas das quais eles são capazes. Alguns deles parecem obviamente menos afetados do que outros? Então provavelmente é melhor não lançar magias baseadas em Constituição contra eles no futuro. Há algum conjurador que responda a *névoa mortal* com *contramagia*, *dissipar magia* ou *lufada de vento*? Então esse espertinho deve ser eliminado rapidamente.

Isso assumindo que o lich consiga agir antes dos personagens. Se um PJ atacar antes, o lich responde um ataque armado à distância de 18 metros ou menos com um *raio de gelo* (uma ação lendária) e um ataque corpo a corpo com um Olhar Assustador (duas ações lendárias), já que qualquer PJ que o ataque dessa forma deve ter mais Constituição do que Sabedoria. Um segundo ataque corpo a corpo o deixará sem ações lendárias para usar Olhar Assustador novamente, então ele aguarda o próprio turno para conjurar

malogro. Um *terceiro* ataque corpo a corpo significa que medidas mais fortes do que *malogro* devem ser tomadas, então ele lança *névoa mortal* no próprio turno, seguida da ação lendária Romper Vida ao final do turno do próximo PJ caso ainda haja três ou mais agressores físicos o cercando, ou quatro ou mais adversários quaisquer a até 6 metros.

As ações dele nas rodadas seguintes dependem, em parte, da oposição que enfrenta. Como ele decide usar os espaços de 6º a 8º círculo, especificamente?

- Quem está causando mais problemas a ele: um conjurador com alta Sabedoria e baixa Constituição ou um combatente de linha de frente com baixa Sabedoria e alta Constituição? Se for o primeiro, use *palavra de poder*: *atordoar*. Se for o último, controle-o com *dominar monstro*. Quando em dúvida, prefira *dominar monstro* – depois mande o combatente de linha de frente para cima do conjurador.
- Quem está causando mais problemas a ele: um bárbaro, guardião ou guerreiro com muitos pontos de vida e pouco Carisma ou um personagem de baixa Constituição que causa muito dano e já sofreu um ou dois golpes? Se for o primeiro, use *transição planar* para baniló para o Abismo (ou, se o lich tiver um senso de humor doentio, para qualquer plano que represente o extremo oposto do alinhamento do PJ em questão – veja “Os Planos Exteriores”, no capítulo 2 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*). Se for o último, *dedo da morte* deve resolver o problema. Quando em dúvida, prefira *dedo da morte*. A melhor resposta contra um canhão de vidro é estilhaçá-lo.
- O que está causando mais problemas a ele: um grupo de conjuradores teimosos despejando magias de baixo nível, uma barreira de energia mágica ou um bruto lento e desajeitado? Se for o primeiro e *névoa mortal* já tiver terminado, lance *globo de invulnerabilidade*. Se for um dos dois últimos, fulmine esse incômodo com *desintegrar*. Quando em dúvida, prefira *globo de invulnerabilidade*, já que seu efeito pode ser sustentado.

Se nenhuma dessas coisas representa um problema para o lich no momento, ele usa sua ação para conjurar uma magia adequada de nível mais baixo. Se dois ou mais oponentes já estiverem paralisados, *bola de fogo* é

uma boa pedida, ainda mais se der para atingir pelo menos quatro deles; *malogro* é bom contra um alvo de alta prioridade que esteja a até 9 metros do lich, mas fora do alcance corpo a corpo dele; *dissipar magia* serve para remover dos personagens algum efeito de fortalecimento de nível baixo; e *reflexos* vai bem se os PJs causarem dano moderado (41 pontos ou mais) em qualquer rodada.

E se nenhuma dessas situações se aplicar? Nesse caso, o lich se vira para o alvo que considera a maior ameaça – ou seja, o PJ com maior valor de Inteligência, ajustada em -2 para meio-conjuradores e em -4 para não conjuradores (e feiticeiros de Magia Selvagem). Se já estiver engalfinhado com esse PJ, o lich ataca com Toque Paralisante. Se estiver engalfinhado com outros PJs, mas não com seu alvo prioritário, ele Desengaja e usa seu deslocamento completo na direção desse último, engajando corpo a corpo se for possível. Se não estiver engalfinhado com ninguém, usa seu deslocamento completo na direção do alvo prioritário, depois ataca com Toque Paralisante se puder alcançá-lo; se não puder, mas estiver a até 9 metros dele, lança *malogro*; e se estiver entre 9 e 18 metros de distância do alvo, lança *raio de gelo*. Se não precisar Desengajar e o alvo estiver a mais de 9 metros, o lich usa sua ação para Correr. Um lich aceita abrir mão de atacar no próprio turno porque as ações lendárias o permitem atacar nos turnos alheios.

Quanto às ações lendárias, ele usa Romper Vida, como mencionado anteriormente, se estiver cercado por três agressores corpo a corpo, ou se tiver quatro ou mais adversários de qualquer tipo a até 6 metros dele. Caso contrário, se um PJ de baixa Sabedoria encerrar o próprio turno a até 3 metros do lich, ele usa o Olhar Assustador contra esse PJ (se já não tiver fracassado em uma tentativa anterior contra ele). Se nada disso acontecer, mas um PJ terminar o turno dentro do alcance corpo a corpo do lich, ele ataca com Toque Paralisante. E se nada disso acontecer e o número de PJs com turnos restantes for igual ou menor que o número de ações lendárias ainda disponíveis, o lich conjura *raio de gelo* em um alvo oportuno.

Por fim, aqui vão as ações de covil. A cada rodada, ele pode escolher usar uma delas no contador de iniciativa 20, e não pode usar a mesma em duas rodadas seguidas. Ele sempre usa a ação de covil “jogar 1d8 e recuperar um espaço de magia” depois de conjurar uma magia de 6º a 8º círculo. Caso contrário, ele alterna entre suas outras duas ações, usando-as contra o

inimigo que considerar mais prioritário – prefere usar a ação de “cordão de energia negativa” contra criaturas ao alcance de ataques corpo a corpo e a de “aparições necróticas” contra as criaturas mais distantes.

O lich sempre mantém um espaço de magia de 2º círculo e outro de 4º círculo reservados: o primeiro para *invisibilidade*, caso seja reduzido a 54 PV ou menos e considere recuar, e o segundo para *porta dimensional*, caso *invisibilidade* não baste para tal finalidade.

Cada encontro que aconteça dentro dos termos de um lich deve ser frustrante para os personagens e terminar com a fuga do mesmo. Vocês querem destruí-lo? O melhor a se fazer é deixar o combate pra lá e ir atrás do filactério dele. Quando os PJs se aproximarem do objeto, o lich irá aparecer e lançar sobre eles cada um de seus poderes, com o objetivo de defendê-lo. E depois, se os PJs estiverem à altura do desafio, o lich estará entre a cruz e a espada: vai ficar incapaz de fugir porque, se o fizer, não haverá nada que impeça os PJs de destruírem o filactério. Ele terá de lutar até ser destruído e, com a destruição do filactério, finalmente deixará de existir.

DEMILICHES

Demiliches têm a mesma compulsão – o desejo pelo poder e pela imortalidade – que os liches, mas a menos que tenham sido privados de seus corpos voluntariamente, há um elemento adicional em suas personalidades: frustração. Eles esqueceram de alimentar seus filactérios, ou foram impedidos de alguma maneira. Como resultado, a imortalidade que eles tanto trabalharam para obter se degradou. Eles perderam o senso de propósito e a habilidade de conjurar magias. Podem até ter se esquecido de que conseguiriam recuperar a forma física ao alimentar o filactério com novas almas. Se lembrados desse fato, vão deixar de lado todas as outras preocupações e se fixar em restaurar a forma de lich (estranhamente, nem o bloco de estatísticas do demilich e nem o texto descritivo explicam como um filactério pode ser alimentado com almas. Parece uma omissão um tanto importante). Enquanto não recuperarem essa lembrança, porém, eles irão agir com maldade, marcada por ocasionais erros aleatórios causados pelo estresse.

Além da ausência da capacidade de conjuração, um demilich difere de um lich das seguintes maneiras:

- Como não tem um corpo, não possui Força e tem a Constituição reduzida. Inusitadamente, sua Sabedoria e seu Carisma são *maiores*. Acho que a experiência do fracasso ensina coisas, e há algo de fascinante em um crânio flutuante que ainda sente falta de um corpo ressequido.
- Ele tem proficiência nas salvaguardas de Carisma, tornando-se mais difícil de banir.
- Embora ainda seja suscetível a dano gélido e elétrico, é imune a dano necrótico e psíquico, e resiste a dano físico mesmo se causado por *armas mágicas*.
- Além das imunidades à condição do lich, o demilich também é imune às condições surdo, petrificado, caído e atordoado.
- Não tem mais proficiência em nenhuma perícia, e sua Percepção passiva é consequentemente menor.
- A Resistência à Expulsão se torna Imunidade a Expulsão, e a característica Evadir permite que ele esquive de todo dano de efeitos que peçam testes de salvaguarda.
- Como ele não pode mais tocar em nada, o Toque Paralisante é substituído por um Urro potencialmente aterrador e de gelar o sangue, além de uma versão poderosa de Drenar Vida. Assim como Toque Paralisante, ambos os recursos têm como alvo a Constituição do oponente.
- Suas ações lendárias e de covil são completamente diferentes das do lich.

Embora omitida no bloco de estatísticas, o demilich também possui a característica de Regeneração do Lich, mas apenas o crânio se forma novamente (isso está especificado no texto descritivo, no parágrafo intitulado “Existência Duradoura”).

E qual é o reflexo dessas mudanças no comportamento da criatura? Bom, minha primeira observação é que os demiliches são *ainda mais destemidos* do que os liches. Embora causem uma média de dano menor, graças à falta de magias, eles são tão resistentes, e de tantas maneiras diferentes, que

qualquer um que tente feri-lo não passa de um incômodo. Mas um demilich, que já tem uma convivência difícil consigo mesmo, lida com os incômodos aniquilando cada um deles. Dando nome aos bois: ele *reage exageradamente*. Independentemente do tipo de provação, o demilich reage da maneira mais extrema e violenta que tiver disponível.

Resistência Lendária é o “Vale Uma Nova Jogada” para falhas em testes de salvaguarda. Mas como ele é proficiente em quatro das seis resistências, sendo duas das “três grandes”, ele a usa especificamente para cancelar falhas em salvaguardas de Destreza, sempre. Ele poderia usar para salvaguardas de Força, mas por que se importar? Falhas em salvaguardas de Força raramente impedem de fazer algo que não seja se mover de um lugar para outro.

O Urro tem recarga, então podemos concluir que é sempre a primeira opção de ataque do demilich. Como afeta alvos em um raio de até 9 metros, essa ação sempre é precedida de deslocamento para um ponto onde ele consiga atingir o máximo possível de oponentes – seis ou mais sendo o ideal – dentro desse alcance. Se tiver que escolher entre um ponto e outro, o critério de desempate é a presença ou não de um ou mais oponentes que consigam superar suas resistências e imunidades – como os que conseguem causar dano corrosivo, gélido, energético, elétrico, radiante ou trovejante. Normalmente, isso significa conjuradores. Lembre-se, apesar da insanidade, o demilich ainda tem uma genialidade superior. Procura sempre identificar as piores coisas que os oponentes podem fazer com ele e se antecipa.

Drenar Vida é o que o demilich faz enquanto não pode usar o Urro. Primeiro, ele usa seu deslocamento para ficar a até 3 metros de três inimigos, se possível, dois se não puder alcançar três e um se não puder alcançar dois, usando os mesmos critérios de seleção de alvos do Urro. Em seguida, ele começa a sugar a energia vital.

Depois da primeira tentativa de Drenar Vida, se o demilich tiver percebido que deveria tentar reativar seu filactério, pelo menos um de seus alvos prioritários sempre vai ser alguém mais suscetível ao dreno – se não tiver sucesso contra nenhum dos alvos da primeira tentativa, ele vai se deslocar até um novo conjunto de alvos, esperando obter melhores resultados. Vamos supor que, assim que um oponente é reduzido a 0 PV, um uso adicional de Drenar Vida absorva a alma do adversário derrotado. Depois disso, o demilich dispara na direção do filactério para depositar essa

alma (mas se o demilich *não* se lembrar de que o filactério pode restaurar sua forma corpórea, ele continua seguindo o critério padrão de seleção de alvos).

Ações lendárias acontecem no final do turno de outras criaturas, e o demilich tem três delas. Ele usa Voo para sair do alcance de um inimigo que cause um ou mais tipos de dano listados acima, ou para acelerar o depósito da alma no filactério. Nuvem de Poeira cega todas as criaturas em um raio de 3 metros; não há razão para usar isso contra um único alvo. Dreno de Energia custa duas ações, abrange uma área de 9 metros de raio e, assim como com o Urro, o demilich quer o máximo de oponentes possíveis nesse alcance – pelo menos seis; se estiver enfrentando menos de seis adversários, ele tenta atingir a todos. Caso contrário, o custo da ação não vale a pena.

Maldição Vil é arriscada, porque a maldição impõe desvantagem em jogadas de ataque e testes de salvaguarda. Isso quer dizer que é quase inútil contra oponentes que ataquem usando magias ou efeitos que exijam salvaguardas, principalmente conjuradores. O custo dela é *três* ações, o que é enorme, então o demilich deve ter absoluta certeza de que escolheu o alvo corretamente. Ele usa Maldição Vil *apenas* para inutilizar um adversário que A) dependa principal ou exclusivamente de armas ou magias; ou que B) causem dano corrosivo, gélido, energético, elétrico, radiante ou trovejante ou ainda que C) seja o único dos oponentes que represente uma ameaça real.

Novamente, o demilich é louco de raiva e frustração – então talvez, apenas talvez, ele use Maldição Vil como uma ação reflexa contra um inimigo que o atinja com uma arma ou magia que cause dano de um desses tipos, desperdiçando suas outras ações lendárias em um acesso de fúria irracional e imprudente. Não podemos descartar essa possibilidade.

Diferente dos outros monstros lendários, o demilich usa suas ações de covil apenas metade das vezes, em média. Eles estão sujeitos à mesma restrição quanto a não utilizar a mesma ação de covil em duas rodadas seguidas. O é a mais amplamente útil das três ações, podendo inutilizar completamente um conjurador inimigo por uma rodada inteira. A supressão de cura é uma ótima segunda opção, se o grupo que se opõe a ele incluir um clérigo, um druida, um paladino ou um bardo. O tremor no chão só é bom contra combatentes corpo a corpo de linha de frente e agressores que só possam lutar engajados.

Nesse ponto de sua não vida, o demilich não se preocupa em fugir. Se você não destruir o filactério dele, ele apenas continua voltando. E se você for capaz de destruir tanto o filactério quanto o crânio flutuante, é bem capaz que ele deixe você tentar, por que o que mais resta a ele? Mas você ainda vai ter de trabalhar duro para isso.

FOGOS-FÁTUOS

Ao construir encontros em torno de **fogos-fátuos**, as “luzes demoníacas” dos pântanos, charcos e campos de batalha desolados, é necessário ter em mente a principal regra do horror: medo do desconhecido. Para criar suspense, é melhor nunca dar nome ao inimigo que os heróis estão encarando, e mantê-los às escuras sobre o que esse inimigo é capaz de fazer pelo máximo de tempo possível. O principal jeito de estragar um encontro com um fogo-fátuo é dizer aos jogadores e jogadoras que eles estão vendo um fogo-fátuo.

Essas criaturas são tipo os óvnis da fantasia: podem pairar imóveis sobre um lugar ou se mover a uma velocidade de 15 metros por turno. Não podem sofrer exaustão, paralisia e envenenamento, e também não podem ser agarradas, contidas ou ficar caídas ou inconscientes. Não sofrem dano elétrico, são resistentes a dano físico de armas não mágicas e a diversos outros tipos de dano elemental. Têm visão no escuro a uma distância de até 36 metros, mas emanam a própria luz a uma distância entre 3 e 12 metros; podem piscar e alternar entre ficar visíveis ou invisíveis.

Fogos-fátuos não têm ataques físicos. Seu ataque Choque é um ataque mágico corpo a corpo (baseado em Sabedoria, considerando a matemática da ficha); contra criaturas inconscientes, os fogos-fátuos ainda podem emendar um uso do recurso Consumir Vida, que tem o potencial de matar um personagem completamente. Porém, com suas muitas resistências e imunidades, além do valor sobrenaturalmente alto de Destreza 28 – que concede a ele uma CA 19 –, o fogo-fátuo não teme um combatente corpo a corpo.

O primeiro truque que usa é enganar uma vítima para que ela entre em contato com ele. Esse objetivo é mais facilmente alcançado em uma área pesadamente obscurecida por névoa, neblina ou escuridão, e melhor ainda quando os personagens estão em um território desconhecido e incertos de

que caminho tomar. O *modus operandi* do fogo-fátuo é se mover como uma pessoa caminhando com uma lanterna ou uma tocha, com o objetivo de atrair a atenção dos PJs e fazê-los investigar.

Quando os personagens se aproximam o bastante para identificar o fogo-fátuo como uma esfera de luz sem substância – por volta de 18 metros, a menos que a área esteja obscurecida por névoa, já que a visão no escuro dos PJs tem esse alcance padrão –, ele usa a ação de Invisibilidade (que você pode considerar como sempre Preparada para que possa ser usada como reação) e desaparece. Como alternativa, ele pode se afastar dos PJs que estão investigando, atraindo-os para areia movediça ou para outros perigos*. Quando um PJ estiver contido, caído, incapacitado, cego pela escuridão ou sob ataque de outro inimigo, o fogo-fátuo se move rapidamente e ataca. Ele ataca o mesmo alvo repetidamente, até ser espantado (veja abaixo) ou até que o alvo esteja morto.

Um PJ atacando um fogo-fátuo nunca está cego pela escuridão, porque o fogo-fátuo emana luz própria, então o PJ não terá desvantagem nas jogadas de ataque – a menos que ela seja causada por outras condições debilitantes, como estar contido. A Classe de Armadura da criatura, porém, faz com que ela seja difícil de acertar. Quando um PJ acerta um ataque, seja com uma arma ou com uma magia, o fogo-fátuo fica invisível e se afasta, escolhendo um novo alvo mais vulnerável em seu próximo turno.

Quando um personagem cai inconsciente – pelos ataques do fogo-fátuo ou de outra criatura –, o fogo-fátuo usa a ação bônus de Consumir Vida. Mesmo que tenha sucesso na salvaguarda, você deve descrever essa situação de forma dramática para o jogador ou jogadora (“Fora de si, incapaz de se mover ou falar, você luta debilmente contra a criatura enquanto a sente tentar sugar a vida que resta em seu corpo...”), para demonstrar a urgência com a qual o PJ deve ser resgatado antes que falhe.

A Sabedoria de um fogo-fátuo é alta o suficiente para que ele saiba quando deve recuar de uma batalha que está perdendo, mas, como mortos-vivos são amaldiçoados por compulsões que desafiam o senso comum e os instintos de sobrevivência, não há nada de errado em mantê-lo lutando até que seja destruído. No entanto, acho que algumas situações o farão decidir que aquele grupo de PJs não vale o desgaste: ser expulso por um clérigo; ser atingido por uma arma mágica ou por uma magia, por todos os membros do grupo (ou por um membro do grupo que o atinja sempre que ele tentar

atacar uma nova vítima); ou ser atingido repetidamente por dano energético, psíquico ou radiante, os três tipos de dano para os quais ele não possui nenhuma imunidade ou resistência. Quando um fogo-fátuo decide recuar, ele simplesmente fica invisível e se afasta, nunca mais se revelando para os PJs.

GARRAS RASTEJANTES

Assim como o Mãozinha, dos filmes da Família Addams (e não da série original da TV, onde o Mãozinha não era uma mão decepada, e sim um personagem que permanecia oculto porque era, *exceto* a mão, horrível de se ver), a **garra rastejante** corre por aí de forma independente, realizando atos malignos. De acordo com o texto descritivo do *Monster Manual: Livro dos Monstros*, ela pertenceu a um assassino, e foi reanimada para que pudesse matar mais uma vez – e outra, e outra. Apesar de ser um morto-vivo, a garra rastejante se comporta mais como um constructo, seguindo as ordens de seu criador; sua única compulsão, quando deixada ociosa, é reencenar os homicídios que cometeu no passado.

Garras rastejantes são frágeis e lentas, mas têm Força e Destreza acima da média. Sua curva de atributo é a de um atacante de choque, que evita combates prolongados e prefere causar o máximo dano possível logo de cara. Mas o único ataque que tem é a ação Garras, cujo dano é muito baixo. Tem algum jeito de fazer melhor?

Bem, para começar, ela tem percepção às cegas. Isso significa que escuridão total não a atrapalha. Sendo assim, não há nenhuma razão para ela ficar andando em lugares com qualquer grau de iluminação. Na verdade, qualquer necromante que crie uma garra rastejante provavelmente deveria conjurar *escuridão* para ajudá-la, porque, de outra forma, as chances de sucesso dela são ínfimas.

Além disso, ela pode escalar. E, se pode escalar, também pode se soltar. E se puder se soltar de algum lugar fora de vista, a 1,5 metro ou menos acima do alvo, ela pode não apenas ganhar uma rodada surpresa como também obter vantagem em sua primeira jogada de ataque, mesmo contra alvos com visão no escuro.

Por fim, ela tem uma boa Destreza, então, mesmo sem proficiência em Furtividade, ela ainda pode fazer um teste de Destreza (Furtividade) com um modificador positivo. E como ela se move apenas na escuridão total, qualquer outra criatura que tentevê-la usando visão no escuro terá desvantagem no teste.

Essa é toda a otimização que dá para espremer de uma criatura de ND 0. Ela é boa para dar um susto, mas só.

CRÂNIOS FLAMEJANTES

Crânios flamejantes não estavam entre os mortos-vivos originais de D&D; existiam apenas em suplementos até a quarta edição, quando apareceram pela primeira vez no *Manual dos Monstros*. Não consigo evitar de pensar neles como algo cômico e cartunesco (afinal é uma caveira! Pegando fogo! Flutuando! *E falando com você!*), mas elas são, de fato, adversários perigosos, especialmente contra personagens de nível baixo.

De acordo com o texto descritivo do *Monster Manual: Livro dos Monstros*, a compulsão deles é obediência – especificamente ao dever de proteger um lugar, objeto ou pessoa. Por causa dessa ligação ao dever, eles não têm impulsos de autopreservação; se precisarem lutar, lutarão até serem destruídos.

E, por acaso, é difícil destruir um deles. A característica Regeneração faz com que ele se reconstrua, totalmente restaurado, uma hora depois de ser reduzido a 0 PV, a menos que seus fragmentos sejam purificados com água benta ou sejam alvos de *dissipar magia* ou *remover maldição*. Então um infeliz grupo de aventureiros e aventureiras pode derrotar um crânio flamejante antes de entrar em um lugar proibido apenas para descobrir que terão de lutar contra ele novamente quando estiverem saindo (claro, isso nos faz questionar se um crânio flamejante com ordens de evitar que

alguém entre em um lugar tem alguma obrigação de evitar que alguém *sai* desse mesmo lugar. Nisso aí você se vira, Mestre).

Outros traços do crânio flamejante incluem resistência ou imunidade a vários tipos de dano e condições debilitantes, resistência à magia, conjuração, iluminação e visão no escuro. A combinação das últimas duas é curiosa: ele emana luz a até 9 metros, mas também consegue enxergar no escuro a até 18 metros. Para que precisa das duas habilidades? Para nada. É um morto-vivo, não uma criatura que evoluiu, então suas habilidades não precisam fazer sentido. Mas o sentido que dá para tirar disso é: ele conta com a visão no escuro, e Iluminação é só um efeito sinistro. Eu diria que o brilho padrão de um crânio flamejante é baixo, mas aumenta até um brilho forte quando ele quer avisar intrusos de que eles foram vistos, ou quando ele está com raiva. De qualquer forma, essas características não influenciam muito as táticas de combate de um crânio flamejante, exceto pelo fato de que *ele* não usa escuridão para se esconder.

Seus valores de atributo são quase irrelevantes, porque ele não tem nada além de ataques mágicos à distância. O atributo que realmente importa para seu comportamento é a Inteligência 16, porque isso significa que ele escolhe os alvos de forma inteligente. Como é um morto-vivo, sabe priorizar alvos que possam afastá-lo de sua tarefa (clérigos, paladinos) junto com aqueles que podem se igualar a ele em capacidade mágica (magos, bruxos, feiticeiros, druidas).

Seu ataque básico é Raio de Fogo, que ele pode usar duas vezes por ação de Ataques Múltiplos. Ele tem +5 para acertar com essa habilidade, causando 3d6 de dano ígneo em cada acerto. Vamos considerar que o aventureiro ou aventureira médio de baixo nível tem uma Classe de Armadura 13. Isso quer dizer que o crânio flamejante tem 65% de chance de acertar, e, portanto, o dano esperado de seus Ataques Múltiplos é de 14 pontos – isso considerando que os alvos estão a mais de 1,5 metro dele. Raio de Fogo é um ataque à distância, então o crânio flamejante tem desvantagem na jogada de ataque caso resolva usá-lo à queima roupa. Isso reduz suas chances para 42% de acerto, e o dano esperado para 9 pontos.

Agora vamos dar uma olhada nas magias que ele tem:

- *Bola de fogo* causa 8d6 pontos de dano ígneo a cada alvo dentro de uma esfera de 6 metros de raio, instantaneamente. De acordo com as

estimativas de área de efeito do capítulo 8 do *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre*, podemos esperar que ela atinja 4 alvos. Imagine que o modificador de salvaguarda de Destreza de um aventureiro ou aventureira de nível baixo é +2; isso significa que aquele personagem tem 50% de chance de esquivar, e, portanto, o dano esperado é de 21 pontos por alvo, ou 84 no total.

- *Esfera flamejante* causa 2d6 pontos de dano ígneo a criaturas a até 1,5 metro dela; porém, ela faz isso no turno do alvo – e a maioria dos seres inteligentes, ao sentirem o calor de uma bola de chamas de 1,5 metro, vai sentir uma grande vontade de se mover para longe dela. Felizmente, *esfera flamejante* é uma magia sustentada, que acrescenta ações bônus à economia de ações do crânio flamejante – especificamente para bater em seus inimigos. Ela também requer um teste de salvaguarda de Destreza, então o dano esperado é de 5 pontos por alvo, por turno, ao longo de até 10 turnos (encontros de combate quase nunca duram todo esse tempo, porém – normalmente eles terminam em quatro ou cinco rodadas, algumas vezes em apenas duas).
- *Turvar* também é uma magia sustentada, então não pode ser usada junto com *esfera flamejante*. Então, o que faria essa criatura querer conjurar *turvar*? Talvez ela tenha sido atingida por um ataque armado ou mágico e sofrido dano de um dos tipos contra os quais não tem imunidade nem resistência: contundente, cortante, corrosivo, radiante ou trovejante.
- *Mísseis mágicos* projeta três dardos de energia mágica que sempre acertam o alvo e causam um dano médio de 10 pontos – menos que dois ataques com Raio de Fogo. Se conjurado usando um espaço de magia de 2º círculo, esse feitiço lança quatro dardos e causa um dano esperado de 14 pontos. Há uma boa chance de o crânio flamejante ter um espaço de 2º círculo sobrando, já que ele não pode sustentar *turvar* e *esfera flamejante* ao mesmo tempo.
- *Égide* é uma reação, e uma das opções mais óbvias do arsenal mágico. Sempre que um oponente rolar entre 13 e 17, o crânio flamejante invoca uma *égide*.
- *Mãos mágicas* serve para jogar paciência quando não tiver nenhum aventureiro ou aventureira para ser espantado.

Situação hipotética: aventureiros e aventureiras aparecem. O crânio flamejante diz “Você! Não vai! Passar!”. Os aventureiros e aventureiras respondem “Ah, nós *vamos* passar sim. Estamos passando”. O DM diz “Joguem iniciativa”.

Primeiro, a sala onde os PJs estão tem mais de 12 metros para eles se movimentarem? Se tiver, o crânio flamejante sabe que eles podem se espalhar para fora do alcance da *bola de fogo*, então ele conjura essa magia assim que tiver a chance. Do contrário, mantém esse feitiço na reserva, ao menos por uma rodada, caso não seja necessário.

Se um ou mais PJs agirem primeiro e causarem dano contundente, cortante, corrosivo ou trovejante e o crânio flamejante não conseguir bloquear esse dano com *égide*, a primeira coisa que ele vai fazer é usar *turvar*. Se não causarem nenhum desses tipos de dano, ou se os ataques puderam ser bloqueados, ele conjura *esfera flamejante*, e empurra essa esfera contra qualquer PJ empunhando um símbolo sagrado – primeiro clérigos, depois paladinos – ou, se não houver ninguém do tipo, contra qualquer um que pareça ser um conjurador. O morto-vivo também usa *esfera flamejante* se puder agir primeiro, por causa da ação bônus que a magia concede.

Nas rodadas seguintes, quando tiver recebido dano moderado (e estiver com 28 PV ou menos), ele decide que a brincadeira acabou e solta uma *bola de fogo* contra os personagens. Alternativamente, se ele conjurou *esfera flamejante*, mas também recebeu pelo menos 12 pontos de um dos tipos de dano listados acima, ele avança a *esfera flamejante* contra um PJ uma última vez (ação bônus), depois abre mão dela e lança *turvar* (ação). Caso contrário, mira dois ataques de Raio de Fogo (ação) em quaisquer PJs que não estejam no alcance corpo a corpo: clérigos primeiro, seguidos dos paladinos e outros conjuradores, e só então qualquer outro personagem. Se *todos* os inimigos estiverem engalfinhados em combate corpo a corpo com ele, ele conjura *mísseis mágicos* no círculo mais alto disponível, distribuindo dardos entre clérigos, paladinos e outros conjuradores até todos estarem derrotados. Independentemente da ação que o crânio flamejante realiza, move a *esfera flamejante* (se estiver sustentando essa magia) contra um PJ como uma ação bônus, e da segunda rodada em diante prioriza PJs que estejam engajados com ele (primeiro clérigos, depois paladinos, depois os outros).

Ele nunca recua ou foge, e, quando os espaços de magia acabam, ele passa a usar apenas os Ataques Múltiplos para lançar Raio de Fogo. Se for expulso, assim que o efeito da expulsão terminar, ele volta a seu posto e continua a tarefa, atacando qualquer criatura presente que deva ser atacada.

BANSHEES

As **banshees** são criaturas curiosas, elfas mortas-vivas amaldiçoadas sem nenhuma explicação clara sobre quem as amaldiçoou. Elas são as “meninas malvadas” dos elfos: belas, mas frias, superficiais e manipuladoras, que em vez de se manterem eternamente jovens se tornam mais e mais corrompidas e desvitalizadas, e terminam passando a eternidade se afundando em uma alienação vazia.

Elas não têm forma física, e seu único deslocamento é o de voo, a 12 metros por rodada. Têm Destreza acima da média e um Carisma muito alto, mas, devido à falta de materialidade, elas não têm Força alguma. Assim, é improvável que elas se envolvam em combate corpo a corpo; em vez disso, usam os poderes à distância primeiro, depois fazem ataques no estilo bater e correr. Não se preocupam com ataques de oportunidade, pois são imunes a dano físico de armas não mágicas.

Além de rirem na cara do ferro e aço mundanos, banshees também são resistentes a dano corrosivo, ígneo, elétrico e trovejante, e completamente imunes a dano gélido, necrótico e venenoso, junto a uma ampla variedade de condições debilitantes. Dessa forma, elas têm tão pouco a temer de conjuradores quanto de guerreiros rústicos. Uma arma mágica, por outro lado, as coloca em alerta.

Banshees têm visão no escuro, então são mais ativas durante a noite ou em lugares escuros. Aliás, boa sorte ao tentar espreitar uma delas: elas podem sentir a presença de um ser vivo em um raio de até oito quilômetros. A maldição as impede de fugir, forçando-as a permanecer onde deram o último suspiro – mas elas saberão que você está chegando.

Uma banshee quer prolongar a própria existência, então não é como se não quisesse fugir: ela é realmente incapaz de abandonar o lugar que habita. Ela pode até começar um confronto quando furiosa, mas PJs astutos que rapidamente apelarem para o desejo básico dela – possuir objetos de grande

beleza – podem fazer com que ela não ataque, e até mesmo que fique disposta a negociar informação.

A banshee tem três ações de combate: Aspecto Horripilante, Lamento e Toque Corruptor. As duas primeiras são efetivamente úteis apenas uma vez por encontro de combate. Aspecto Horripilante tem o alcance maior, mas Lamento tem o efeito mais poderoso. Mesmo que eu goste da ideia de começar uma luta com Aspecto Horripilante – a súbita transformação de uma estranha e bela criatura em um horror enregelante –, acredito que o Lamento deva ser utilizado primeiro, porque criaturas amedrontadas não podem se aproximar voluntariamente da fonte de seu medo. Isso significa que a banshee pode acabar amedrontando um oponente fora do alcance de seu Lamento e evitar que ele se aproxime.

Então o Lamento vem primeiro, e, antes de usá-lo, a banshee se coloca no meio de quantos oponentes conseguir (todos, idealmente) que estejam a até 9 metros dela. A CD do teste de salvaguarda não é alta, mas também não é qualquer porcaria, e um oponente que falhe nesse teste cai na lona para a contagem; os outros começam o combate com 10 pontos de vida a menos, em média. Depois de usar o Lamento, a banshee voa de 3 a 4,5 metros para cima, para fora do alcance dos combatentes corpo a corpo (então certifique-se de que o movimento inicial dela não seja maior do que 7,5 metros).

Aspecto Horripilante vem na rodada seguinte. Se funcionar, é bom até o efeito terminar. Se não funcionar de primeira, não vai funcionar mais, então não há benefício algum em usar esse poder mais de uma vez. Enquanto usa essa habilidade, a banshee continua pairando no ar, fora do alcance corpo a corpo.

Na terceira rodada do combate, ela começa a fazer ataques rasantes contra os oponentes com o Toque Corruptor, descendo para atacar e depois voando novamente para fora do alcance, negligenciando ataques de oportunidade. Dessa vez, em vez de se posicionar no meio de seus inimigos, a banshee ardilosa passa o tempo entre seus turnos do lado de *fora* da luta, com a vítima entre ela e seus outros oponentes. Como criaturas amedrontadas não podem se mover na direção da fonte de seu medo, um oponente nessa condição não poderá se aproximar para ajudar um companheiro.

Pela mesma razão, a banshee começa mirando nos conjuradores, atiradores e escaramuçadores – que são os que tendem a estar mais

afastados do centro do combate. Lembre-se de que elas não temem conjuradores, e se há um adversário que elas odeiam mais do que qualquer outro e que queiram derrubar primeiro, é um arqueiro empunhando um arco mágico. Outros atacantes à distância representam ameaças, mas não tanto quanto um desses.

Fora isso, nos demais casos, a vaidade da banshee gera uma inveja furiosa, e ela desenvolve um ódio particular (combinado com um tipo estranho de paixão e desejo) contra qualquer pessoa excepcionalmente atraente. Enquanto conversas pacíficas se desenrolam, uma banshee vai ouvir uma pessoa dessas muito atentamente, tratar as propostas dela com grande consideração e até tentar convencê-la a ficar como companhia. Assim que as coisas desandam, ela tentará destruir essa pessoa com mais vontade do que em relação a qualquer outra.

Quando ficar gravemente ferida, a banshee não vai tentar fugir, mas sim começar a agir de forma mais confusa e irracional – atacando inimigos aleatoriamente, jogando objetos contra eles, gastando seu deslocamento para se mover em círculos, tentando roubar peças de joalheria de seus oponentes. Isso acontece especialmente se os adversários remanescentes estiverem empunhando armas mágicas, das quais elas têm medo de se aproximar.

Existem banshees masculinas? De acordo com a lenda, não. A palavra “banshee” vem do irlandês *bean sí*, “mulher da colina das fadas”; não há equivalente masculino. E o *Monster Manual: Livro dos Monstros* define banshee como “uma criatura rancorosa formada a partir do espírito de uma *elfa*” (ênfase da minha parte). No entanto, é engraçado que, além disso, o *Monster Manual: Livro dos Monstros* não trate mais sobre esse assunto. Dois parágrafos depois, ele diz “Banshees são os mortos-vivos remanescentes de elfas que, abençoadas com grande beleza, falharam em usar o dom que tinham para trazer alegria ao mundo”. No original em inglês, o livro não menciona “female elves” (“elfas”), como no primeiro parágrafo – apenas “elves” (“elfos”). Então, a princípio, parece não haver nenhuma razão para que um elfo narcisista não possa se tornar um banshee. Mas, se você quiser ser etimologicamente preciso, deve se referir a essa criatura como um “farshee”.

RETORNADOS

Retornados são mortos-vivos determinados a buscar vingança contra indivíduos que os injustiçaram quando eram vivos. Como outros mortos-vivos, não têm instintos de sobrevivência; são movidos pela compulsão pela vingança.

Você até pode argumentar: “Ei, não dá pra buscar vingança se seu inimigo (ou outra pessoa) destruir você”. E eles têm Sabedoria alta, alta o bastante para perceberem a verdade nessa afirmação – e Inteligência acima da média, alta o bastante para entenderem isso. Por isso você pode imaginar que um retornado gravemente ferido vai parar de lutar e recuar – isso a menos que ele esteja se aproximando do seu prazo de um ano.

Mas não dá para destruir um retornado. Seu traço Regeneração o faz recuperar 10 pontos de vida a cada rodada, a menos que tenha sofrido dano ígneo ou radiante; o corpo que ele possui só pode ser destruído se o dano que o reduzir a 0 PV pertencer a um desses dois tipos. E mesmo quando o corpo é destruído, a alma retorna 24 horas depois em um novo corpo.

A única maneira de impedir que isso aconteça é banindo a alma do retornado para seu pós-vida apropriado enquanto ele estiver sem um corpo, usando a magia *desejo*. Apenas os magos e feiticeiros mais poderosos – verdadeiros mestres do mundo – têm acesso a essa magia. Que tipo de favor ou tarefa você acha que vai precisar realizar para que um deles aceite conjurar um *desejo* em seu nome? (O *Monster Manual: Livro dos Monstros* não menciona essa possibilidade, mas eu acho que você provavelmente também conseguiria parar um retornado trazendo-o de volta à vida com a magia *ressurreição verdadeira*. Mas ela também é uma magia de 9º círculo; em vez de persuadir o Saruman a fazer um favor para você, é como se você tivesse que pedir ao próprio Papa).

Retornados têm Força e Constituição excepcionais, e Destreza acima da média, encaixando-se no perfil de combate do bruto. Eles resistem a dano necrótico e psíquico. Têm visão no escuro, então pode apostar que eles irão atrás dos adversários durante a noite. Não sofrem exaustão, nem podem ser amedrontados, atordoados, enfeitiçados, envenenados ou paralisados, e têm proficiência nas salvaguardas de Força, Constituição, Sabedoria e Carisma. A palavra “imbatível” me vem à mente. Mas note que eles *não* têm resistência contra dano físico de armas comuns, então, mesmo que tenham muitos pontos de vida, a maioria dos PJs não terá muitos problemas para

causar dano a ele. O problema é que nenhuma quantidade de dano é suficiente para impedi-lo completamente.

Mas vamos às táticas. Movido por compulsão, o retornado está interessado apenas em um alvo: o ser que o injustiçou. Independentemente das companhias do alvo, ele sempre ataca somente aquele indivíduo. Usando o Rastreador Vingativo, ele se concentra nesse inimigo até que possa vê-lo. Mesmo que o inimigo se esconda, o retornado sabe onde ele está, mas isso não basta – para usar o Olhar Vingativo, ele precisa ser capaz de *ver* o alvo, e estar a até 9 metros dele. Tão logo essas condições sejam cumpridas, ele usa a própria ação para tentar paralisar a vítima.

Em seguida, o retornado usa seus Ataques Múltiplos, primeiro para agarrar o alvo e depois para esmurrá-lo. Ele faz essas jogadas de ataque com vantagem enquanto o alvo estiver paralisado. Continua a esmurrar a vítima enquanto ela estiver agarrada, então os Ataques Múltiplos na primeira rodada consistem em Agarrar–Punho, mas, na segunda rodada, a combinação se torna Punho–Punho.

Repare que o alvo permanece paralisado apenas até sofrer dano. Agarrar não causa dano, então o retornado tem vantagem na jogada de ataque para agarrar e na jogada de ataque com o Punho que fizer imediatamente depois. Qualquer jogada de ataque subsequente será feita normalmente. Porém, o alvo permanece amedrontado depois que a parálisia termina.

E aqui uma reviravolta engraçada: para ter desvantagem nas jogadas de ataque devido a estar amedrontado, o inimigo do retornado deve ser capaz de enxergá-lo. Mas, na escuridão total, ele não será *capaz* disso (a menos que tenha visão no escuro). E, nesse caso, ele terá desvantagem nas jogadas de ataque por estar cego! Ou seja, o oponente sai perdendo de qualquer forma.

E se o Olhar Vingativo não funcionar? O retornado tenta uma segunda vez – mas não uma terceira. O mesmo com a tentativa de agarrar: se falhar uma vez, ele tenta uma segunda, mas não tenta uma terceira vez. Os retornados são espertos o suficiente para se adaptarem caso uma certa tática não esteja funcionando. Se essas táticas *estiverem* funcionando e o alvo acabar escapando depois, ele as usa novamente depois de uma rodada de ataques normais.

Jogadores e jogadoras inteligentes podem usar magia para tornar o alvo do retornado invisível. Isso não impedirá o morto-vivo de continuar

perseguindo e atacando esse alvo – graças ao Rastreador Vingativo, ele sempre sabe a exata distância e direção da presa. Mas isso o impede de usar o Olhar Vingativo, e também impõe desvantagem nas jogadas de ataque.

Um retornado vai perseguir destemidamente um integrante de um grupo de personagens de 3º ou 4º nível por conta própria. Acima desse nível, porém, irá tentar angariar aliados para manter os companheiros desse inimigo ocupados enquanto termina o serviço. O retornado não hesitará em atacar se a presa estiver sozinha, a menos que ela seja de 17º nível ou superior – um dos supracitados mestres do mundo –, mas manter o resto do grupo ocupado pode exigir uma mão de obra considerável (ou um belo grupo de monstros). Se o corpo do retornado for destruído, os aliados dele normalmente debandam do jeito que conseguirem.

Suponha que o alvo do retornado não é um PJ – suponha, por exemplo, que é um PNJ que os personagens estão encarregados de proteger. Nesse caso, o retornado nunca ataca nenhum dos PJs! Ele segue o alvo, e somente o alvo, de forma determinada, contando com seus aliados para evitar que os PJs se coloquem entre ele e a presa.

Que tipo de aliados um retornado consegue? Devem ser criaturas persuadíveis – seres com uma Inteligência superior à de animais. Precisam aceitar a missão do retornado e a ideia de se aliarem a um morto-vivo. Eles também devem compartilhar o plano de existência com o retornado, que consegue perceber a presa em outro plano mas não consegue ir lá sozinho (a menos que tenha sido um conjurador em vida e conheça a magia apropriada) – então é pouco provável que tenha a companhia de diabos e demônios, mas não impossível. Fanáticos religiosos e políticos, por outro lado, são bons candidatos a se aliarem, assim como membros de uma raça, nação ou facção a qual o retornado tenha pertencido e que também vejam o alvo como um inimigo. Outros mortos-vivos inteligentes, como carneçais, espectros e inumanos também são aliados em potencial (e um carneçal ainda pode vir acompanhado de um bando de carniçais obedientes a reboque).

CAVALEIROS DA MORTE

Quando um paladino corrompido morre sem reparar seus crimes, ele pode ressurgir como um **cavaleiro da morte**, um guerreiro morto-vivo que retém

uma conexão tênué com seu antigo vínculo divino.

Que tipo de compulsão pode mover um antigo paladino, particularmente um que se desviou do caminho do bem? Para mim, tem uma que parece tão óbvia que eu praticamente não considero nenhuma outra: o desejo de *punir*. Mas punir a quem, e por qual motivo? E isso importa?

O cavaleiro da morte é um bruto, com Força e Constituição extraordinárias e uma grande reserva de pontos de vida, mas não é um bruto descerebrado: todos os seus atributos mentais são acima da média, e seu Carisma é particularmente excepcional. Ele tem proficiência nas salvaguardas de Destreza e Sabedoria, duas das “três grandes”, mais Resistência à Magia, que lhe concede vantagem em todas as salvaguardas contra magia. É imune a dano necrótico e dano venenoso, não sofre de exaustão e não fica envenenado ou amedrontado. Porém, não possui imunidade nem resistência a dano físico de armas comuns.

Três características principais estão por trás da imponência de um cavaleiro da morte: os Ataques Múltiplos com a Espada Longa, que causam dano necrótico considerável além do dano cortante da própria lâmina; a capacidade de conjuração; e a habilidade de Organizar Mortos-Vivos.

Vamos ver essa terceira característica primeiro. Como recurso, não é anormalmente poderosa. Ela estende a proteção contra expulsão para outros mortos-vivos a até 18 metros do cavaleiro. A importância dessa característica não está tanto na mecânica, e sim no que ela nos conta sobre o cavaleiro da morte. Esse monstro não é um mero morto-vivo, ele é um *líder* de mortos-vivos.

Se você olhar a tabela de Alvos na Área de Efeito, no capítulo 8 do *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre*, verá que podemos esperar afetar uma dúzia de criaturas dentro de uma área de efeito circular com raio de 18 metros. Então temos um recurso que afeta aliados em uma área de 18 metros de raio. O que se tira disso é que um típico cavaleiro da morte é acompanhado por uma dezena de seguidores mortos-vivos.

O tipo desses mortos-vivos depende da dificuldade do encontro que você quer criar, mas eu diria que carniçais, carneçais, múmias, inumanos e aparições são escolhas particularmente adequadas. Mortos-vivos que também sejam chefes, como vampiros e liches, nem tanto; o mesmo para os que são de nível tão baixo que dificilmente representam uma ameaça

significativa para aventureiros e aventureiras de nível intermediário ou alto, como esqueletos e zumbis.

O poder de um cavaleiro da morte vai variar de acordo com o número de seguidores que possuir, até no máximo doze (e menos de acordo com a força desses seguidores, já que quanto maiores os níveis de desafio, mais resistência contra expulsão eles já têm), e eu diria que um desses cavaleiros encontrado *sem* seguidores dificilmente é um cavaleiro da morte, já que não está usando uma parte significativa do seu conjunto de habilidades. Pelo mesmo motivo, embora o texto descritivo do *Monster Manual: Livro dos Monstros* diga que ele às vezes é seguido por íferos, Organizar Mortos-Vivos não funciona com eles; são os seguidores mortos-vivos que realmente importam.

Principalmente nos níveis mais baixos, paladinos geralmente sofrem com a escassez de espaços de magia, mas o cavaleiro da morte é um conjurador de 19º nível que não padece desse infortúnio. Além do mais, ele possui duas magias de *destruição* – *destruição atordoante* e *destruição cauterizante* –, ambas ações bônus que aprimoram sua economia de ações. Infelizmente, não são as duas melhores *destruições* do repertório do paladino. Contudo, ele também tem *banimento* e *imobilizar pessoa*, que são fenomenais, e sua lista de magias é coroada pela incrível *onda destrutiva*; ele tem *dois* espaços de magia de 5º círculo e nenhuma outra magia para competir por eles.

Fora isso, ele tem Orbe do Fogo Infernal, que eu incluo entre as magias do cavaleiro porque ela é efetivamente uma magia para a qual ele tem exatamente um espaço de “5º círculo e meio” que não pode usar para mais nada. É como uma *bola de fogo* dupla e fortalecida, que causa metade de dano ígneo e metade de dano necrótico. A única desvantagem dela, se é que ela tem alguma, é a área de efeito de 6 metros de raio, que significa (novamente de acordo com a tabela de Alvos na Área de Efeito) que, ainda que não valha a pena ser usada em menos de quatro alvos, ela dificilmente vai afetar mais que isso. Os inimigos estarem aglomerados o bastante para que ele consiga atingir mais do que quatro deles é só a cerejinha do bolo.

Como a Orbe do Fogo Infernal tecnicamente não é uma magia, ela pode ser usada no mesmo turno que uma magia de *destruição*. Fazer isso não teria muito sentido, porém, já que a magia de *destruição* é gasta se o conjurador não fizer um ataque com uma arma corpo a corpo no mesmo turno – sim, você pode sustentar a magia e atacar com a sua arma no

próximo turno, mas, nesse meio tempo, você estaria se arriscando a perder a concentração, então é sempre melhor conjurar uma magia de *destruição* no *começo* do seu turno e depois atacar.

E quanto às outras magias no repertório do cavaleiro da morte?

- *Dissipar magia* é importante de se ter à mão, pelo menos até o cavaleiro conseguir avaliar o tamanho da ameaça representada por qualquer conjurador inimigo. “Ameaça,” nesse caso, refere-se essencialmente à capacidade de conjurar magias que imponham testes de salvaguarda de Constituição, ou então que possam abater os seguidores mortos-vivos ou criar defesas contra as magias do cavaleiro. O cavaleiro pode ignorar seguramente outras magias além dessas.
- *Arma elemental* é legal, mas exige concentração, o que a torna incompatível com *banimento* e *imobilizar pessoa*, bem como com as magias de *destruição*; e também custa uma ação, o que significaria abrir mão dos Ataques Múltiplos. Juntos, esses limites a tornam muito conjuntural para se preocupar com ela.
- *Arma mágica* é uma versão inferior de *arma elemental* – embora seja uma ação bônus, então o cavaleiro pode fazer um uso oportuno quando não estiver mantendo outra magia. Mesmo assim, *imobilizar pessoa* é um uso melhor para um espaço de 2º círculo.
- *Comando* serve para ser utilizada contra alvos que estão cercados pelos lacaios do cavaleiro.
- *Duelo compelido* parece estratégica, mas sejamos honestos: o cavaleiro da morte usaria essa principalmente por causa do efeito *dramático*. Porque a probabilidade é que o grupo tenha um PJ que é aquele que *tem* de enfrentar o cavaleiro cara a cara, certo? Caso já não esteja, o cavaleiro irá *tornar* isso óbvio. E se ocorrer de não haver um adversário claramente designado para isso, o cavaleiro nem se preocupa em usar essa magia – a não ser que algum PJ de linha de frente esteja ameaçando eliminar seus lacaios, caso em que o cavaleiro pode conjurar *duelo compelido* para atrair o PJ para longe dessa tarefa.

Minha regra de ouro para conjuradores é que os espaços de magia devem ser usados de acordo com sua escassez, o que normalmente significa que

magias de 1º círculo são conjuradas apenas com espaços de 1º círculo, espaços mais altos são reservados para as magias mais altas e os espaços intermediários são permutáveis. No caso do cavaleiro da morte, isso quer dizer que ele irá conjurar *comando*, *duelo compelido* ou *destruição cauterizante* apenas em espaços de 1º círculo (e *duelo compelido* nem pode ser fortalecida, de qualquer forma), e usará os espaços de 5º círculo apenas para *onda destrutiva*, mas pode usar os espaços de 3º e 4º círculo para fortalecer magias de níveis inferiores. Especificamente, ele usará esses espaços para lançar *imobilizar pessoa* contra um segundo ou terceiro alvo com o objetivo de paralisar todo e qualquer combatente corpo a corpo que engajar com ele, exceto o possível alvo de *duelo compelido*.

Certo, então aqui está a estratégia geral para o cavaleiro da morte: primeiro de tudo, em todos os casos há um PJ que é o alvo do cavaleiro, e esse PJ será o foco de todos os ataques dele. Alternativamente, um ou mais membros do grupo, ou mesmo o grupo inteiro, acabou entrando em conflito com o cavaleiro, contrariando-o de alguma forma que o fez sentir-se compelido a punir. O cavaleiro da morte avança em direção a tal transgressor ou transgressores e começa a punição.

Sendo um bruto, o cavaleiro toma a posição de linha de frente do combate. Dependendo da configuração dos dois lados, ele pode ser a linha de frente. Os lacaios mortos-vivos se espalham pelo campo de batalha e engajam com qualquer combatente que não seja de linha de frente, de acordo com seu *modus operandi* normal, com a única diferença sendo o fato de que as ordens do cavaleiro da morte suplantam suas heurísticas de seleção de alvos – embora não completamente: se entre os lacaios do cavaleiro houver mortos-vivos que escolham os alvos de forma diferente, eles vão dividir o trabalho de acordo com suas preferências. Como DM, você vai querer planejar isso antes da sessão, porque pode ser difícil imaginar com a sessão já em andamento.

Na maioria das vezes, a maior prioridade do cavaleiro é destruir aqueles que ele se sente compelido a punir. Contanto que eles sejam prestativos o bastante para engajar com ele, o cavaleiro usa *imobilizar pessoa* para paralisá-los, depois os golpeia e retalha um a um com os Ataque Múltiplos, que causam em média 150 pontos de dano por rodada se todos os ataques da Espada Longa atingirem alvos paralisados. Se eles se mostrarem resistentes a isso, e se pelo menos três deles estiverem gentilmente

dispostos em um semicírculo a até 9 metros diante do cavaleiro, ele os atinge com *onda destrutiva*.

Banimento fica reservado para ser usado contra um único oponente, que não o alvo do cavaleiro, que insista em interferir em seus objetivos. Como *banimento* é sustentado, todos os outros feitiços de concentração do cavaleiro ficam fora de serviço – mas *onda destrutiva*, *dissipar magia* e *comando* ainda estão disponíveis, bem como a Orbe de Fogo Infernal. O cavaleiro da morte é safo o suficiente para não tentar usar *banimento* contra um bardo ou paladino, mas não necessariamente tem conhecimento arcano o bastante para saber diferenciar um mago (que é um bom alvo) de um feiticeiro ou bruxo (que são péssimos alvos). Contudo, é mais provável que ele use seus seguidores para lidar com conjuradores problemáticos, de qualquer forma. Um alvo mais propenso a *banimento* seria um clérigo de nível alto ou um escaramuçador ou atacante de choque, como um ladino ou um monge.

Dissipar magia tem o alto custo de um turno sem causar dano – e com três golpes nos Ataques Múltiplos, o cavaleiro da morte precisa de um ótimo motivo para realizar outra ação no lugar deles. Como mencionei anteriormente, o cavaleiro só usa essa magia para negar uma outra magia sustentada que exija salvaguarda de Constituição para que o dano seja evitado, que cause dano direto a mortos-vivos ou que ofereça proteção contra dano ígneo e/ou necrótico, especialmente o último. A lista de magias que se encaixam nesse critério é curta: *aumentar/reduzir*, *raio lunar*, *raio do enfraquecimento*, *perdição elemental*, *radiância doentia*, *alvorada*, *praga de insetos*, *arma sagrada*, *muralha de luz*, *de carne para pedra*, *raio solar*, *aura sagrada*, *tempestade da vingança*, *proteção contra energia*, *dissipar bem e mal*, *globo de invulnerabilidade*, *proteção primordial* e *invulnerabilidade*. Além disso, as chances de o cavaleiro conseguir dissipar qualquer uma dessas magias conjuradas no 5º círculo ou superior não são muito promissoras – menos de 50% de chance –, e ele só vai se preocupar em tentar se tiver a chance de cancelar uma magia que afete múltiplos alvos, ou de dissipar toda a magia em uma criatura que esteja sendo afetada por várias delas.

O cavaleiro da morte lança *duelo compelido* apenas se seu antagonista principal estiver evitando o combate ao qual está obviamente fadado. Ele lança *destruição atordoante* somente quando estiver claro que não vai

precisar usar *banimento* ou *imobilizar pessoa* a qualquer momento pelo resto do encontro, caso em que essa magia se torna um aprimoramento oportuno para seu próximo ataque armado bem-sucedido. Ele usa *comando* como uma substituição inferior para *duelo compelido* quando estiver se concentrando em outra magia igualmente importante, ordenando que seu oponente se aproxime. Caso contrário, ele conjura *comando* apenas quando não tiver de fazer um ataque corpo a corpo e puder usar a magia para tornar um inimigo mais vulnerável aos ataques de seus lacaios, ordenando que ele fique caído. Ele não se preocupa em usar *destruição cauterizante* ou *arma mágica* a menos que esteja sem nenhuma outra carta na manga, e simplesmente não se importa com *arma elemental*.

O cavaleiro da morte é ponderado com o uso da Orbe de Fogo Infernal, já que ela normalmente é um exagero extravagante. Para que ele decida usá-la, dois condicionantes se aplicam: primeiro, pelo menos quatro inimigos devem estar próximos o bastante entre si para caberem na área de efeito de 6 metros de raio. Segundo, pelo menos dois desses inimigos devem tê-lo enfurecido de alguma forma – ao conjurar uma das magias que o cavaleiro tenha considerado evitar com *dissipar magia*, ao causar sozinho 54 pontos de dano ou mais a ele, ao lhe infligir qualquer quantidade de dano radiante, ao chamá-lo pelo nome que tinha em vida (cavaleiros da morte *odeiam* ser lembrados da vida como paladinos caídos), ou simplesmente ao propor algum desafio atrevido. A Orbe de Fogo Infernal é a punição *acima* de todas as punições que as vítimas do cavaleiro já receberam.

Por fim, ele ainda tem a reação de Aparar, que usa quando atingido por uma jogada de ataque corpo a corpo com resultado entre 20 e 25. Mas ele deve ser cuidadoso com esse recurso se estiver enfrentando mais de um oponente. Se um deles possuir uma arma que cause mais dano contra mortos-vivos ou com algum efeito elemental que cause dano diferente de necrótico ou venenoso, ele encara os ataques de qualquer outra arma e guarda a reação para essa específica.

Se o cavaleiro tiver uma montaria como um esqueleto cavalo de guerra ou um pesadelo, ele segue as mesmas estratégias, como se estivesse a pé; não há razão para lutar de outra forma. E eu provavelmente não preciso dizer que um cavaleiro da morte *nunca* recua. Ele pode parar depois de ter matado todos aqueles que percebe como transgressores (e, nesse caso, os

afortunados sobreviventes é que devem bater em retirada), mas enquanto um deles continuar de pé, o cavaleiro luta até ser destruído.

Fato relevante: na vida real, diferente de nos filmes, ninguém afunda em areia movediça e acaba sufocado. Ela é densa demais, e uma pessoa é leve demais, então para de afundar mais ou menos quando a superfície bate na altura da cintura. Mas é possível ficar bem preso nela. Um personagem que pise em areia movediça pode ser considerado agarrado imediatamente, e contido depois de uma rodada afundando; quanto mais ele se agitar para tentar sair – em vez de relaxar, deitar e pacientemente se arrastar –, mais difícil será puxá-lo para fora.



ABERRAÇÕES

Na quinta edição de Dungeons & Dragons, “aberrações” são monstros que vêm de lugares além do mundo material que os personagens dos jogadores habitam – outros planos ou até mesmo outros universos. Ainda podemos presumir que essas criaturas evoluíram, mesmo que as condições para isso possam ter sido bem diferentes das nossas, e também que ainda se comportam de forma a preservar a própria sobrevivência, independentemente dos processos mentais alienígenas que possam conceber. Ao usar aberrações, é importante demonstrar esse estranhamento – sejam elas entidades que nasceram de sonhos, invasores psíônicos do Reino Distante, abominações monstruosas, criaturas babélicas do caos ou seres ancestrais de profundezas inexploradas. A maior estranheza das características delas vai ajudar nisso, mas mesmo seus ataques comuns ficam mais interessantes se retratados através de uma lente distorcida. Lembre-se: para essas criaturas, os personagens jogadores não são pessoas; são animais... ou *objetos*. Talvez aberrações não estejam atacando pelo que podemos interpretar como maldade – é possível que estejam fazendo isso pela mesma razão pela qual damos umas pancadas em uma máquina defeituosa.

OBSERVADORES

O **observador** é um monstro de D&D tão icônico que a pessoa que recebia em casa nosso grupo semanal disse uma coisa bem no começo da campanha, mesmo sem saber quase nada sobre o jogo antes da gente começar a jogar: “Tudo o que quero é chegar num ‘olho do observador’, aí já vou ficar feliz”.

O observador é uma aberração – uma criatura invocada por magia, de origem extraplanar – que tem um temperamento odioso, avarento e territorial. Tem poucos propósitos na vida além de proteger seu pedaço de chão. Ainda que não tenha muita Força, tem habilidades mentais poderosas

aliadas a Destreza alta e Constituição excelente, o que o deixa forte em todos os “três grandes” tipos de salvaguardas. Como seria de se esperar de uma bolota flutuante com um olho central gigantesco, sua perícia Percepção é uma loucura; ele também tem visão no escuro de 36 metros. O observador tem a habilidade inata de flutuar, então nunca pode ser derrubado, e fica no ar mesmo que seu deslocamento seja reduzido a 0.

No alcance corpo a corpo, ele tem o ataque de Mordida, mas seu trunfo são os Raios Oculares, que emanam dos muitos outros olhos menores nas pontas dos pedúnculos que se estendem do corpo. Esses raios têm alcance de 36 metros, o bastante para manter invasores afastados por de duas a três rodadas de combate. Ele também consegue projetar um Cone Antimagia a partir do olho central, mas essa habilidade é problemática, como vamos ver daqui a pouco.

Finalmente, um observador em seu covil tem acesso a três ações de covil: meleca escorregadia no chão, apêndices pegajosos se debatendo nas paredes ou olhos de observador aleatórios aparecendo em superfícies próximas. E um encontro com um observador quase sempre ocorre em seu covil.

Esse monstro é agressivo, malicioso e antissocial, então, quando invasores aparecerem, ele não vai ceder a qualquer pedido de passagem – vai atacar imediatamente.

No começo do turno dele, o ser precisa decidir se vai usar o Cone Antimagia. Eis o problema: segundo o *Monster Manual: Livro dos Monstros*, o cone “funciona contra os próprios raios oculares do observador”. Imagine que o observador passa todo o tempo com o olhar concentrado na entrada do covil, porque esse é exatamente o tipo de coisa que uma aberração faria. Um grupo de intrusos aparece na porta. Todos os instintos do observador dizem que ele deve matar os intrusos – e a única função do Cone Antimagia vai ser interferir nessa matança.

Como enunciado, à primeira vista, o Cone Antimagia parece um poder de utilidade altamente questionável. Um observador vai se posicionar no mesmo lugar em que alguém instalaria uma câmera de segurança: em um canto alto de onde veja tudo, e onde ninguém possa passar por trás dele. Para onde quer que mire o Cone Antimagia, ele também vai afetar as criaturas nas quais quer disparar os raios oculares.

Mas, com um pouquinho de geometria, podemos dar um jeito de o Cone Antimagia funcionar de forma efetiva. Em D&D quinta edição, a área de

efeito de um cone cobre um comprimento de X metros, tendo uma largura de X metros nessa distância em relação ao ponto de origem. Independente do alcance do cone, isso significa que ele cobre um arco de cerca de 53 graus, ou pouco menos que um sexto de círculo. O resultado é que o Cone Antimagia é praticamente inútil quando os inimigos estão longe. Mas, quando estão *perto* e estão cercando o observador, ele pode isolar um ou dois oponentes dentro do cone enquanto projeta os Raios Oculares em outras direções.

Certo, então os intrusos apareceram e o observador vai atacar, escolhendo *não* usar ainda o Cone Antimagia – mas o que acontece se os invasores virem a expressão malvada na cara desse Mike Wazowski de H. R. Giger, rolarem a iniciativa mais alta e agirem primeiro? O observador tem três ações lendárias de Raios Oculares que pode usar entre os turnos dos oponentes, e vai usar uma contra cada PJ que tiver um turno antes dele.

Quando seu próprio turno chega, ele projeta três raios oculares. Esses raios são escolhidos ao acaso, baseados em três jogadas de d10 (que são roladas novamente caso se repitam). Como o observador escolhe os alvos? Vamos examinar as salvaguardas necessárias para resistir aos tipos de raio:

- **Força:** Raio Telecinético
- **Destreza:** Raio de Lentidão, Raio Petrificante, Raio Desintegrador, Raio da Morte
- **Constituição:** Raio Paralisante, Raio Enfraquecedor
- **Sabedoria:** Raio Enfeitiçador, Raio Aterrorizante, Raio Sonífero

O observador tem Inteligência 17, então não vai ser bobo de usar o Raio Telecinético contra um bárbaro brutamontes, o Desintegrador contra uma ladina pequenina hiperativa, um Paralisante contra um anão parrudo ou o Enfeitiçador contra uma elfa.

Vamos supor que a rolagem determina que o observador está usando os Raios Telecinético, Paralisante e Sonífero. Ele mira o primeiro em um mago que parece fracote, o segundo em uma ladina ou bruxa franzina e o terceiro em um guerreiro ou ladino que não seja um elfo. Ele pode estar certo; também pode estar errado. Mas seu primeiro palpite sempre vai ser um palpite *sensato*.

Nas rodadas subsequentes, o observador vai refinar suas escolhas: caso um raio não tenha funcionado contra um personagem, ele não vai usar este mesmo raio – ou os raios irmãos – contra esse PJ de novo. Caso tenha funcionado, ele também vai usar os raios irmãos nesse PJ.

Depois de encerrado seu turno, o observador usa suas ações lendárias nos turnos dos próximos três PJs, mas agora com um toque diferente: em vez de atacar automaticamente qualquer PJ que termine de agir, ele escolhe os alvos de acordo com o que já sabe sobre o grupo e a suscetibilidade de cada membro aos outros raios.

Além disso, na contagem de iniciativa 20, o observador usa uma ação de covil. Se um ou mais PJs estiverem partindo em investidas para atacar o observador de perto, ele prefere usar o chão viscoso. Se um ou mais PJs estiverem perto de uma parede, ele prefere apêndices pegajosos. Caso nenhuma das situações se aplique, ou caso ele já tenha usado a ação de covil preferida no turno anterior, escolhe o olho em uma superfície aleatória.

Enquanto os PJs estiverem fora de alcance corpo a corpo, o observador não vai usar nada além dos Raios Oculares contra eles. Também não vai querer se mover da posição escolhida, na qual vai estar flutuando a pelo menos 3 metros de altura (caso o espaço permita), de forma a permanecer fora do alcance dos personagens mesmo que eles corram até o observador. Mas aqui temos um porém: observadores podem ser invocados como guardas por outras entidades usuárias de magia. Digamos que um observador esteja sob o efeito de *missão*, comandado a proteger a passagem de saída de uma câmara. Mesmo que ele *prefira* flutuar fora de alcance, se um PJ se aproximar da passagem, o observador vai ser compelido a descer para bloqueá-lo. Dessa forma, os PJs podem atingi-lo com ataques corpo a corpo.

Caso muitos agressores estejam próximos dele, o observador começa a usar o Cone Antimagia para desabilitar os conjuradores, desde que possa fazer isso e ainda seja capaz de atingir *não* conjuradores com os Raios Oculares. Sustentar o uso dos Raios Oculares é sempre a prioridade máxima do observador. Ele só vai usar a Mordida se A) estiver no alcance corpo a corpo do alvo e B) todos os PJs que ele puder atacar com os Raios Oculares tiverem se mostrado resistentes a dois ou mais deles. Alternativamente, se um oponente corpo a corpo em particular tiver se mostrado resistente a dois

ou mais tipos de Raios Oculares, ele será o único que o observador vai considerar uma ameaça genuína.

Um observador é tão ultraterritorialista que, se encontrado em seu covil, *sempre* vai lutar até a morte; o mesmo vale caso seja invocado como sentinela. Somente um observador encontrado fora do covil (ele tem de comer de vez em quando) e sem qualquer obrigação vai fugir de um combate, e faz isso assim que levar uma quantidade modesta de dano (que o reduza a 126 PV ou menos). Primeiro, ele vai Desengajar e se elevar para além do alcance dos PJs, depois vai Correr, voando pelo caminho mais curto até seu covil.

O **tirano da morte** é um monstro com um conceito potencial: um observador morto-vivo. Em geral, se comporta exatamente como um observador comum – com algumas exceções.

Primeiro: o Cone de Energia Negativa não interfere nos próprios Raios Oculares como o Cone Antimagia do observador, de forma que essa característica está *sempre ativa* quando intrusos estão presentes. Ele mantém esse cone orientado na direção em que abranja mais oponentes, incluindo os inconscientes (que podem morrer e se tornar zumbis).

Segundo: o tirano da morte *nunca* é encontrado fora do covil, a menos que seja invocado como uma sentinela mágica. De qualquer forma, ele não foge, não importa quanto dano tenha tomado. Sua compulsão por proteger suplanta todo o resto, inclusive a própria sobrevivência.

Por fim, o tirano tem Inteligência 19. Como DM, você pode interpretar isso como a capacidade dele “ler” os valores de atributo dos PJs. Em outras palavras, ele não vai meter um Raio Enfraquecedor no Tíbio porque ele parece ser fraco – vai meter um Raio Enfraquecedor no Tíbio *porque ele tem um modificador de Constituição de -1*. Ele mira cada um dos Raios Oculares primeiro no PJ que esteja menos equipado para resistir a eles, e vai subindo na sequência.

Na outra ponta do espectro de perigo temos o **espectador**, um primo menor do observador que não é malévolos, só é diligente. Não tem um território próprio; é invocado como uma sentinela mágica, e essa é sua única responsabilidade. Está disposto a conversar civilizadamente (via telepatia) com PJs que o encontrem, ainda que possa soar estranho, nervoso e meio suspeito. E é melhor que os PJs não se metam com o que quer que ele esteja protegendo.

Espectadores têm apenas quatro tipos de Raios Oculares: dois (Confusão, Aterrorizante) que miram Sabedoria e dois (Paralisante, Ferimento) que miram Constituição. Também atiram apenas dois por ação, em vez de três. Não têm ações lendárias ou de covil. Em outros aspectos, no entanto, lutam de forma semelhante aos observadores – particularmente, preferem muito mais os Raios Oculares em vez do ataque de Mordida, e só vão morder se houver um oponente em alcance corpo a corpo e os Raios Oculares não estiverem funcionando. Eles também têm a habilidade única de Refletir Magia, que, com um teste de salvaguarda bem-sucedido, permite que possam redirecionar magias das quais sejam alvos para outras vítimas. Ao contrário de observadores, espectadores não têm Inteligência genial; redirecionam as magias não em quem for mais vulnerável a elas, e sim em quem quer que esteja causando mais problema a eles. Finalmente, como os outros do seu tipo, eles não fogem. Têm um trabalho a fazer e, por nossa senhora da gengiva, eles vão fazer ou morrer tentando.

DEVORADORES DE INTELECTO

É um cérebro! Com patas! Como não amar? Bem, o fato de que ele se alimenta de sua consciência e assume o controle do seu corpo pode ser um obstáculo.

Jogadoras e jogadores de Advanced Dungeons & Dragons vão se lembrar dos **devoradores de intelecto** como um dos dois mais memoráveis monstros psiônicos – o conjunto de regras suplementares estranho e complicado que adicionava telepatia, telecinese e combate psíquico. A quinta edição de D&D deixou isso tudo de lado. Poderes psiônicos agora são tratados como uma característica especial, uma forma de conjuração ou ambos. No devorador de intelecto da quinta edição, isso é resumido em telepatia e nos recursos Detectar Senciência, Devorar Intelecto e Ladrão de Corpos.

A descrição do *Monster Manual: Livro dos Monstros* diz que os devoradores de intelecto são criados para servir aos interesses dos devoradores de mente. Não são criaturas independentes. Você não vai topar com um no mato por acaso. Em vez disso, qualquer devorador de intelecto que os seus PJs encontrem vai estar em algum tipo de missão. Esse fato vai afetar quando e em quem ele vai usar seus poderes.

Devoradores de intelecto têm Força muito baixa em comparação à Destreza e Constituição altas – o perfil de um escaramuçador que recorre à superioridade numérica. Não é para pensar, no entanto, que os devoradores de intelecto sejam uma espécie muito numerosa; eles não vão ter muitas oportunidades de sobrepujar os oponentes dessa forma. Eles têm Inteligência ligeiramente acima da média, e Sabedoria e Carisma médios (para padrões humanoides), então não são meros animais – podem fazer planos e se adaptar. Têm proficiência em Furtividade, e, ainda que não tenham olhos ou orelhas, têm 18 metros de percepção às cegas e uma capacidade de Detectar Senciência com alcance de 90 metros.

Seus Ataques Múltiplos incluem um uso do poder Devorar Intelecto, que pode infligir a condição atordoado ou deixar um oponente inconsciente. Ambas as condições incluem incapacitar o alvo, e Ladrão de Corpos requer um oponente humanoide incapacitado, então essas características podem se combinar da seguinte forma: a criatura usa Devorar Intelecto até atordoar o oponente, depois usa Ladrão de Corpos contra ele.

Quanto tempo demora para Devorar Intelecto atordoar um alvo? Depende da Inteligência da vítima. Vamos ver três casos: uma plebeia comum, um aventureiro comum e uma aventureira cujo atributo principal seja Inteligência e que tenha proficiência nas salvaguardas da mesma:

- Uma plebeia com Inteligência 10 tem 55% de chance de falhar na salvaguarda contra Devorar Intelecto, enquanto o devorador tem cerca de 62% de chance de atordoá-la. Chance de ambas as coisas acontecerem: cerca de 34%.
- Um aventureiro comum com Inteligência 12 tem 50% de chance de falhar na salvaguarda, e a chance do devorador atordoá-lo é de aproximadamente 37%. Chance de ambas as coisas acontecerem: cerca de 19%.
- Uma maga de nível baixo com Inteligência 15 e modificador de proficiência de +2 tem uma chance de 35% de falhar na salvaguarda, e a chance de atordoamento fica em torno de apenas 9%. Chance de ambas as coisas acontecerem: cerca de 3%.

Não parece que os aventureiros e aventureiras vão ter os cérebros comidos hoje, parece? Demora duas rodadas para o devorador ter uma

chance melhor do que 50% de atordoar um plebeu, três para ter mais uma chance melhor do que dois terços. Por outro lado, três rodadas não é o suficiente para dar ao devorador de intelecto uma chance de nem 50% de atordoar um aventureiro comum, e a maga pode ficar de boa e esperar o totó-cérebro o tempo que for até que o sócio dela, Perônio Punho-de-Trovão, possa esmagar o bichinho.

O que nos leva a uma conclusão interessante: quando um grupo de PJs encontra um devorador de intelecto pela primeira vez, é provável que ele não esteja na forma de um devorador de intelecto. Em vez disso, ele vai estar controlando o corpo de um plebeu cujo intelecto já tenha sido devorado. O único PJ que uma criatura dessas possivelmente atacaria com Devorar Intelecto é aquele que escolheu Inteligência como pior atributo.

Vamos parar por um momento para lembrar que atordoamento e inconsciência não são as únicas condições que incluem incapacitação. Uma pessoa que esteja paralisada ou petrificada também está incapacitada, então um humanoide preso pela magia *imobilizar pessoa*, por exemplo, também estaria vulnerável ao ataque Ladrão de Corpos, e tanto *padrão hipnótico* quanto *gargalhada nefasta de Tasha* são duas magias de nível baixo que podem incapacitar diretamente. Um devorador de intelecto que já tenha tomado o corpo de um conjurador que sabia *padrão hipnótico* (um conjurador azarado demais, dado o que foi dito até agora) poderia facilmente usar essa magia para preparar corpos hospedeiros para outros devoradores de intelecto sem que estes precisem, de fato, Devorar Intelecto (e *sono* também funcionaria). Perceba, também, que um alvo que já tenha sido bem-sucedido contra Ladrão de Corpos não fica imune contra ela.

Certo, então o que é que um devorador de intelecto faz enquanto controla o corpo do hospedeiro? Qualquer instrução que tenha recebido, da forma mais discreta possível. O hospedeiro só é útil enquanto o disfarce perdura.

Um devorador de intelecto ejetado do hospedeiro* corre feito um rato, lutando apenas se for encurrulado. Nessa situação, ele usa os Ataques Múltiplos, atacando com as Garras e usando Devorar Intelecto no oponente, mas se vai usar Ladrão de Corpos em um inimigo incapacitado ou não vai depender da possibilidade disso ajudá-lo a escapar. A criatura é resistente a danos físicos de ataques não mágicos, sua Classe de Armadura não é especialmente alta e ele tem bastante deslocamento; então, ao fugir, ela vai Correr em vez de se Esquivar, com uma exceção: em seu primeiro turno

tentando escapar, caso esteja no alcance de dois ou mais agressores corpo a corpo (que não estejam surpresos), sua primeira ação será Desengajar.

E na situação em que o totó-cérebro tentar Devorar Intelecto de um PJ menos esclarecido? Ele não vai fazer isso em público, pode ter certeza. Vai usar Furtividade para se esconder e emboscar, até que o PJ fique a 3 metros ou menos. Nesse caso, usa apenas Devorar Intelecto, e *não* os Ataques Múltiplos de Garras–Devorar Intelecto. Dessa forma, não vai denunciar sua posição caso falhe, porque Devorar Intelecto tecnicamente não é um ataque – o Perônio só vai ter uma enxaqueca terrível vinda do nada. Caso o devorador de intelecto não possa derrubar o alvo em três rodadas, ele desiste da tentativa e some disparado. *Isso* denuncia sua posição, mas aí ele já deve ter pouco ou nenhum problema para escapar.

DEVORADORES DE MENTES

Os **devoradores de mentes**, ou ilitídes, são como vilões *pulp* clássicos: brilhantes, perversos, cheios de estratégias e sempre querendo dominar o mundo – mas primeiro tem umas coisas que eles querem fazer com o cérebro. Eles até usam figurinos que vêm direto de *Flash Gordon*. Ainda assim, os devoradores de mentes da quinta edição não me satisfazem tanto assim, talvez porque da forma que estejam escritos não sejam muito eficientes.

O texto descritivo do *Monster Manual: Livro dos Monstros* os caracteriza como “comandantes psíquicos”, e diz que “Devoradores de mentes possuem poderes psíquicos que lhes permitem controlar as mentes de criaturas, como trogloditas, grimlocks, quaggoths e ogros”. E aí o recurso que usam para conseguir isso é... *dominar monstro*, que podem usar apenas uma vez por dia, afeta apenas uma criatura, exige concentração e dura por uma hora?

Ridículo. Um supervilão não merece isso. Vou falar sobre as táticas do devorador de mentes da forma que estão escritas, mas, em seguida, vou propor maneiras de fazer com que um ilitíde seja capaz de cativar, e manter sob seu poder, mais de um lacaio por vez.

Os atributos físicos dos devoradores de mentes são teoricamente de médios a pouco acima da média, mas não são melhores que os de um aventureiro ou aventureira comum, e bem fracos se comparados à maior

parte dos monstros chefes de nível intermediário. Os ilitídes compensam isso tendo todos os atributos mentais excelentes, em especial a Inteligência, e também proficiência em todas as salvaguardas mentais. Eles também têm proficiência em Furtividade, Percepção, Intuição, Persuasão e Enganação (assim como em Arcanismo, mas essa é só porque ele precisa ter). São resistentes a magias e outros efeitos mágicos; além de *dominar monstro*, podem conjurar *detectar pensamentos* e *levitar* à vontade, bem como *transição planar* em si mesmos uma vez ao dia.

A principal forma de autodefesa deles é a ação Explosão Mental, que tem recarga e afeta todas as criaturas dentro de um cone de 18 metros, com potencial de atordoá-las. Em segundo lugar, eles podem atacar com os tentáculos faciais, capazes tanto de agarrar quanto de atordoar os alvos em um acerto, e usar Extração Cerebral contra um oponente já agarrado e incapacitado (seja por atordoamento ou outros métodos). Só que o devorador de mentes não vai querer, de verdade, usar esse ataque secundário contra um oponente ainda ativo. Idealmente, nenhum oponente deve ser capaz de chegar, por vontade própria, ao alcance corpo a corpo de um ilitíde. Em vez disso, os devoradores de mentes preferem incapacitá-lo à distância e só depois se moverem para consumir seu cérebro. Mesmo um ilitíde encerralado prefere usar Explosão Mental, se essa ação estiver disponível, em vez de um ataque corpo a corpo com os Tentáculos.

Para garantir que os inimigos não se aproximem, um devorador de mentes usa seus lacaios para interferir. As criaturas listadas acima (trogloditas e companhia) são boas opções, assim como plebeus humanoides enfeitiçados. Grells também se encaixam nesse caso, continuando no tema de cérebros e tentáculos do ilitíde e de seus serviços, os devoradores de intelecto. Personagens atacando um devorador de mentes em seu covil terão de lutar através de ondas de lacaios antes de sequer se aproximarem. Nesse meio-tempo, ele fica atrás desses lacaios, a 18 metros da ação, *levitando* a 3 metros do chão de forma que agressores corpo a corpo não o alcancem, e vai usar Explosão Mental em qualquer um que rompa a linha de serviços.

Devoradores de mentes estimam demais a própria sobrevivência – mas, assim como qualquer supervilão pulp, também valorizam seus estratagemas. Não vão desistir de seu covil se ainda houver qualquer chance de vencerem a batalha, então vão manter posição até que fiquem

gravemente feridos (reduzidos a 28 PV ou menos) antes de conjurar *transição planar* para fazer uma fuga apressada. Mas até aí estamos presumindo que eles tenham apenas um covil e um plano diabólico. Se estiverem planejando várias coisas, e se o covil que os PJs estão atacando não for o mais importante, os ilitídes vão evitar um prejuízo maior e irão fugir mesmo que sofram apenas ferimentos moderados (ficando com 49 PV ou menos), deixando quaisquer lacaios restantes para lidar com a questão daí em diante.

Agora, como fazer um devorador de mentes ser capaz de conquistar mais do que uma cabine de pedágio? Pensei em algumas possibilidades, mas estou certo de que existem outras:

- Empreste a característica Enfeitiçar do vampiro. Ela afeta apenas uma criatura de cada vez, mas dura até 24 horas e não exige concentração. Ainda assim, não faz nada para tratar o verdadeiro problema de *dominar monstro*, que é como o devorador de mentes mantém os lacaios cativados depois que a duração do efeito termina. Além disso, o alcance de conjuração é de apenas 9 metros.
- Empreste a ação Escravizar do abolete. De novo, isso afeta apenas uma criatura de cada vez (ainda que o abolete possa fazer isso três vezes ao dia, o que é um avanço), mas dura *indefinidamente*, apesar do alvo poder repetir a salvaguarda uma vez por dia se ficar a pelo menos 1,6 quilômetro de distância da criatura (um risco fácil de mitigar ao comandar o alvo a nunca se afastar mais de 1,6 quilômetro). Também não precisa de concentração. Escravizar tem um alcance de apenas 9 metros.
- Troque *dominar monstro* por *missão*. Ainda que afete apenas uma criatura de cada vez, dura 30 dias e não permite salvaguardas depois que o alvo falha a primeira vez, mesmo que tome dano. Também deixa aberta a possibilidade de que o alvo possa resistir aos comandos que recebe – mas sofrendo um choque psíquico desagradável caso tente. A desvantagem é que ela demora um minuto inteiro para ser conjurada, em vez de uma única ação, mas você pode ignorar isso se gostar da ideia de ter um ilitíde dominando a mente de um PJ no meio de um combate, considerando que *missão* é uma magia de círculo bem inferior a *dominar monstro*.

Para Enfeitiçar ou Escravizar, eu mudaria a CD da salvaguarda descrita para 15, igualando-a à de Explosão Mental e Tentáculos. Seguindo o exemplo do recurso Escravizar do abolete, você também pode dar ao devorador de mentes três usos de Enfeitiçar ou *missão* por dia, em vez de apenas um – ou, talvez, dar a ele Escravizar tal como descrita, mais um uso diário de *missão*. Isso vai dar ao devorador de mentes empreendedor uma chance de formar um séquito decente em sua nova base de operações em um tempo razoável.

Com quaisquer desses poderes, um ilitíde pode controlar a mente de um PJ para que ele lute contra os próprios aliados. Essa é a segunda opção tática da criatura, depois de Explosão Mental. Enfeitiçar ou conjurar *missão* de forma rápida é melhor para isso do que Escravizar, no entanto, já que esta última permite tantas salvaguardas que é provável que o PJ tomado não fique assim mais que uma rodada, a menos que os aliados deliberadamente evitem atacá-lo. Quanto a *dominar monstro*, o fato de exigir concentração significa que o devorador de mentes não pode conjurar essa magia e *levitar* ao mesmo tempo, fora que ela também oferece um novo teste de salvaguarda cada vez que o alvo leva dano.

O pensamento óbvio é o de fazer lavagem cerebral no combatente maior e mais forte do grupo de aventureiros e aventureiras. É óbvio para nós, que não temos Inteligência 19. O devorador de mentes, por outro lado, tem. Ele pode compelir outros monstros a formar uma linha ofensiva, pode debilitar por meios psíquicos qualquer um tentando investir contra si, mas ele sabe qual é sua verdadeira vulnerabilidade: arqueiros. Devoradores de mentes resistem à magia, mas não a flechas, e seu ataque de maior alcance chega a no máximo 18 metros. Contra a CA medíocre do devorador de mentes, um agressor que ataca à distância vai se dar muito bem – especialmente se o PJ for um guardião Caçador com Assassino de Colossos, especializado em Arquearia. É a mente *dele* que o ilitíde vai tentar controlar. E mais, se você estiver usando a alternativa de Escravizar em vez das opções de Enfeitiçar ou *missão*, é possível que um personagem que ataque à distância esteja posicionado afastado bem além dos próprios aliados, de forma que não vai tomar dano tão cedo, ficando enfeitiçado por mais tempo.

Para que dê certo, no entanto, o devorador de mentes vai ter de ficar entre 9 e 18 metros do arqueiro, sendo que o mesmo vai fazer o possível para evitar a criatura. Para que a tática seja factível, pode ser necessário que os

outros lacaios do devorador de mentes conduzam esse inimigo na direção do chefe. Alternativamente, o ilitíde pode servir de isca para um oponente corpo a corpo, controlá-lo e enviar *essa pessoa* para lidar com o arqueiro.

GRELLS

De acordo com a história no jogo, o corpo de um **grell** tecnicamente apenas *se assemelha* a um grande cérebro, mas ele se origina no Reino Distante – que também é o plano de origem dos ilitídes e dos devoradores de intelecto. Assim, se você estiver precisando de outra aberração para arrematar um encontro com essas nêmesis psíônicas, o grell é uma boa pedida.

Grells estão acima da média em todos os atributos físicos, mas pendem mais para a Força, com Destreza em segundo lugar, o que sugere um agressor de choque do tipo bater-e-correr. Sua forma primária de deslocamento é voando, com a habilidade de flutuar, e eles têm alta proficiência em Furtividade.

Uma coisa que não têm, no entanto, é muita flexibilidade. Além de uma imunidade à dano elétrico inexplicada e da habilidade de perceber o ambiente sem ter olhos, os recursos do grell são limitados a simples Ataques Múltiplos, formados por um ataque com o Bico e um com os Tentáculos.

A presença de tentáculos é a característica do grell que mais se sobressai. Um acerto com um ataque de Tentáculos faz com que o alvo do grell tenha de fazer uma salvaguarda (não muito difícil) de Constituição para evitar veneno paralisante; a criatura também agarra e pode deixar o alvo contido. A condição agarrado/contido é a mais interessante das duas coisas. Ainda que o próprio grell seja uma criatura de tamanho Médio, ele pode agarrar e carregar um alvo Médio ou menor.

E assim o *modus operandi* do grell toma forma: ele flutua no ar, parado e paciente, esperando uma vítima passar. Primeiro, ataca com os Tentáculos, porque um acerto nesse ataque significa vantagem ao usar o Bico. Depois que pega uma vítima, não dá bobreira – ele flutua para longe para aproveitar o banquete em paz. Note que isso reduz o deslocamento do grell pela metade, de acordo com as regras de agarrar, o que significa que o primeiro movimento da criatura vai ser *para cima*, saindo do alcance de qualquer inimigo.

Grells são criaturas inteligentes – tanto quanto qualquer aventureiro ou aventureira comum –, então não agem apenas por instinto. Também são criaturas que evoluíram, apesar disso ter ocorrido em outro plano de existência, então o seu sentido de autopreservação permanece intacto. Um grell pode fazer planos e estratégias e sabe reconhecer uma situação em que um ataque seria ruim, mas também é resistente o suficiente (contra humanoides comuns, pelo menos) para que só o fato de estar em menor número não seja o bastante para impedi-lo de atacar. Ele pode ou não fazer boas escolhas ao selecionar seus alvos – pode, por exemplo, ir atrás de uma pequenina corajosa porque ela é pequena, sem perceber que também é durona. Entre os grells que vivem em colônias subterrâneas, é de conhecimento geral que anões não são boas presas, visto que resistem a venenos, mas um grell solitário e selvagem ou um que se associe principalmente a outras aberrações talvez não esteja ciente disso.

Se um personagem conseguir se comunicar com um grell (a criatura sabe falar no próprio idioma), pode até mesmo haver espaço para uma negociação, ainda que não tenha muito que eles queiram além de acesso fácil a alimento e a territórios indisputados onde possam caçar. Além disso, segundo a descrição do *Monster Manual: Livro dos Monstros*, eles não veem muito valor em negociar com seres que classifiquem como comestíveis. Se os PJs puderem, de alguma forma, demonstrar que são “grandes predadores” capazes de caçar e matar um grell, as possibilidades de uma negociação são muito mais favoráveis (embora não sejam, por razões óbvias, favoráveis a qualquer grell que tenham caçado e matado para provar isso).

Um grell bate em retirada quando fica gravemente ferido (com 22 PV ou menos) e tem a esperteza de Desengajar de qualquer oponente corpo a corpo antes de flutuar para longe. Enquanto faz isso, ele pode boquejar uma rendição petulante na própria língua, dando aos jogadores uma pista de que é capaz de falar e conversar.

ABOCANHADORES MATRAQUEANTES

O **abocanhador matraqueante**, uma gosma amorfa dotada de bocas cheias de dentes que emitem sons horripilantes, é um habitante estranho de lugares aonde ninguém em sã consciência iria, e onde ninguém ficaria com a

consciência só por muito tempo. Ele tem Força média, Constituição bem alta e Destreza baixa, uma curva de atributos incomum. Não é forte o suficiente para ser um bruto, ou rápido o bastante para ser traiçoeiro, e não tem aptidão para ser furtivo. Sua Destreza baixa sugere que, por ter uma habilidade de evitar dano ruim, precisa ter algum tipo de vantagem compensatória para fazer com que lutar valha a pena, e simplesmente ser capaz de absorver dano não é o suficiente.

Os atributos mentais dele são típicos de um animal: Sabedoria média (que não diz muito, além da existência de uma habilidade de percepção), Carisma baixo e Inteligência muito baixa. Totalmente movido por instinto, ele não faz distinção entre potenciais alvos; qualquer um serve. Pode às vezes fugir quando ferido, mas suas habilidades de se adaptar às circunstâncias param por aí.

Além da visão no escuro (necessária para um habitante do subterrâneo), ele não tem nada que seja único: perícias, vulnerabilidades, resistências, imunidades (exceto a ser derrubado, já que é amorfo) e nem sentidos. Não pode falar e nem compreender fala. Os recursos mais chamativos são Solo Aberrante, Tagarelice e Cusparada Cegante:

- Solo Aberrante faz com que o terreno em torno do abocanhador se torne pegajoso, prejudicando agressores corpo a corpo. Inimigos que falhem em salvaguardas de Força ficam incapazes de se deslocar; os que forem bem-sucedidos têm o deslocamento reduzido pela metade, a menos que tenham a habilidade de transpor terreno difícil mantendo seu deslocamento máximo.
- Tagarelice causa um efeito similar ao da magia *confusão* em inimigos a até 6 metros que falhem em salvaguardas de Sabedoria.
- Cusparada Cegante é um ataque de área à distância com raio de apenas 1,5 metro, o que faz com que afete apenas um alvo na maioria das vezes. Ela impõe a condição cego caso o alvo falhe em uma salvaguarda de Destreza, mas não causa dano em nenhuma circunstância.

Por incrível que pareça, dadas essas características únicas, a verdadeira força do abocanhador parece estar no ataque de Mordida, que causa

tremendos 5d6 pontos de dano perfurante e pode deixar um inimigo caído. Aí está aquela vantagem compensadora que estávamos procurando.

Então como é que essas coisas se combinam? Dos quatro recursos do abocanhador, dois podem impor condições debilitantes: Mordida e Cusparada Cegante. A condição cego dá ao alvo desvantagem em jogadas de ataque, e vantagem nos ataques contra ele. O mesmo serve para a condição caído, exceto que apenas oponentes a 1,5 metro do alvo têm vantagem nas jogadas de ataque contra ele; agressores mais longe do que isso rolam com desvantagem. Só que o único ataque direto do abocanhador matraqueante é corpo a corpo, então isso não é um problema para a criatura. Assim, idealmente, o abocanhador quer cegar uma vítima ou derrubá-la para *depois* dar aquela mastigada. Isso significa que, quando ele dá Ataques Múltiplos, primeiro usa Cusparada Cegante (se disponível) e depois Mordida.

Mas e quanto às outras duas características? Elas não oferecem nenhuma vantagem aos ataques do abocanhador, a CD de salvaguarda de ambas é ridícula e nem dá para contar com o efeito de Tagarelice.

O impacto delas é medido pela capacidade que têm de impedir que os aliados das vítimas contra-ataquem o abocanhador. Uma vez que esse monstro tenha cegado uma vítima e esteja se movendo para devorá-la, vai querer fazer isso sem ser interrompido. Tanto Solo Aberrante quanto Tagarelice desencorajam potenciais agressores corpo a corpo de se aproximar; se um oponente se aproximar e engajar, Tagarelice faz com que ele tenha cerca de 25% a 40% de chance de fazer qualquer coisa menos atacar o abocanhador.

O verdadeiro mistério aqui é por que alguém ficaria a menos de 4,5 metros de um abocanhador (o alcance da Cusparada Cegante) para começo de conversa. Esse monstro pode sentir presas em potencial a até 18 metros de distância, e não há nada sugerindo que não começaria a fazer ruídos horripilantes assim que houvesse alguém em seu alcance. Ele pode se mover apenas 3 metros por rodada. Não é furtivo. Não é esperto o suficiente para preparar armadilhas. Como é que caça se a única reação possível à presença dele é sair picando a mula?

A melhor resposta que eu consigo dar para isso é: ele nada. Segundo o texto do *Monster Manual: Livro dos Monstros*, o abocanhador matraqueante “nada através da água, lama e areia movediça com facilidade”. Aí está o

elemento de surpresa. Um abocanhador matraqueante não pode se disfarçar em plena vista, mas pode se esconder, invisível e em silêncio, em lama, sujeira, areia movediça ou água turva. Quando a presa passar por perto, ele arremete, descarregando a Cusparada Cegante no alvo mais fácil que vê.

É provável que o abocanhador fuja quando ficar gravemente ferido (com 26 PV ou menos), mas nenhuma das três ações básicas de fuga – Esquivar, Correr ou Desengajar – funcionam muito bem para ele. Não é esperto o bastante para Desengajar, nem rápido o suficiente para fazer bom uso dessa ação. Sua Classe de Armadura não é alta o suficiente para fazer com que Esquivar valha a pena, e ele não tem razão para prolongar uma batalha perdida. E sua distância de Correr é menor que o deslocamento base da maioria dos PJs. Dessa forma, eu concluiria que ele luta até a morte simplesmente por não ter um bom jeito de *não* lutar até morrer, e a sua melhor esperança (única, na verdade) é a de acertar muitas Mordidas enquanto torce para que suas outras habilidades afastem agressores.

Uma coisa que realmente vai estragar o dia de um abocanhador, até mais do que ser gravemente ferido em combate corpo a corpo, é qualquer tipo de ataque à distância – seja por arma ou por magia. Ele não tem qualquer forma de revidar isso; talvez nem entenda o que está acontecendo, especialmente se o ataque vier de uma distância de mais de 18 metros. Só que ele sabe qual é o lado do seu corpo que está doendo. Se o abocanhador levar dano de uma dessas fontes, não tiver cegado ou derrubado nenhum inimigo e não estiver engajado em corpo a corpo, vai Correr na direção oposta de onde quer que o ataque tenha vindo.

NÓTICOS

Os **nóticos** são classificados como aberrações, ainda que, segundo o texto do *Monster Manual: Livro dos Monstros*, pareça mais que eles pertencem à categoria das “monstruosidades”, que inclui seres criados por magia: notícios são descritos como magos cuja cobiça por conhecimento secreto os levou a serem amaldiçoados por Vecna, o lich. Parece que essa “história de origem” também faz deles primos dos mortos-vivos. Em todo caso, já que claramente não são criaturas que evoluíram, é difícil dizer se notícios se comportariam ou não de acordo com as regras normais da seleção natural.

Eu os trato como híbridos estranhos que seguem essas regras, mas que às vezes têm compulsões morto-vivescas.

Nóticos têm proficiência em Furtividade e Percepção, bem como em Arcanismo e Intuição. As duas últimas, somadas ao recurso Intuição Sobrenatural, sugerem que essas criaturas buscam tanto interação social quanto presas, e o texto do livro meio que corrobora isso: “Na maioria das vezes, um nótico se contenta em observar, analisar e avaliar as criaturas que encontra”. Em outras palavras, é provável que a “interação social” venha apenas da parte deles, a menos que os PJs também o façam. Os nóticos também têm visão verdadeira até uma distância de 36 metros.

Existe uma aventura publicada que fala de um nótico que se comunica usando telepatia, ainda que isso não seja mencionado no *Monster Manual*: *Livro dos Monstros* – nele, a única forma de comunicação atribuída à criatura é o Subcomum. Eu diria que isso pode ser lido como evidência de que *alguns* nóticos possuem telepatia e outros não; depende de você, como DM, decidir se um deles pode ou não se comunicar dessa forma. Se quiser que haja qualquer interação entre seus PJs e o nótico, sugiro dar telepatia a ele porque é provável que os aventureiros e aventureiras não sejam fluentes em Subcomum, o único idioma que o monstro conhece.

Um nótico (e apenas um de cada vez – eles são bastante solitários) estará ciente da presença dos PJs assim que chegarem a 36 metros ou menos dele. No entanto, em vez de hostil, primeiro ele vai ficar curioso, dividido entre o desejo de ficar escondido e o de descobrir se os PJs sabem de qualquer coisa interessante (trate-o como “indiferente” para propósitos de interação social – veja “Resolvendo Interações”, no capítulo 8 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*). Se um nótico viver em uma parte específica de uma masmorra (castelo, caverna e afins) e outras partes forem habitadas por criaturas diferentes, o nótico fica na dele, esperando ansiosamente que os PJs perambulem em sua direção; caso seja a única criatura da área, ele vai seguir e espreitar os aventureiros e aventureiras.

Depois que os PJs ficarem a 9 metros ou menos, ele começa a usar a Intuição Sobrenatural neles, descobrindo um fato secreto sobre cada um, os quais você pode extrapolar a partir dos antecedentes e características deles. Caso o nótico se comunique telepaticamente, vai compartilhar com eles suas observações perturbadoras, em uma compulsão nihilista de mostrar a “verdade” sobre cada um. Ele vai colocar o próprio toque sinistro e

dramático em cada segredo, como nesses exemplos de uma campanha que narrei:

- *Você acha que sobreviveu porque era forte... você sobreviveu porque não era nada! Seu povo não era nada! E ele será esquecido, como tudo e todos os outros!*
- *Um patrimônio erguido sobre alicerces carcomidos... uma linhagem maculada... sangue de orc! O segredo iria arruiná-los caso fosse a público! Os outros sabem disso?*
- *Pensamentos sangrentos e obscuros... é por isso que ela não quis você! Ela sabia e ficou horrorizada! Enojada!*
- *Anormal... aberração... recluso... seu clã significava tudo na sua vida, e eles não quiseram você!*
- *Uma cratera vazia onde sua casa costumava ficar... você não tem para onde voltar... o mundo deu as costas para você!*

Caso seus jogadores e jogadoras sejam como os meus, a reação de três quartos deles vai ser a de ter arrepios e dizer, admitindo, “É, é isso mesmo”, o que eu acho uma boa proporção.

Enquanto isso, o notíco usa a perícia Furtividade para permanecer fora de vista – usar telepatia não denuncia sua posição. Ele vai sair do esconderijo apenas se um PJ tentar estabelecer um diálogo. Seu comportamento é excêntrico e sinistro, mas ele não vai ameaçar os PJs, tentando ficar a uma distância de 6 a 9 metros. Caso esteja – ou sinta-se – encerrado, o notíco se torna ainda mais errático e perturbado, e, nesse ponto, talvez ele mesmo inicie um combate, usando o Olhar Apodrecente por reflexo, da mesma forma que um gambá solta um jato fétido. Caso esteja conversando, vai demonstrar interesse em segredos, em especial os mágicos, e dará a entender que pode dizer o que sabe caso receba algum item mágico em troca.

Depois que uma batalha se inicia, o notíco vai Preparar o Olhar Apodrecente para usar contra o primeiro PJ que fique a 6 metros ou menos dele (ou, se todos já estiverem mais perto do que isso, no primeiro PJ que se aproximar ainda mais), isso se tiver a primeira iniciativa. Caso contrário, ele vai Esquivar (não tem treinamento em combate para saber Desengajar) e se mover para longe dos PJs que estejam atacando, até algum lugar com o

máximo de cobertura possível. Só se não tiver para onde fugir é que ele vai usar os Ataques Múltiplos de Garras contra um oponente corpo a corpo. Se esse oponente for reduzido a 0 PV e outros inimigos estiverem atacando o nólico de longe, ele usa seu Olhar Apodrecente contra qualquer um deles que esteja a 9 metros ou menos, e depois tenta encontrar outra rota de fuga.

Ao contrário de muitos monstros, o nólico não vai esperar até ficar gravemente ferido para tentar escapar. Ele não tem a menor vontade de lutar. Só ataca para se defender, e sempre tenta se esconder ou escapar se puder, em vez de lutar. Mas vai continuar usando o Olhar Apodrecente contra quaisquer PJs que tentem persegui-lo, caso se aproximem demais.

MEDOS DE PJS

Caso queira dar ao nólico um fator perturbador a mais, pode decidir que, caso ele seja bem-sucedido no teste de Intuição Sobrenatural por uma certa margem (digamos que 5 ou mais), ganha uma consciência ainda mais apurada sobre o que o PJ tem medo, e ajusta os sussurros telepáticos conforme essa descoberta. A menos que um jogador ou jogadora tenha se aprofundado ao descrever a personalidade do personagem, determinar os medos de um PJ envolve um pouco de achismo; eles devem ter alguma conexão com os antecedentes e as características do PJ, mas não precisam ser totalmente precisos. Toda a Intuição Sobrenatural do nólico é distorcida pela própria insanidade do monstro, então não espere que ele seja um psicanalista exemplar.^{*}

ORDEIRO E BOM

- Há uma falha no seu caráter, uma mancha na sua alma. Cedo ou tarde, isso vai comprometer sua razão e tirar você do seu caminho.
- Você não se encaixa entre essas pessoas; nenhuma delas vai lhe ajudar quando chegar a hora da verdade.

- Ninguém se importa com o que você sente ou do que precisa. Se reclamar, elas vão odiar você.

NEUTRO E BOM

- Você é inútil e incapaz; não contribui de forma alguma.
- Nada que é bom dura. Sempre há perigos espreitando a cada esquina.
- No grande esquema das coisas, quem você é nem importa no final, não é?

CAÓTICO E BOM

- Liberdade e felicidade não podem durar para sempre. Em algum momento, a fonte vai secar.
- Você não é ninguém. No momento em que deixar que lhe ofusquem, ninguém mais vai se importar com você.
- Você não pode baixar a guarda, ou vão tomar sua liberdade quando alguma fraqueza acometer você.

ORDEIRO E NEUTRO

- Todos sabem que você não faz o que prega. Vão condenar você por isso.
- Você nunca agrada a todos. Cedo ou tarde, vão abandonar você.
- A pessoa que você ama ama outra pessoa ainda mais.

NEUTRO

- Você não é a pessoa perita que diz ser, e eles sabem disso. Você não é nada para o mundo.
- Há mudanças a caminho, você querendo ou não, e nada vai continuar do jeito que é. Você também vai ter de mudar, e ainda não se preparou, não é?
- Ninguém gosta de você pelo que você é; ninguém liga para o que você sente. Você está desperdiçando sua

vida em fantasias.

CAÓTICO E NEUTRO

- Essa vida é chata e frustrante e não dá o suficiente do que você quer. Mas e se não houver nada melhor?
- Você não engana nenhum deles. Todos sabem que você é uma fraude.
- Você não dá conta de fazer mais nada. Essas pessoas não lhe respeitam e vão se virar contra você a qualquer momento.

ORDEIRO E MAU

- Você está fora de controle. Você errou sobre o que importava esse tempo todo, e não há forma de justificar todas as loucuras que fez.
- As pessoas odeiam você; vão destruir a pouca segurança que ainda tem. Você precisa destrui-las primeiro.
- Seu egoísmo está afastando as pessoas; chegou o momento em que elas nunca vão voltar.

NEUTRO E MAU

- Você não pode se defender das forças que estão fechando o cerco. Não pode correr. Não pode se esconder.
- Foi você quem causou esses problemas na sua própria vida, que deixou tudo acontecer, e agora não há como desfazer o que já foi feito.
- Sua situação é irremediável. Nada mais importa. Você está só.

CAÓTICO E MAU

- Você arruinou a si e a sua própria vida. Você nunca está feliz – não é nem capaz de se sentir assim.
- Você é uma farsa vazia. Eles vão pegar e expor você; e, quando o fizerem, será sua ruína.
- O quanto mais você consegue resistir contra aqueles que querem vingança, que querem que você abaixe a cabeça e se renda? Não muito mais.

OTYUGHS

O **otyugh** é um monstro das antigas, da época do AD&D – e, desde aquele tempo, surgem discussões acaloradas acerca da pronúncia correta do seu nome. Um sem-número de jogadores ao longo dos anos deu seus melhores palpites, decidindo por algo que soa como ó-ti-ug, enquanto a série Final Fantasy adotou a pronúncia ó-*tiú* (segunda sílaba tônica, rima com “urubu”). Porém, de acordo com um artigo da revista *Dragon* de 1985, é *ot-yug*; é essa que eu escolheria.

O *Monster Manual: Livro dos Monstros* categoriza os otyughs como aberrações, não monstruosidades, ainda que não explique o porquê – talvez pela característica Telepatia Limitada ou por sua morfologia estranha. Não são descritos como extraplanares, não são maus e não são especialmente inteligentes; em todos os aspectos, fora a telepatia, parecem se comportar como uma criatura que evoluiu.

Otyughs são brutos, com Força alta e Constituição extraordinária. Têm um instinto de sobrevivência bem desenvolvido, incluindo a habilidade de discernir entre uma presa fácil e uma difícil. No entanto, apesar da habilidade de se comunicar verbalmente no próprio idioma, sua Inteligência é no máximo animal – semelhante à de um símio que saiba usar língua de sinais. Teoricamente, é possível barganhar com um otyugh apelando para o seu único interesse: comida.

Eles têm visão no escuro de longo alcance, o que sugere um estilo de vida subterrâneo, ainda que seja possível encontrá-los em lugares na superfície onde não haja muita luz, como um pântano profundo, uma selva densa ou o fundo da lixeira de um porão. Não são penalizados por se mover

na luz do sol; só preferem ficar no escuro. Enxergam bem na escuridão, mas o mesmo nem sempre vale para suas presas.

Normalmente, não são nem mesmo agressivos: tudo o que querem de verdade é comida, um montão dela, e sua definição de “comida” é bem mais abrangente do que a de outros seres. Um otyugh agressivo é um otyugh faminto, que não fica nada bem sem seu suprimento de restos. Se um deles está atacando você, é porque pretende lhe devorar.

Assim, usando a Telepatia Limitada, sobre o que esse monstro gostaria de conversar? É provável que ele tenha somente uma coisa a dizer:

“*Fome!*” (e a telepatia do otyugh é coerente o bastante para que o PJ entenda que uma criatura psíquica está tentando dizer que *ela* está com fome – o PJ não vai se enganar e achar que *ele mesmo* está faminto).

Personagens sábios vão tacar alguma comida para o otyugh e ficar longe dele. Personagens bestas vão ignorar o aviso, ou pior ainda – aproximar-se para investigar. Um otyugh com fome ataca quando as presas chegam a 3 metros ou menos dele. Um otyugh *morrendo de fome* ataca quando elas chegam a 12 metros ou menos.

Os Ataques Múltiplos do otyugh consistem em um ataque de Mordida e dois com os Tentáculos, mas os Tentáculos vêm primeiro, porque podem agarrar e conter o alvo. Se o primeiro tentáculo acertar, agarrar e conter, o segundo tenta agarrar outro alvo dentro do alcance, se houver; se não, ataca de novo a vítima que já está contida. O otyugh sempre direciona a Mordida a um alvo contido, se tiver um, porque a contenção dá vantagem nessa jogada de ataque. Caso um otyugh comece o próprio turno com uma vítima contida em cada tentáculo, em vez disso usa a ação de Pancada com Tentáculo para tentar subjugá-las na porrada.

Já que o objetivo do otyugh é consumir suas vítimas, ele continua Mordendo um alvo agarrado mesmo após reduzi-lo a 0 PV, sem ir atrás de outro até que a vítima inconsciente esteja morta – isto é, devorada.

Como Mestre, no entanto, eu não colocaria um otyugh contra um grupo de aventureiros e aventureiras se ele tivesse chances reais de devorar um deles. Ele simplesmente não é muito convincente como um monstro candidato a chefe; funciona melhor como um obstáculo perigoso do que como um inimigo importante. Um encontro com um otyugh não deve ser uma dificuldade maior que Média ao seu grupo de jogadores (veja

“Dificuldade dos Encontros de Combate”, no capítulo 3 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*).

Um otyugh não fica perambulando a menos que precise, e geralmente não precisa. No entanto, se estiver faminto o suficiente e sua refeição em potencial se afastar, ele vai até ela usando seu deslocamento normal. Ele desiste e foge apenas se ficar gravemente ferido (com 45 PV ou menos) – mas, caso esteja passando fome, nem isso é o bastante para detê-lo.

MANTORES

A primeira aparição do **mantor** em um livro básico foi no *Livro dos Monstros* de AD&D segunda edição, que dizia que “quando visto pela primeira vez, [o monstro] assemelha-se a um manto negro comum”. Que imitador elegante! Sabiamente, edições posteriores passaram a representá-lo de forma mais plausível em termos evolucionários, ainda que ele seja categorizado como aberração em vez de monstruosidade.

Mantores têm Força excepcionalmente alta e Destreza excelente, mas Constituição pouco acima da média, e uma curva de atributos que associa a agressores de choque; combinada à proficiência em Furtividade e à característica Aparência Falsa, essa curva indica um predador de emboscada que procura derrubar as vítimas em um único ataque, se possível. Uma luta que dure muitas rodadas não apetece nenhum mantor.

A Inteligência e a Sabedoria dos mantores ficam acima da média, mas nem tanto, então ainda que sejam seletivos quanto aos alvos, podem se enganar de vez em quando (ah, e eles também têm Carisma estranhamente alto. Pra que isso? Resistência à expulsão? Noção de moda? Não tenho uma boa explicação). Eles têm 18 metros de visão no escuro, Sensibilidade à Luz e falam o Dialetos Obscuro e Subcomum, então é óbvio que são habitantes do subterrâneo, com pouca ou nenhuma razão para se arriscarem na superfície.

Ao atacar, mantores se prendem em torno da cabeça e da parte superior do corpo das presas, e a característica Transferência de Dano faz com que metade de todo dano que seria causado a eles atravesse seus corpos finos e atinja os bobos azarados que estão sufocando; só que essa capacidade de aguentar o tranco não necessariamente faz com que esses monstros queiram ficar ali à toa.

Os Ataques Múltiplos do mantor são uma combinação de Mordida-Cauda. O ataque de Cauda tem um alcance longo, mas, tirando isso, é dano simples e direto. Mordida emprega a prática comum da quinta edição de ter um adendo em caso de acerto, mas dessa vez com um qualificador incomum: a jogada de ataque inicial deve ser feita com vantagem. Atacar enquanto espreita no breu ou escondido atrás da Aparência Falsa não é apenas um benefício para o mantor – é praticamente obrigatório.

Quando o mantor Morde com vantagem e acerta, a vítima não fica apenas cega: também fica incapaz de respirar. O efeito colateral de estar cego é simples – desvantagem nas jogadas de ataque da própria vítima, vantagem nos ataques contra ela –, mas o bloco de estatísticas do *Monster Manual: Livro dos Monstros* não se debruça sobre os efeitos de sufocamento. Para isso, temos de dar uma olhada em “Asfixia”, no capítulo 8 do *Player’s Handbook: Livro do Jogador*, que diz que uma criatura pode “prender a respiração por um número de minutos equivalentes a 1 + seu modificador de Constituição (mínimo de 30 segundos)”. Depois disso, “ela pode sobreviver um número de rodadas equivalentes ao seu modificador de Constituição (mínimo de 1 rodada)”, e, em seguida, “fica sem pontos de vida e está morrendo”. No caso do mantor, pulamos direto para a incapacidade de respirar, considerando que o alvo não teve a chance de se preparar, inspirando profundamente para tomar fôlego – uma interpretação apoiada por pelo menos um dos designers de D&D. Se não for assim, essa habilidade é de uso questionável; considerando dessa forma, é uma ameaça significativa.

Se você não pode respirar, não pode falar; e se não pode falar, não pode gritar por socorro. Além disso, não pode conjurar uma magia que exija um componente verbal enquanto estiver sufocando. Sob as regras básicas, ter um mantor preso à sua cabeça dessa forma reduz a nove o número de magias que podem ser conjuradas – sendo duas rituais e uma que exige que você possa ver o alvo. Mas olha só, ainda dá para conjurar *contramagia*, *amigos*, *padrão hipnótico*, *ilusão menor*, *despistar* ou *golpe certeiro*.

As duas últimas ações no arsenal do mantor são Gemido e Fantasmas. Fantasmas é a versão do mantor da magia *reflexos*, e não há nenhuma boa razão para ele não usar essa ação assim que perceber sua presa, antes de fazer seu primeiro ataque: por não ser uma magia nem um ataque, ela não

revela sua posição. Funciona apenas em meia-luz ou escuridão; luz plena a dissipá.

Gemido amedronta a maior parte das criaturas em um raio de 18 metros. Qual é o efeito da condição amedrontado? Ela impõe desvantagem em jogadas de ataque contra a fonte do medo, e impede que o afetado se aproxime dessa fonte. Essa é uma ótima forma do mantor garantir que ninguém venha resgatar sua presa. O complicado é saber quando usar. Uma criatura escondida é revelada quando faz um som (veja “Escondendo-se”, no capítulo 7 do *Player’s Handbook: Livro do Jogador*), então é imprudente usar essa ação antes de atacar, a menos que o mantor tenha alguma forma de atacar com vantagem que não seja usando furtividade. Depois de atacar, no entanto, ele quer acabar com a vítima, e não gastar uma ação inteira tentando assustar os amigos dela para que fujam. Além disso, a CD desse teste de salvaguarda não é alta, o efeito não dura muito tempo, e uma vez que uma criatura já esteja engalfinhada no corpo a corpo com o mantor, Gemido perde muito de sua utilidade.

Como podemos fazer com que funcione? Eu pensei no seguinte.

Primeiro, o mantor escolhe a presa. Assim como outros predadores de emboscada, ele escolhe alguém velho, jovem, fraco, ferido, isolado ou desatento – lembrando que aparências enganam, no entanto, e ele pode errar. Ele não sabe que uma anciã pequenina também pode ser uma monja do Caminho da Sombra de 7º nível, por exemplo.

Segundo: enquanto ainda está no escuro, ele usa a ação Esconder e começa a espreitar a presa sorrateiramente.

Terceiro: ele usa a ação Fantasma e se aproxima a uma distância de até 12 metros.

Quarto: ele plana e ataca – essa é a primeira chance que a presa e os aliados dela têm de perceber o que está acontecendo, a menos que o mantor tenha feito algo errado nos três passos anteriores. Ele Morde primeiro, porque uma conjunção de Mordida–envelopamento bem-sucedida significa que o ataque de Cauda na sequência vai ser feito com vantagem.

Quinto: em seu próximo turno, caso não tenha sido afugentado (veja abaixo), ele dá Ataques Múltiplos novamente, mas dessa vez usa a Cauda contra um aliado da vítima, se necessário.

Finalmente, chega a hora da verdade. Caso o mantor não tenha ferido gravemente a presa até esse momento, ele é esperto o suficiente para

perceber que não vai conseguir uma refeição; vai se soltar e recuar. Se a tiver ferido dessa forma, ele dá um último ataque de Mordida. De uma forma ou de outra, usa o Gemido quando decidir que é hora de fugir, porque essa é a forma mais eficaz de impedir que qualquer coisa o persiga.

Por que ele não tenta carregar a presa consigo? Normalmente eu diria que tenta. Mas eis a questão: o ataque de Mordida do mantor não agarra, ao contrário da de muitos outros predadores. Eita. Nada de sobras para viagem, a menos que a vítima esteja inconsciente e não pese mais do que 115 quilos (incluindo todo o equipamento).

Então o que faz um mantor decidir que discrição é a melhor escolha para sobreviver?

- Um ferimento moderado ou pior (ser reduzido a 54 PV ou menos). Predadores oportunistas têm pouca tolerância à resistência armada.
- Luz plena apontada na cara dele. Não não não não não.
- Estar engalfinhado no corpo a corpo com três ou mais oponentes além da presa.

Por outro lado... Se por algum acaso os aliados da presa do mantor não aparecerem para resgatá-la, ele vai ficar feliz e tranquilo por tempo suficiente para terminar a refeição, mesmo que isso demore três rodadas ou mais.

SLAADI

Os **slaadi** são seres de puro caos, nativos do plano exterior do Limbo, que lembram vagamente sapos humanoides. Não há bons motivos para eles passearem no plano material primário – mas, sendo criaturas de puro caos, não precisam de bons motivos para fazer nada.

Os slaadi vêm em diversas cores, relacionadas a seu ciclo reprodutivo bizarro. Slaadi vermelhos botam ovos que eclodem em slaadi girinos (acho que os escritores perderam uma grande oportunidade de chamar os bichinhos de “slaadirinos”), que podem se transformar em slaadi azuis ou verdes. Slaadi azuis, por sua vez, infectam vítimas com uma doença chamada caosfagia, que as transforma em slaadi vermelhos ou verdes. Slaadi verdes são mais poderosos e inteligentes do que os vermelhos e azuis, e, em algum momento, se transformam em slaadi cinzas, que por sua

vez podem se converter em slaadi da morte ao devorar os cadáveres de outros slaadi.

Sendo aberrações, os slaadi devem se portar – e lutar – de formas que reflitam sua origem no plano do caos, um fator que deve ser considerado tanto quanto suas habilidades e características. Eles são monstros de alto nível de desafio, então, por mais tentador que seja tornar ainda maior o caos que eles criam colocando muitos deles para os personagens enfrentarem, mandar mais que um slaad contra um grupo de PJs de nível baixo ou intermediário pode ser mortal. Além disso, a habilidade desses monstros de se reproduzir ao transformar humanoides em slaadi e em hospedeiros pode ter efeitos exponenciais, então mesmo um slaad sozinho é uma ameaça que deve ser eliminada o quanto antes.

O **slaad girino** é minúsculo e fraco, mas travesso: tem Destreza alta e proficiência em Furtividade. Tem poucos pontos de vida, mas é resistente a dano ácido, gélido, elétrico e trovejante, e tem vantagem em salvaguardas contra efeitos mágicos. Assim, ao contrário do paradigma comum aos monstros, guerreiros corpo a corpo comuns não vão ter problemas ao acertá-lo, mas conjuradores vão ficar frustrados.

A motivação primária de um slaad girino é crescer e se tornar um slaad grande. Consequentemente, não tem a menor vontade de dar bobeira e lutar com quem quer que seja. Assim que emerge do hospedeiro, ele usa a ação Correr e foge até onde possa se esconder (não é esperto o suficiente para fazer qualquer outra coisa). Não tem deslocamento especial como natação, escalada ou escavação, então se atira para baixo de móveis, através de rachaduras nas paredes e coisa do tipo. Talvez seja útil imaginá-lo fazendo exatamente o que um rato faria se você o visse e começasse a persegui-lo. Só vai Morder se for pego.

Se os PJs tentarem ir atrás dele, use as regras da seção “Perseguições”, no capítulo 8 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre* – e faça o favor de usar as complicações opcionais. Eu iria mais longe e diria que a natureza caótica do girino faz com que complicações aconteçam: se algum perseguidor rolar entre 11 e 20 no primeiro teste, faça com que role outra vez e use o segundo resultado (fazer com que os participantes da perseguição rolem d10s – ou mesmo d12s – em vez de d20s talvez seja um exagero).

Assim que o slaad girino sair do campo de visão dos PJs, presuma que ele vai se Esconder e aplique o modificador de Furtividade dele nas tentativas dos perseguidores de o encontrarem (teste resistido de perícia, Furtividade contra Percepção).

Slaadi vermelhos e **slaadi azuis** são brutos estúpidos sem Furtividade, mas com as mesmas resistências a dano dos girinos. São lutadores mano a mano ferozes, com muitos pontos de vida e Força e Constituição bem altas; o objetivo deles é infectar hospedeiros humanoides com seus ovos ou com a caosfagia, então vão querer fazer quantos ataques com as Garras puderem no máximo de alvos possível. Não escolhem alvos específicos, direcionando os ataques ao inimigo humanoide mais próximo que ainda não tenham acertado com as Garras (depois que conseguem acertar alguém com as Garras, não têm como saber se infectaram a pessoa ou não; apenas presumem que sim e partem para a próxima). Uma vez por turno, usam os Ataques Múltiplos com Garras–Garras–Mordida, atacando o mesmo alvo novamente apenas se ambos os ataques com as Garras falharem. Depois de acertarem todos os humanoides próximos com as Garras, vão Correr para longe em busca de outros alvos humanoides. Se os PJs os perseguirem, considere aplicar o mesmo segundo rolamento indutor de caos para complicações de perseguição, como descrito acima.

Slaadi verdes são conjuradores sencientes cujo objetivo primário é descobrir a chave para a metamorfose em slaadi cinzas, então, no geral, eles tentam manter a discrição. Enquanto estiverem em uma área habitada ou próxima dela, usam a característica Metamorfo para assumir formas humanoides discretas, muitas vezes aquelas dos antigos hospedeiros. No entanto, a habilidade de assumir uma forma física em particular não é boa o bastante para esconder a verdadeira natureza deles, então mesmo que pareçam totalmente normais e respeitáveis – até mesmo atraentes –, terão comportamento bastante esquisito para um humanoide, de forma até gritante (para começar, eles só falam Slaad, não Comum ou qualquer idioma que seu hospedeiro falava). Só se sua natureza slaad for descoberta e exposta é que vão recorrer a um combate.

Quando um slaad verde luta, seu objetivo primário não é o matar seus oponentes, e sim escapar. Dito isso, matar seus perseguidores é uma forma confiável de impedi-los – e os slaadi verde, apesar de terem Inteligência superior à de outros slaadi, não são muito dotados de Sabedoria. Além

disso, veja que eles têm a habilidade inata de conjurar *bola de fogo* e o recurso Arremessar Chamas. Um slaad verde em pânico vai deixar muitas e muitas coisas pegando fogo.

Vamos avaliar cada uma das habilidades do slaad verde, abordando a forma como elas podem ajudá-lo em sua fuga (pontuando, antes de mais nada, o fato dele *não* ter proficiência em Furtividade):

- *Bola de fogo* solta a bomba em uma esfera de 12 metros de diâmetro – grande o suficiente, em média, para tostar quatro inimigos (de acordo com a tabela Alvos em Áreas de Efeito, no capítulo 8 do *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre*), sem mencionar que vai incendiar todos os objetos inflamáveis da área.
- *Medo* afeta até três inimigos, em média (de novo, segundo a tabela Alvos em Áreas de Efeito), fazendo com que derrubem o que quer que estejam segurando e fujam para longe caso falhem em salvaguardas de Sabedoria. E precisa de concentração para ser mantida.
- *Invisibilidade* permite ao slaad verde se mover sem ser visto, ainda que não possa conjurar magias enquanto invisível. Também precisa de concentração.
- *Detectar magia* não tem relevância na tentativa do slaad verde de escapar. Sua aplicação é em situações de interação social, nas quais o slaad verde – sempre ávido para aprender qualquer coisa que possa ajudá-lo a se transformar em um slaad cinza – analisa os PJs para dizer OI BLZ VI QUE CÊS TÊM UM ITEM COM PROPRIEDADES MÁGICAS POSSO DAR UMA OLHADINHA NELE PUFAVÔ? Obviamente, interações sociais com um slaad verde sempre serão esquisitas, na melhor das hipóteses, já que, a menos que um membro do grupo fale Slaad, a conversa vai rolar por telepatia ou por gestos.
- *Detectar pensamentos* é um sistema útil de alerta precoce que o slaad verde usa constantemente para saber se foi descoberto.
- *Mãos mágicas* normalmente é útil para pegar a chaleira sem se queimar. No entanto, conjurada por um slaad, ela se torna um micro-*poltergeist* que pode bater portas, usar objetos pegando fogo para incendiar outros objetos, cutucar animais para saírem em disparada na frente dos perseguidores, puxar molhos de chaves do cinturão dos guardas ou armas de suas bainhas, atirar repolhos (não para causar

dano, só porque atirar repolhos é hilário) e engajar em todo tipo de artimanha que não envolva levantar ou empurrar mais do que 4,5 quilos de cada vez.

- Os Ataques Múltiplos do slaad verde podem consistir em dois usos de Arremessar Chamas, dois ataques com o Cajado (na forma humanoide), dois ataques com o Cajado mais uma Mordida (na forma slaad) ou dois ataques com as Garras e um de Mordida (na forma slaad). Os golpes corpo a corpo têm uma chance melhor de acertar do que o ataque de Arremessar Chamas, ainda que, como DM, você possa definir que uma falha em Arremessar Chamas acerta outra coisa e a incendeia. Para lidar com a diferença nos modificadores de ataque, vamos aplicar um multiplicador de 77% ao dano de Arremessar Chamas a título de argumentação (baseado em probabilidades de acerto contra um alvo de CA 15). Assim, dois Arremessar Chamas = 16 pontos de dano, dois ataques com o Cajado = 22 pontos, Cajado–Cajado–Mordida = 33 pontos e Garra–Garra–Mordida = 26 pontos. Isso nos diz que, na hora da confusão, o slaad verde vai preferir voltar à forma slaad em vez permanecer em seu disfarce humanoide.

A quinta edição de D&D baseia as decisões de balanceamento de combate na hipótese de que esses encontros durem, no geral, três rodadas; só que, para derrubar um slaad verde rápido assim, os PJs devem ser capazes de causar uma combinação de 49 pontos de dano por rodada (graças à característica Regeneração da criatura), ou mais, se estiverem contando com magia para fazer isso. Todavia, gastar um turno inteiro para reverter à forma slaad vai custar um tempo precioso à criatura, e nesse meio-tempo os PJs podem causar uma boa quantia de dano.

Ou seja, ele não vai fazer isso do jeito simples. Aliás, por que é que um slaad faria qualquer coisa do jeito simples?

A primeira coisa que um slaad descoberto vai fazer é ficar invisível. A próxima é voltar à forma slaad, o que ele pode fazer sem se tornar visível, porque a metamorfose não é um ataque e nem uma magia. *Só então* ele ataca. Ou talvez nem ataque. Talvez apenas fuja, ainda invisível. Ele pode sustentar a magia por uma hora inteira, afinal.

Mas é possível que os PJs tenham métodos de detectar ou rastrear um oponente que esteja invisível. Se esse slaad perceber que está sendo

perseguido mesmo invisível, ele lança *bola de fogo* e *medo* nos perseguidores, e ainda vai estar invisível quando conjurar a primeira (voltando a ficar visível em seguida). Ele não interrompe a fuga, ainda que, enquanto estiver usando essas ações para atrapalhar a perseguição, não possa Correr. Caso o ambiente tenha objetos soltos e/ou inflamáveis o bastante para que consiga usá-los para causar ainda mais confusão, ele pode gastar ações em *mãos mágicas* ou Arremessar Chamas, mas é mais provável que depois de usar *bola de fogo* e *medo* ele simplesmente Corra até escapar ou ser encurrulado. Se encurrulado, luta com Cajado e Mordida, usando *invisibilidade* uma segunda vez caso surja uma nova rota de fuga. Se tiver escolha entre fugir e lutar, ele sempre prefere fugir.

Slaadi cinzas, por outro lado, alcançaram o ápice da sua metamorfose “natural” e têm prazer em lutar. De fato, no geral estão no plano material primário por causa de alguma missão específica envolvendo causar o caos. Podem conjurar *invisibilidade* à vontade – mas, em vez de aproveitá-la para fugir, usam para se aproximar de inimigos e saltar sobre eles. Ainda que falem apenas Slaad de forma nativa, podem usar *línguas* para disfarçar sua incapacidade de falar o idioma ou idiomas dos PJs. Sua saída de emergência, caso os PJs deem um jeito de deixá-los gravemente feridos (com 50 PV ou menos), é usar *transição planar*. Mas mesmo os slaadi cinza têm Sabedoria baixa, e escolhem alvos meio que ao acaso, a menos que estejam em uma missão para atacar uma ou mais pessoas específicas.

É provável que esses slaadi nem se prestem a usar *medo* em inimigos com quem pretendem lutar, e sim contra outros que fiquem no caminho de qualquer que seja sua missão. Eles podem conjurar *imagem maior* à vontade, e isso pode ser útil para criar distrações durante perseguições ou até mesmo personagens falsos que usem para interagir com os PJs. Um slaad cinza pode se disfarçar como alguém muito importante e conjurar a *imagem maior* de um guarda-costas ou assessor – ou vice-versa! Para causar uma balbúrdia generalizada durante o combate, o slaad cinza pode conjurar *voo*, ganhando um deslocamento de voo de 18 metros, de forma que possa dar rasantes e atacar duas vezes com a Espada Grande e uma com Mordida, e depois voltar para o alto, fora do alcance de ataques corpo a corpo (com CA 18, ele não se importa com ataques de oportunidade). E, é claro, ele ainda tem a boa e velha *bola de fogo* – mas, ao contrário dos slaadi verdes, pode conjurá-la *duas* vezes por dia.

No geral, como têm Força e Destreza mais altas que Constituição (ainda que as três sejam bem altas), eles preferem correr de um lado para o outro, causando enormes quantidades de dano com Ataques Múltiplos a cada turno, em vez de ficarem parados em um lugar só lutando mano a mano. Enquanto tiverem as espadas grandes, vão favorecer essa ação de ataque em vez de Garras.

De acordo com a descrição do *Monster Manual: Livro dos Monstros*, os **slaadi da morte** lideram forças invasoras de slaadi vermelhos e azuis para devastar outros planos. Lembra que eu disse que bastava um slaad para um encontro ter potencial de ser mortal? Um slaad da morte acompanhado por vários slaadi vermelhos e azuis é potencialmente mortal até para aventureiros e aventureiras de estágios mais altos. Quando projetar encontros com slaadi da morte, tenha certeza absoluta de que não está sobrecregando os jogadores e jogadoras com um inimigo com o qual não estejam equipados para lidar.

Slaadi da morte não se preocupam com escaramuças – eles são brutos. Quando conjuram *voo*, fazem isso para chegar o mais rápido possível em um inimigo do qual queiram arrancar as tripas. Eles também têm um Carisma bizarramente alto para sapos espinhosos hediondos vindos de um plano caótico. Só posso presumir que seja para ajudar a se misturarem melhor quando se Metamorfosem em um humanoide. Eles ainda vão ser esquisitos, mas... Talvez... sei lá, *curiosamente* esquisitos? Esquisitos *de forma cativante*?

Além de todos os poderes de um slaad cinza, os slaadi da morte têm um uso diário de *névoa mortal*. Há uma diferença entre a forma com que usam *bola de fogo* e a forma com que usam *névoa mortal*: *bola de fogo* é para causar o caos e, incidentalmente, ferir PJs irritantes no caminho. *Névoa mortal* é destinada a acabar com aqueles que o slaad da morte quer exterminar.

Assim como os slaadi cinza, os slaadi da morte preferem usar as Espadas Grandes em vez de Garras no corpo a corpo, e favorecem a luta na forma slaad em vez de na humanoide para que possam incluir Mordida em seus Ataques Múltiplos. Eles recuam quando ficam gravemente feridos (com 68 PV ou menos), usando *transição planar* para escapar direto para o Limbo.

Entre os slaadi, os da morte são os únicos espertos o bastante para estimar quais são os alinhamentos dos PJs, e vão com tudo para cima de

personagens ordeiros. Depois de derrotar um, vão partir para outro ordeiro, que nem sempre vai ser o que está mais perto. Só quando todos os oponentes ordeiros são derrotados é que o slaad ataca os demais PJs, escolhendo os alvos quase sempre ao acaso.

CHUULS

Os **chuuls** se parecem com enormes lagostins empinados, servos dos antigos e poderosos aboletes. Anfíbios, são escolhidos para a função graças à habilidade de sobreviver tanto na terra quanto na água. São maiores do que humanos e excepcionalmente fortes e robustos, o que os predispõe a serem guerreiros brutos. Ainda que não tenham agilidade excepcional, a quitina dá a eles uma Classe de Armadura de 16. Podem sentir magia, e a partir do texto descritivo da criatura podemos inferir que são atraídos por ela, obedecendo algum comando atávico de reunir itens poderosos para os aboletes que os governavam.

Chuuls têm visão no escuro, o que sugere que se deslocam a céu aberto apenas durante a noite, passando o resto do tempo no subterrâneo ou debaixo d'água. Pela descrição, não parece que têm muita motivação para perambular à toa, e que ficam próximos das áreas as quais sentem alguma urgência ou dever em proteger. No entanto, eles não têm consciência de qualquer dever: com Inteligência 5, agem estritamente por instinto.

Como guerreiros brutos que não discriminam seus alvos, em geral se movem para atacar o primeiro inimigo que percebem. O alcance de suas percepções, no entanto, varia: a visão no escuro permite que enxerguem outra criatura a até 18 metros, mas a característica de Sentir Magia se estende a até 36 metros, então a presença de um conjurador ou a posse de itens mágicos entre os aventureiros e aventureiras vai chamar a atenção da criatura. E também são proficientes em Percepção, então boa sorte tentando passar por eles sem que notem você.

O ataque básico do chuul são Ataques Múltiplos formados por dois ataques com Pinça, além de um com os Tentáculos caso ele tenha agarrado uma criatura. A condição agarrado vem do ataque de Pinça: qualquer acerto com ela agarra automaticamente, e o alvo só pode tentar escapar em seu próprio turno.

Apesar de ser um bruto, o que em geral o torna despreocupado em relação a tomar dano, o chuul tem um alcance de 3 metros, então não precisa chegar mais perto do que isso antes de atacar. Consequentemente, quando se move, termina seu deslocamento assim que o alvo estiver dentro do seu alcance.

A ação Ataques Múltiplos não especifica a ordem dos ataques do chuul: pode ser Pinça–Pinça, Pinça–Pinça–Tentáculos, Pinça–Tentáculos–Pinça ou então Tentáculos–Pinça–Pinça (caso seja a segunda rodada ou posterior e o chuul já tenha um inimigo agarrado). O ataque com os Tentáculos não causa dano, mas inocula um veneno paralisante. Se a vítima falhar na salvaguarda, esse veneno impede que ela tenha ações ou reações, faz com que falhe automaticamente em salvaguardas de Força e Constituição, dá vantagem em jogadas de ataques contra ela e todos os ataques que acertam são considerados críticos caso o agressor esteja a até 1,5 metro. Dura 1 minuto, mas perde o efeito antes disso caso a vítima seja bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição de CD 13 – e ela provavelmente vai ser no final do primeiro turno envenenada, então o chuul não tem muito tempo para tirar vantagem desse estado.

Assim, a primeira ação dele é Ataques Múltiplos, começando com Pinça. Cada ataque com a Pinça que falha é seguido por outro ataque com a Pinça. Cada ataque com a Pinça bem-sucedido é seguido por um ataque com os Tentáculos. Cada ataque com os Tentáculos é seguido por um ataque com a Pinça – não necessariamente contra o mesmo oponente. Se um chuul tiver agarrado um inimigo mas não tiver conseguido envenená-lo, direciona o próximo ataque de Pinça a outra pessoa, buscando agarrar uma segunda vítima. Por outro lado, caso tenha agarrado e envenenado uma vítima, continua esmagando-a com a Pinça.

Digamos que o primeiro ataque do chuul seja contra Godofredo, o feiticeiro elfo. O primeiro ataque é sempre a Pinça, e ele acerta, agarrando o elfo e o puxando para perto. O segundo ataque, já que o primeiro foi um sucesso, vai ser com os Tentáculos. Godofredo, infelizmente, é uma flor delicada – seu jogador ou jogadora escolheu Constituição como seu pior atributo –, e falha na salvaguarda. Ele está envenenado, paralisado e incapacitado. O terceiro ataque é outro com a Pinça contra Godofredo, com vantagem, e quando acerta é um crítico automático. Aaaah. O coitado do Godofredo já era.

Na próxima rodada, ninguém tem tanto cheiro de magia quanto Godofredo tinha, mas a espada que a bárbara Adelaide está balançando por aí com certeza tem. O ataque com a Pinça é o primeiro; ela acerta, e Adelaide fica agarrada. O segundo ataque, já que o primeiro foi bem-sucedido, é com os Tentáculos, mas Adelaide tem Constituição 18 e passa ilesa. E agora?

Muitas vezes, quando um monstro tem um ataque que agarra ao acertar, o *Monster Manual: Livro dos Monstros* da quinta edição diz que o alvo também fica contido, mas esse não é o caso do ataque do chuul. Já que ele não tem vantagem em jogadas de ataque contra uma bárbara plenamente capaz, não paralisada e nada envenenada, em vez de atacá-la de novo ele muda seu foco para Antonino, o paladino, e mira a Pinça nele. Antonino está usando uma cota de malha, no entanto, e o ataque do chuul falha – o monstro não consegue segurá-lo.

Entre a segunda e a terceira rodadas, Adelaide se liberta da pinça da criatura. Quando tenta atacá-la novamente, o chuul erra. Enquanto isso, também entre as rodadas, Bongô “Quatro-Queijos”, o pequenino robusto ladino, aproxima-se e tenta acertar o monstro com uma adaga mágica. Isso tira a atenção do chuul de Antonino, e a criatura mira o próximo ataque de Pinça em Quatro-Queijos. Ele acerta, e agora pode usar os Tentáculos nele. Quatro-Queijos também resiste ao veneno, mas não é forte o bastante para que possa se libertar da pinça no próprio turno.

Assim, no começo da quarta rodada, enquanto o chuul prende Quatro-Queijos em suas garras, ele usa os Tentáculos para tentar envenená-lo mais uma vez, falha de novo e depois mira o próximo ataque de Pinça não no pequenino, mas sim em Adelaide novamente. Percebe o padrão? O chuul só usa Pinça em um alvo agarrado se este estiver envenenado. O chuul sabe se Quatro-Queijos está envenenado ou não, mas não é esperto o bastante para imaginar que, se o veneno não funcionou da primeira vez, provavelmente não vai funcionar na segunda ou na terceira. Assim, ele fica preso em um *loop*, atacando outros alvos com as Pinças enquanto tenta, de novo e de novo, envenenar Quatro-Queijos com os Tentáculos. Enquanto isso, Quatro-Queijos, que está agarrado mas não contido, pode desferir os próprios ataques contra o chuul, fazendo jogadas sem desvantagem ou qualquer outra penalidade.

Chuuls têm sim um instinto de fuga, que dispara quando ficam gravemente feridos (com 37 PV ou menos). Sem Inteligência para Desengajar, eles Esquivam enquanto recuam até o corpo d'água mais próximo, depois mudam para a ação Correr e nadam para longe.

ABOLETES

Pela descrição deles, você pensaria que os **aboletes** estão entre os mais chefões de todos os monstros chefes, mas, na real, eles têm um nível de desafio de apenas 10 – bem dentro da capacidade de um grupo de aventureiros e aventureiras de nível médio-alto, presumindo que tenham alguma forma de chegar nos covis submersos das criaturas.

O *Monster Manual: Livro dos Monstros* os classifica como aberrações, mas, apesar de terem uma conexão com o Plano Elemental da Água, eles não vêm de outro plano de existência. Na verdade, eles antecedem todos os deuses e seres inteligentes do mundo material contemporâneo. Eles são os Antigos. Gosto de pensar neles como frutos de uma linha evolutiva muito mais arcaica, tipo resquícios do mundo oceânico do período Ordoviciano da nossa história, há 450 milhões de anos, e sua conexão com o Plano Elemental da Água como uma forma que descobriram de perpetuar a própria existência através das eras.

Aboletes têm Constituição alta e Força extraordinária, mas são suas habilidades mentais incríveis que os definem. Com Sabedoria alta e Inteligência e Carisma excepcionais, eles são conspiradores e manipuladores por excelência, com consciência situacional superior. Já que não podem morrer de verdade, de acordo com a descrição do *Monster Manual: Livro dos Monstros*, o impulso de autopreservação deles não se manifesta da mesma forma que o de criaturas mortais ordinárias.

Quanto aos atributos físicos, eles se encaixam mais no perfil de bruto, ainda que não exatamente, já que sua Constituição não alcança sua Força. Eles não têm ataques à distância e engajam no corpo a corpo sem relutância, mas preferem uma batalha curta e decisiva, resolvida por sua Força fenomenal, a uma luta demorada.

Os aboletes têm proficiência em salvaguardas de Constituição, Inteligência e Sabedoria, mas não em Destreza, o que os deixa vulneráveis a magias com efeito de dano em área. Isso sugere que, no geral, não se

preocupam muito com conjuradores, mas que um oponente que use esse tipo específico de magia vai se tornar um alvo de alta prioridade.

Aboletes também têm proficiência em Percepção e História (não que sejam generosos quanto a compartilhar conhecimento), têm visão no escuro até 36 metros e, como uma ação lendária, podem fazer um teste de Sabedoria (Percepção) no turno de outra criatura, então é bem difícil se aproximar de um deles sem ser percebido. A menos que um PJ saiba o Dialetos Obscuros, aboletes se comunicam apenas por telepatia – e não estão interessados em se comunicar com ninguém que não possam usar para chegar mais perto de seus próprios interesses. Eles entendem isso por meio da Sondagem Telepática, que permite a eles intuir os desejos de uma criatura caso ela responda ao seu chamado telepático – e, uma vez que considerem-na digna de se tornar um lacaio, selam o acordo com o recurso Escravizar. Mais sobre isso daqui a pouco.

Por ora, vamos falar sobre as capacidades corpo a corpo do abolete. Os tentáculos e cauda têm 3 metros de alcance, e ele é cercado por uma densa Nuvem de Muco de 1,5 metro, que tem o efeito perturbador de infectar outras criaturas com um patógeno que as impede de respirar fora d'água. Assim, ele pode alcançar e atacar facilmente um oponente que dificilmente vai estar perto o bastante para um contra-ataque. Seus tentáculos transmitem um patógeno semelhante, que de forma ainda mais inquietante faz com que a pele do alvo se torne translúcida e viscosa, efetivamente alérgica ao ar livre, e os Ataques Múltiplos do monstro incluem três ataques com os Tentáculos em uma única ação. O ataque com a Cauda do abolete, que causa mais dano do que um com o Tentáculo mas não tem efeito patogênico, não é parte dos Ataques Múltiplos, mas está disponível como uma ação lendária.

Aboletes têm deslocamento de natação de 12 metros; por outro lado, os PJs podem nadar apenas metade do próprio deslocamento base, a menos que tenham recebido deslocamento de natação de uma magia (como *alterar-se*) ou de um item mágico (como um *manto da arraia*). Logo, deve ser bem fácil para um abolete perseguir e atacar qualquer alvo que escolha, ainda que possa demorar um par de rodadas.

Concluindo, o abolete tem a habilidade Escravizar. Sim, os alvos dele podem repetir as salvaguardas de Sabedoria toda vez que recebem dano. Mas lembre-se, aboletes são engenhosos: tudo o que um deles precisa é de

um elo mais fraco no grupo, indo com tudo para cima dele. Os oponentes do abolete são capazes de nadar livremente e respirar submersos graças à magia conjurada por um personagem? Ótimo – ele vai Escravizar *esse* personagem, e depois usar um comando para fazê-lo dissipar a própria artimanha. É difícil que Escravizar seja usada para propósitos tão prosaicos quanto fazer membros do grupo atacarem uns aos outros; além disso, qualquer dano que levem pode romper o efeito. É mais provável que o monstro tente Escravizar um personagem que já tenha sido envenenado pelos tentáculos, dizendo a ele que resistir é inútil: sua vida pregressa acabou, e seu único futuro possível é agora como um serviçal do abolete.

Então quem são os alvos corpo a corpo prioritários dessa criatura? Elfos, que têm vantagem contra serem enfeitiçados. Conjuradores que lancem magias com áreas de efeito que exijam salvaguardas de Destreza. Qualquer pessoa em posse de um item mágico que ameace o abolete. Qualquer um capaz de causar dano moderado (mais que 40 pontos) ao abolete em um único turno. Personagens de Sabedoria alta, que são mais bem equipados para resistir a Escravizar – *a menos que* o abolete esteja moderadamente ferido (com 94 PV ou menos); nesse caso, ele muda o foco para personagens de baixa Sabedoria, cujo modificador dessa salvaguarda seja 0 ou menos. Dependendo de quantos desses personagens estiverem ao alcance do abolete, ele pode tanto mirar todos os Tentáculos em um deles quanto dividi-los entre vários PJ.

Aboletes são criaturas de lendas; já mencionei duas de suas ações lendárias, Detectar e Golpe com a Cauda. Ele usa Golpe com a Cauda no turno de um personagem como um contra-ataque caso este PJ tente um ataque flanqueado contra ele; e usa Detectar no turno de qualquer personagem que tente se Esconder para pegá-lo desprevenido. A terceira ação lendária é Dreno Psíquico, que absorve pontos de vida de uma criatura Escravizada. Um abolete usa essa ação lendária em qualquer turno em que A) esteja com ferimentos moderados ou graves, B) tenha uma criatura já Escravizada ou C) tenha ações lendárias para gastar (já que Dreno Psíquico custa duas ações). Note que esse dano dá à criatura outra salvaguarda para se libertar da ação Escravizar, então o abolete prefere usar o Dreno Psíquico em criaturas Escravizadas *insignificantes* – aquelas que ele Escravizou de forma oportuna em vez de, digamos, aquelas que Escravizou porque estavam beneficiando as aliadas delas.

Um abolete em seu covil também tem acesso a ações de covil. Uma é a magia *força espectral*, cujo único propósito útil é distrair um oponente de Inteligência baixa para que não lute com o abolete, possivelmente porque o mesmo está concentrado em oponentes mais importantes. Outra é uma onda forte que arranca criaturas da terra e as puxa para dentro de uma poça d'água. É útil em uma situação como a cena do Vigia na Água em *A sociedade do anel*, de J. R. R. Tolkien, mas não tem muita utilidade quando uma batalha se dá totalmente submersa.

A terceira ação de covil é a única que é útil de forma consistente, exigindo que todos os inimigos submersos a até 27 metros do abolete façam testes de salvaguarda de Sabedoria contra dano psíquico. Infelizmente, ainda que um abolete não seja, no geral, impedido de usar a mesma ação de covil em duas rodadas seguidas, ele não pode usar *essa* uma segunda vez sem fazer uso de uma das outras antes. O resultado prático disso é que o abolete ou usa a ação de covil *força espectral* como um botão de reiniciar ou pula outros usos de ação de covil, porque a ação da onda de arrasto é muito situacional. Por talvez nunca ter uma segunda chance de fazê-lo, um abolete usa a ação de covil da água raivosa somente quando *todos* os oponentes estiverem a 27 metros dele ou menos.

Já que suas ações de covil não são tão incrivelmente vantajosas quanto as ações desse tipo de outras criaturas, é provável que um abolete queira abandonar sua morada mais do que outros monstros, de forma a preservar sua integridade física. Ter de renascer no Plano Elemental da Água é melhor do que morrer de todo, mas ainda é uma inconveniência. Um abolete que fique gravemente ferido (com 54 PV ou menos) vai recuar da batalha, Desengajando se preciso, mas Esquivando caso necessário enquanto escapa. Se for apropriado, continua usando suas ações lendárias.

Tudo isso, no entanto, se relaciona estritamente a combate. Antes do combate sequer começar, há uma oportunidade de interação social com o abolete, e a situação deve ser o mais estranha e assustadora possível. Lembre-se, o abolete tem uma memória que abrange 450 milhões de anos, e sua inteligência é tão diferente da de um PJ quanto seria a de uma lula, de um ouriço-do-mar ou de uma lampreia. Fora que, na melhor das hipóteses, ele considera os PJs uns idiotas úteis, e os deuses deles o irritam. Ele se comunica com os PJs por telepatia, sabe exatamente o que eles mais querem, é provável que ache isso tanto engraçado e divertido quanto

estúpido e absurdo, e considera óbvio que eles seriam melhor aproveitados como feras serviçais aquáticas e viscosas.

Existe um erro no bloco de estatísticas de algumas tiragens iniciais da edição original em inglês do *Monster Manual*. Não basta reduzir o hospedeiro a 0 PV para expulsar o devorador de intelecto: o corpo deve realmente morrer, ou um dos outros dois métodos listados deve ser usado. Isso não vai ser um problema se você estiver considerando que o hospedeiro é um monstro que morre ao chegar a 0 PV, mas vai caso seja um personagem jogador, ou se seus PJs estiverem causando dano não letal de propósito no hospedeiro, imaginando que isso vá ajudar de alguma forma.

Para dar esses exemplos de medo, fico em dúvida com o livro *Personality Types: Using the Enneagram for Self-Discovery*, edição revisada, de Don Richard Riso e Russ Hudson – um recurso útil tanto para DMs quanto para jogadores que estejam procurando uma forma rápida de dar aos personagens personalidades que sejam plausíveis, coerentes e consistentes internamente.



ÍNFEROS

As encarnações do mal caem em três grupos: diabos ordeiros e seus servos, demônios caóticos e criaturas relacionadas e yugoloths neutros. Cada tipo de encontro tem seu próprio sabor. Diabos são tiranos, mas são tiranos que seguem um conjunto de regras – sádicas, arbitrárias e manipuladas, mas ainda assim regras. Demônios são as forças desenfreadas da devastação, destruindo ou profanando o que estiver parado e matando qualquer coisa que se move. E yugoloths, ainda que sociopatas, também são oportunistas – e podem estar abertos à persuasão, se você mostrar que vale a pena.

DIABOS MENORES

O que motiva um diabo é a capacidade de dominar. Na hierarquia dos Nove Infernos, autoridade é absoluta, regras são irrevogáveis e obediência é compulsória – mas, dentro dessas regras, cada diabo tenta potencializar suas vantagens, elevar sua posição e aumentar seu poder sobre os demais. Toda barganha com um diabo *parece* justa, mas nenhum diabo jamais vai aceitar um acordo que *seja* justo. Acordos entre diabos, ou entre um diabo e outra criatura, sempre têm brechas exploráveis que ele pode usar para ludibriar a pobre coitada o bastante para aceitar seus termos.

No geral, diabos ficam nos Nove Infernos, resolvendo os próprios corres infernais. Os diabos encontrados no plano material onde os personagens dos jogadores e jogadoras vivem estão lá por uma de duas razões: ou foram invocados magicamente por algum tonto que acha que pode se beneficiar de um acordo com eles, ou estão trabalhando segundo os interesses de um diabo de nível superior.

Por disso, os PJs provavelmente não vão encontrar o diabo mais baixo da hierarquia, o **lêmure**, em nenhum lugar além de nos Nove Infernos. Os lêmures são brutos irracionais, não têm instinto de autopreservação e nenhuma tática além de partir para cima dos seus oponentes e socá-los.

Diabretes são mensageiros, coletores de informação e encrenqueiros. É provável que os PJs os encontrem enquanto estiverem agindo como intermediários entre um diabo maior ou um arquidiabo nos Nove Infernos e um conjurador mortal ou um agente de uma causa infernal. Com Força baixa, Constituição alta e Destreza ainda maior, lutam como escaramuçadores, usando voo, invisibilidade e furtividade para ficar chispando no combate. Podem se Metamorfosear para assumir várias formas de fera, das quais a mais vantajosa é o corvo, que tem o mesmo deslocamento base do diabrete mais um deslocamento de voo maior que o da criatura na forma verdadeira.

Diabretes têm 36 metros de visão no escuro e Visão Diabólica, o que sugere uma forte preferência por fazer seus serviços à noite e no subterrâneo. Também têm resistência a armas que não sejam de prata, a dano gélido e a efeitos mágicos, e são imunes a veneno e a dano ígneo. Assim, apesar de terem poucos pontos de vida, são capazes de chegar perto de um inimigo para dar uma ferroada ou mordida poderosa.

No entanto, o diabrete não se deixa distrair de sua incumbência. Se um combate com um grupo de PJs for impedi-lo de cumprir sua tarefa, ele prioriza uma escapada em vez de um ataque, e a forma mais eficaz de fazer isso é simplesmente ficar invisível e sair voando. Os diabretes se adequam apenas às tarefas de guarda mais rotineiras, mas um grupo deles pode ser ordenado a vigiar um local e bombardear qualquer invasor. Nesse caso, eles assumem suas formas diabólicas de corvo e ficam empoleirados a 9 metros de altura, ocultando-se com Furtividade; quando o grupo de invasores chega, eles descem em voos rasantes, atacam os alvos e sobem de volta, ficando fora de alcance. Isso pode desencadear um ou mais ataques de oportunidade a cada investida, mas, graças à resistência a dano de armas normais, eles não se preocupam tanto com isso – a menos que sejam atingidos por uma arma mágica, o que no caso faz com que engajem em corpo a corpo se sua tarefa os compelir a isso, ou que mantenham a distância caso não seja necessário. Um diabrete comandado a proteger um local não vai fugir.

Diabos espinhados também são espiões e mensageiros. Com Destreza alta, Força média e uma Constituição pouco acima da média, preferem ficar de tocaia em vez de se engalfinhar, o que faz com que favoreçam uma dupla de ataques com os Espinhos da Cauda nos Ataques Múltiplos. Para que não

tenham desvantagem em suas jogadas de ataque, eles mantêm uma distância de 12 metros (se possível no ar), voam até ficar a 6 metros, disparam um par de espinhos e depois se afastam novamente. Caso um oponente se aproxime no alcance corpo a corpo, o diabo espinhado se afasta 6 metros, ataca com os espinhos da cauda mais uma vez e recua mais 6 metros.

Somente quando ficam sem espinhos (cada um tem doze) é que usam os Ataques Múltiplos de Mordida–Forcado, e fazem do mesmo jeito que os diabretes: voo rasante, ataque, voo para o alto. A diferença é que os diabos espinhados têm a característica Sobrevoo, que permite que evitem qualquer ataque de oportunidade ao voarem para cima. Só que, assim como o diabrete, um diabo espinhado não luta se isso não for parte do que foi ordenado; em vez disso, foge voando o mais rápido que puder. Também como o diabrete, não vai fugir se *tiver* sido comandado a lutar, não importa o quanto ferido esteja.

O **diabo barbado** é um guerreiro cruel. Tem atributos físicos altos de cabo a rabo, mas não a habilidade de voar; brande uma arma de haste de 3 metros de alcance, e chega até essa distância engajando sem medo algum. Esse diabo se contenta em ficar a uma distância de 3 metros e atacar apenas com a glaive, que causa “ferimentos infernais” e faz com que o alvo sangre pontos de vida nas rodadas subsequentes; nessa distância, oponentes com armas de alcance normal não são capazes de revidar. Se um oponente decidir ficar a 1,5 metro ou menos, o diabo barbado usa os Ataques Múltiplos, usando tanto sua glaive quanto (risos) a barba. Note que, enquanto um alvo está sob o efeito da barba-veneno, não pode recuperar pontos de vida mesmo que seja por meios mágicos, mas cura mágica ainda pode fazer com que um ferimento infernal pare de sangrar. Diabos barbados lutam até a morte e nunca fogem.

Diabos farpados são soldados e guarda-costas. Todos os seus atributos físicos são muito altos, mas não podem voar; seus Ataques Múltiplos corpo a corpo (Garras–Garras–Cauda) causam um pouco mais de dano que os Ataques Múltiplos à distância (Arremessar Chamas duas vezes), e têm um pouco mais de chance de acertar. Assim, eles geralmente preferem engajar no corpo a corpo em vez de atacar de longe, usando a última opção somente contra outros agressores à distância que estejam com armas ou munições mágicas, ou contra conjuradores lançando magias ofensivas que necessitam de salvaguardas de Destreza para evitar ou que causem dano elemental além

de gélido, ígneo ou venenoso (por exemplo, ácido). Apesar de não serem combatentes sofisticados, eles têm noção suficiente para saber quais são os inimigos mais perigosos e se concentrar neles, em vez de gastar tempo em oponentes dos quais não vão levar muito (ou qualquer) dano.

Diabos das correntes são carcereiros e torturadores. São brutos, com Força e Constituição excepcionalmente altas; não voam, mas suas correntes têm um alcance de 3 metros – então, em vez de se enfiar no meio dos oponentes, eles param a essa distância antes de atacar.

Seu recurso Animar Correntes é intrigante, e precisa de uma leitura atenciosa para ser compreendido. Essa ação não anima as correntes que o próprio diabo carrega e usa como armas. Em vez disso, ela supõe que existam correntes jogadas onde quer que o diabo esteja (provavelmente uma prisão ou câmara de tortura), as quais ele traz à vida para lutar como suas aliadas. Essas correntes causam o mesmo dano que a arma de corrente do diabo, e também podem manter inimigos contidos, ferindo-os e dando ao diabo vantagem em jogadas de ataque contra eles. Não há limite de duração dessa habilidade, e ela soma tanto à economia de ações do diabo das correntes que temos de presumir que ele usa essa ação logo no começo do combate, mesmo que não faça mais nada nesse primeiro turno.

O diabo das correntes pode ter bons palpites sobre quais oponentes representam a maior ameaça, e concentra neles tanto as tentativas de agarrar quanto os ataques. Ainda que o texto não deixe totalmente claro, o diabo manuseia mais de uma corrente, então pode continuar açoitando um alvo agarrado com uma corrente usando outra; ele só não pode usar a corrente da mão esquerda para agarrar uma segunda vítima quando já tem uma presa na corrente da mão direita. Correntes animadas, por outro lado, *podem* agarrar uma vítima adicional cada. Então imagine que o diabo use a corrente em uma mão para atacar e agarrar o que ele acredita ser o inimigo mais poderoso, a corrente da outra mão para continuar batendo nele, e as suas correntes animadas para capturar o que ele pensa ser o próximo oponente mais forte.

Já seu recurso Máscara Enervante é uma reação, utilizável contra apenas um oponente por rodada. Imagino que diabos consigam sentir muito bem a estupidez em mortais, de forma que o diabo das correntes saiba julgar com exatidão quais dos seus inimigos mais próximos são mais suscetíveis a uma burrada na salvaguarda de Sabedoria.

Dito isso tudo, nem é preciso falar que diabos das correntes não fogem, mesmo se forem feridos gravemente.

Diabos dos ossos são a gerência infernal intermediária, capatazes de diabos menores e de almas condenadas. Seu perfil de atributos físicos os caracteriza como brutos, mas sua Destreza não fica muito atrás de sua Força e Constituição. Também não têm ataques à distância. No entanto, eles *podem* voar. Baseado nisso, concluo que o diabo dos ossos luta pairando no ar, só porque pode, a uma distância de 3 metros do alvo ou alvos escolhidos, de forma que um oponente que não consiga alcançar uma altura de 3 a 4,5 metros com sua arma vai ser incapaz de contra-atacá-lo. Como os diabos farpados, os diabos dos ossos podem estimar precisamente quais são os inimigos mais perigosos, e preferem atacá-los primeiro. E assim como todos os diabos acima, nunca abandonam sua função para fugir.

A variante de arma de haste é melhor do que a versão padrão? Contra CA 15, um modificador de ataque de +8 significa 70% de chance de acerto. Espera-se que Ataques Múltiplos de Garras–Garras–Ferrão causem 33 pontos de dano por turno (desconsiderando a salvaguarda de Constituição contra envenenamento, que é a mesma tanto no caso da variante quanto na padrão). Os Ataques Múltiplos com a arma de haste dão apenas um uso da arma, mas ela causa *dois* dados de dano, com exatamente o mesmo dano esperado como resultado. A arma de haste agarra um alvo, mas não o deixa contido, então não há vantagem em jogadas de ataque contra ele, e a vítima não faz jogadas de ataque com desvantagem. Nesse ponto, o diabo dos ossos também fica impedido de usar a arma de haste contra qualquer outro alvo. Por outro lado, a vítima não consegue escapar. No todo, eu diria que dá na mesma, com a variante de arma de haste impondo uma perda menor de flexibilidade a ambos os lados, o que favorece o lado com mais participantes.

No *Monster Manual: Livro dos Monstros* há outra regra variante na seção “Diabos”, chamada “Invocação de Diabos”, que permite que alguns deles possam invocar ajuda. Entre os diabos menores, são os farpados, os barbados e os de ossos que têm essa habilidade. Eles precisam desistir da ação de um turno para fazer isso, e não há garantia de que serão bem-sucedidos.

No caso dos diabos farpados e barbados, essa ação invoca outro diabo do mesmo tipo, o que na essência dobra o poder do diabo original. No entanto,

sua chance de sucesso é de apenas 30%. Devem se dar ao trabalho? Depende do quanto ganhem em comparação a uma rodada de ações perdidas. A quinta edição de D&D presume que um combate comum dura três rodadas. Baseado nisso, um diabo que usa seu primeiro turno para invocar um aliado desiste de uma ação e tem 30% de chance de recuperá-la, e depois tem mais uma – uma perda líquida esperada de quatro décimos de uma ação. Por outro lado, em um encontro no qual a vitória do diabo seja difícil, dobrar o número de diabos deve dobrar a duração do combate. Suponha que trazer um segundo diabo transforma um encontro de três rodadas em um de cinco. Nesse caso, o diabo desiste de uma ação e tem 30% de chance de recuperá-la, e tem mais *três* ações, um *ganho* líquido esperado de dois décimos de uma ação.

Para mim, isso não faz valer a chance de falha. Em vez disso, para esses dois tipos de diabo, eu acho que invocar um aliado seria uma tática desesperada de última hora, caso suspeitem que estão prestes a morrer. Portanto, vão usar essa ação quando estiverem gravemente feridos (com 44 PV ou menos para um diabo farpado ou com 20 ou menos para um barbado), considerando que eles próprios não sejam capazes de acabar com seus inimigos em um único ataque.

Um diabo dos ossos, em contrapartida, tem 40% de chance de invocar outro diabo igual a ele ou 2d6 diabos espinhados. Uma chance de 40%, em vez de 30%, torna a invocação de um aliado de força igual uma escolha melhor: agora, ir de três rodadas de combate para cinco significa desistir de uma ação, mas ganhar 1,6 – um ganho líquido esperado de seis décimos de ação, o que pode mesmo levar a algum lugar. Mas deixa isso pra lá, porque uma chance de 40% de invocar uma média de *sete* porcos-espinhos diabólicos voadores vale totalmente a pena. Disparando seus espinhos da cauda contra uma CA 15, espera-se que cada um deles cause, em média, 8 pontos de dano por turno. Sete desses somam 56 pontos de dano por turno, muito melhor do que um único diabo dos ossos pode fazer. Agora, em vez de uma chance de 40% de ganhar quatro ações pelo custo de uma, estamos vendo uma chance de 40% de ganhar 6,8 ações pelo preço de uma, um ganho líquido esperado de 1,7 ações. Em outras palavras, tentar invocar 2d6 diabos espinhados é no mínimo tão bom quanto ter outra rodada inteira de ações de diabos de ossos, possivelmente duas. Não tem o que discutir. Faça isso na primeira rodada.

DIABOS MAIORES

Assim como os diabos menores, os maiores têm certas características em comum. Todos têm visão no escuro até 36 metros e o recurso Visão Diabólica, indicando uma preferência por agir na escuridão. São imunes a fogo e veneno e resistentes a frio (exceto diabos do gelo, que também são imunes ao último), efeitos mágicos e dano físico de armas que não sejam de prata. E todos tendem a um perfil de atributos de bruto – Força e Constituição altas –, o que indica uma preferência por combate corpo a corpo.

Além disso, visto que é da natureza dos diabos obedecerem àqueles com poder sobre eles, um diabo lutando enquanto incumbido de uma missão ou tarefa jamais foge de um combate, não importa o quanto ferido esteja.

Os **diabos chifrudos**, ou malebranche (*ma-le-brân-ke*), são descritos no *Monster Manual: Livro dos Monstros* como se fossem “relutantes se tiverem que se colocar em perigo”, mas não há motivo para isso: eles têm Força e Constituição extraordinárias, três Ataques Múltiplos corpo a corpo, uma quantidade enorme de pontos de vida e ainda por cima podem voar. Essa última característica confere a eles a habilidade de pairar, dar um rasante, atacar um oponente e voar para o alto mais uma vez, fora de alcance. Eles sequer precisam ficar a 1,5 metro ou menos de um oponente para atacar, já que tanto o ataque com o Forcado quanto o com a Cauda têm 3 metros de alcance, permitindo que ataquem além da distância de ataques de oportunidade de qualquer inimigo, exceto algum que porte um chicote ou arma de haste.

Quando vão preferir Arremessar Chamas em vez de um ataque corpo a corpo? Seus Ataques Múltiplos permitem que substituam Arremessar Chamas por qualquer ataque corpo a corpo. Contra CA 15, o modificador de ataque de +7 de Arremessar Chamas dá a eles 65% de chance de acertar, esperando causar 9 pontos de dano ígneo. Em comparação, seu modificador de ataque de +10 em ataques corpo a corpo dá 80% de chance de acertar, esperando causar 12 pontos de dano com o Forcado e 8 pontos com a Cauda. No entanto, o ataque com a Cauda também exige uma salvaguarda contra a possibilidade de ter um “ferimento infernal” sangrento. Isso adiciona mais 5 pontos de dano esperado (80% de chance de acertar, vezes 65% de chance de falhar na salvaguarda, presumindo um modificador de

salvaguarda de Constituição de +3), e mais dano ainda mais tarde. Esse é um ataque sujo do qual o diabo chifrudo não vai desistir tão cedo.

Para merecer um Arremessar Chamas vindo de um diabo chifrudo, um oponente deve estar fora do alcance corpo a corpo (ou seja, a mais de 21 metros – ou melhor ainda, mais de 9 metros, de forma que o diabo tenha deslocamento sobrando para recuar), dentro da distância dessa ação (isto é, 45 metros ou menos) e ser claramente mais ameaçador do que qualquer um dos possíveis oponentes corpo a corpo do diabo. Isso inclui causar dano de um tipo ao qual o diabo chifrudo não tenha resistência, como ácido ou radiante, e/ou usar uma arma mágica. A simples conjuração de magias – mesmo as que exijam salvaguardas de Constituição – não é o bastante, graças à Resistência à Magia dele. Diabos chifrudos são ótimos para discernir qual inimigo ou inimigos representam a maior ameaça a eles.

Com apenas 30% de chance de sucesso para invocar outro diabo chifrudo usando a regra variante de Invocação de Diabos, eles usam essa ação apenas como um último recurso, quando estão gravemente feridos (com 71 PV ou menos).

Erínias são guerreiras, executoras e agentes da retribuição. Por serem aladas e de aparência imponente, à primeira vista podem ser confundidas com celestiais, mas essa impressão desaparece logo que o combate começa. A Destreza delas tem um valor mais próximo dos de Força e Constituição, diferente do que costuma se ver em diabos, então seus ataques à distância são melhores, se equiparados aos corpo a corpo. Em sua essência, elas ainda são do tipo bruto, mas têm um bom motivo para começar o combate de longe e depois se aproximar: o ataque de Arco Longo tem uma chance de causar a condição envenenado, que impõe desvantagem em jogadas de ataque e testes de atributo. Logo, elas vão tentar envenenar os inimigos antes de deixar os arcos de lado, se aproximarem e engajar em combate corpo a corpo, especialmente se não estiverem lutando no escuro.

Erínias têm deslocamento de voo de 18 metros, que usam para pairar, dar rasantes e subir para fora do alcance. Ao contrário de diabos chifrudos, elas não têm alcance extralongo com as armas, mas têm a reação Aparar, que podem usar se necessário para rebater um ataque de oportunidade que poderia causar muito dano – Aparar só funciona contra ataques corpo a corpo: elas não podem usá-la para repelir um projétil disparado de longe.

Além de Resistência à Magia, as erínias têm proficiência em todas as “três grandes” salvaguardas: Destreza, Constituição e Sabedoria. Carisma também, então poupe suas *dissipar o mal* e *banimento*. Combate com erínias é onde a magia vai para morrer.

Sob a regra variante de Invocação de Diabos, uma erínia tem 50% de chance de invocar aliados, então ela precisa de apenas duas rodadas subsequentes de combate para compensar a ação que gastou, caso invoque outra erínia. Como as demais opções se comparam a isso? Bem mal, no caso de 1d6 diabos barbados, mas *muito* favoráveis, no caso de 3d6 diabos espinhados. Ainda que relativamente fracos, mesmo um número médio dos últimos pode representar um desafio formidável, e um número maior seria ainda mais intenso. A primeira ação das erínias com certeza vai ser invocar diabos espinhados.

Diabos do gelo são, francamente, uns brutos meio sem graça. A única característica chamativa deles é a Muralha de Gelo, que funciona de forma semelhante à magia de mesmo nome. Com Inteligência e Sabedoria altas, podem ser perspicazes o bastante para saber onde colocar essas muralhas de forma a prender os inimigos dentro ou fora delas – ou só para jogá-las sobre eles, causando um enorme dano gélido. Mas, fora isso, tudo o que possuem são ataques corpo a corpo, ainda que esses tenham alcance de 3 metros. Logo, seu objetivo ao dispor essas muralhas é o de garantir que aqueles que precisem morrer... morram.

A variante de lança de gelo é mais interessante, porque tem o potencial de reduzir o deslocamento dos oponentes e triturar a economia de ações deles. O dano causado é substancialmente menor – 47 pontos por turno, em média, se todas as armas acertarem, contra 66 pontos por turno no caso de Mordida–Garras–Cauda –, mas o efeito de lentidão mantém o diabo do gelo no combate por mais tempo, soma uma variedade bem-vinda e dá um bom susto nos jogadores e jogadoras, que passam a pensar que seus personagens podem sim ser superados no encontro. Caso os PJs estejam em níveis altos o bastante para que o encontro com o diabo do gelo seja algo menos que Difícil, no entanto, eu ficaria com o ataque convencional e seu dano otimizado.

Dito isso, diabos do gelo, ao contrário dos diabos descritos acima, têm 60% de chance de serem bem-sucedidos ao tentar invocar outro diabo do gelo. Isso significa que eles saem na dianteira se a batalha durar mesmo que

apenas duas rodadas depois disso, e a quinta edição de D&D presume que o combate médio dura três rodadas. Dessa forma, essa é a primeiríssima ação que eles escolhem.

Diabos do fosso são os mais poderosos dos diabos maiores. Esses brutos têm em média 300 PV, Ataques Múltiplos *quádruplos*, uma Aura de Medo que pode impor desvantagem em agressores a até 6 metros e a habilidade de conjurar *bola de fogo* à vontade. À vontade.

Ao iniciar um combate, um diabo do fosso identifica o inimigo mais poderoso – com Inteligência 22, é infalível nisso – e vai direto para cima dele. Caso esse inimigo esteja entre 18 e 27 metros, primeiro o diabo do fosso conjura *imobilizar monstro* para deixá-lo paralisado onde estiver.

Se você estiver usando a variante Invocação de Diabos, no entanto, a primeira coisa que esse diabo faz é chamar reforços. O diabo do fosso tem 100% de chance de sucesso, então não há qualquer razão para não fazer isso na hora. Invocar 1d4 diabos farpados oferece, em média, o maior benefício, graças aos multiplicadores de dificuldade de encontro: diabos farpados são numerosos, mas não poderosos o bastante, e uma única erínia é poderosa, mas não numerosa o suficiente.

Diabos do fosso têm a habilidade de voar, mas usar a mesma tática de rasante, ataque e subida de outros diabos voadores minaria o efeito de sua Aura de Medo. Esse diabo vai querer ficar a até 6 metros dos inimigos com os quais está lutando nos turnos *deles*. Assim, ele começa a usar a tática dos rasantes apenas quando todos os oponentes tiverem desenvolvido imunidade à Aura de Medo graças a salvaguardas bem-sucedidas.

Como uma criatura Grande, o diabo do fosso ocupa quatro quadrados de 1,5 metro (ou três hexágono de 1,5 metro). Isso significa que ele pode se cercar com um cinturão de *muralha de fogo* de 6 metros de diâmetro, forçando inimigos presos com ele a escolher entre tomar dano das chamas ou ficar no alcance de sua mordida. Se ele puder pegar pelo menos dois inimigos dessa forma, é exatamente o que vai fazer. Para uma dose extra de atrocidade, ele depois pode conjurar *bola de fogo* em *si mesmo*, aproveitando-se da imunidade a fogo para submeter todos os inimigos dentro da muralha, e possivelmente alguns fora dela, a 8d6 pontos de dano ígneo (reduzido pela metade em caso de uma salvaguarda de Destreza bem-sucedida). E ele pode fazer isso quantas vezes quiser, forçando PJs em

pânico a tomar 5d8 pontos de dano ígneo ao atravessar a muralha flamejante para escapar.

Observando os Ataques Múltiplos corpo a corpo do diabo do fosso, podemos calcular um dano esperado de 95 pontos por turno contra CA 15 – isso sem considerar a chance de ser envenenado pela mordida dele. Em comparação, espera-se que uma *bola de fogo* que pegue quatro oponentes com 50% de chance de resistir aos efeitos dela cause apenas 84 pontos de dano. Logo, assim que realizar o ardil da *muralha de fogo*, o diabo do fosso favorece os Ataques Múltiplos sempre que estiver cercado por quatro inimigos ou menos. Ele faz uma exceção se os ataques dos oponentes corpo a corpo não o estiverem afetando, enquanto um oponente à distância o estiver ferindo com tipos de dano aos quais não resiste (ácido, radiante, por aí vai) e/ou o acertando com armas mágicas. Diabos do fosso também não têm proficiência em salvaguardas de Carisma, então mesmo que o atributo puro seja bastante alto e tenham vantagem em salvaguardas contra efeitos mágicos, tentar conjurar *dissipar o mal*, *banimento* ou *transição planar* neles faz com que se enfureçam.

Nessas circunstâncias, se um diabo do fosso não puder alcançar essa chateação inimiga no deslocamento de um único turno, ele voa até ficar a pelo menos 27 metros dela e depois conjura *imobilizar monstro* para impedir que a futura vítima escape ou faça qualquer outra coisa. Ele sustenta concentração nessa magia até ficar na distância corpo a corpo, daí dá uma sova na chateação. Ele só vai dissipar a imobilização quando deixar o inimigo inconsciente de tanta pancada.

Diabos do fosso também vão usar *bola de fogo* contra qualquer grupo de quatro oponentes juntos que estejam dentro da área de efeito da magia, mas além do seu deslocamento de voo de 18 metros, ou contra qualquer grupo de cinco ou mais inimigos juntos, independentemente da distância.

Em poucas palavras, um encontro com um diabo do fosso deve dar medo até nos PJs de níveis mais altos. Vá com tudo.

SABUJOS INFERNAIS

Os **sabujos infernais**, íferos caninos nativos dos Planos Inferiores, podem ser encontrados vagando em matilhas selvagens ou servindo fielmente seus mestres malignos, à semelhança de suas contrapartes mundanas. Um sabujo

infernal dificilmente é encontrado sozinho, a menos que esteja agindo como cão de guarda – então, apesar de ter um nível de desafio de apenas 3, são oponentes mais adequados a PJs de níveis médios e altos.

Os sabujos são muito rápidos – seu deslocamento base é de 15 metros por rodada – e têm Força excepcional, aliada à Constituição bem alta. Ainda que não sejam inteligentes o suficiente para agir além dos próprios instintos, são tão espertos quanto um gorila, e têm Sabedoria acima da média, o que permite que selezionem alvos de forma coerente e até mesmo percebam quando estão em desvantagem. Eles também têm proficiência dupla em Percepção, além de Audição e Olfato Aguçados, o que dá a eles vantagem nesses dois tipos de teste. Isso faz com que sejam sentinelas e rastreadores extraordinários, as duas funções nas quais mais se encontra sabujos infernais treinados. Para se aproveitar da visão no escuro, eles perseguem as vítimas à noite.

Sua Constituição não é alta o bastante para serem considerados brutos, mas seu Sopro de Fogo é limitado a um alcance de 4,5 metros, o que faz deles combatentes corpo a corpo por necessidade. Graças à característica Táticas de Grupo, sabujos infernais instinctivamente se concentram em um ou dois inimigos vulneráveis – os mais velhos, os mais jovens, os mais fracos, os isolados e os desatentos – e se juntam em cima deles.

Ao atacar um alvo solitário, eles recorrem à ação Mordida, mas, se houver outro alvo próximo ao primeiro, eles usam o Sopro de Fogo se ele estiver disponível. Sabujos infernais miram o Sopro de Fogo de forma a engolhar o maior número possível de inimigos, independentemente de ter ou não outro sabujo na área do efeito – eles são imunes a dano ígneo, então não ferem uns aos outros dessa forma.

Eles não só recebem vantagem das Táticas de Grupo ao se juntarem sobre os alvos como também ganham diversos ataques de oportunidade quando esses alvos tentam escapar e alcançam de novo as vítimas com facilidade, graças ao deslocamento superior.

Os sabujos mantêm distância de inimigos que sejam consideravelmente mais fortes do que eles próprios. Sua habilidade de avaliar isso é limitada, mas, como regra geral, se um oponente tiver um modificador de Força de +3 ou mais – ou seja, igual ou maior que o deles –, eles não o atacam, a menos que recebam ordens para tal. No entanto, caso esse oponente venha ajudar um aliado mais fraco já sob ataque dos sabujos, metade deles

(arredondada para baixo) vai se voltar ao oponente mais forte, tensionando o corpo e rosnando, enquanto a outra metade continua a surrar o inimigo mais fraco.

A selvageria infernal desses monstros dá a eles uma determinação que seria descrita como fanatismo caso fossem criaturas sencientes. Logo, apenas dano não basta para afastar um deles; sozinho, um sabujo infernal luta até a morte. No entanto, uma matilha de sabujos desacompanhada pode ser afugentada se muitos deles forem mortos. Contra PJs de 6º nível ou menos, um sabujo infernal em uma matilha foge apenas quando for o último sobrando (e assim não tem mais a vantagem das Táticas de Grupo). Contra PJs de 7º a 10º nível, os sabujos fogem quando não estão mais em número maior ou igual ao dos oponentes. Contra 11º nível e além, eles fogem quando perdem a vantagem de pelo menos dois deles para cada PJ. Sabujos infernais treinados acompanhando seus senhores jamais fogem, a menos que os mestres o façam.

Ao se retirarem, sabujos treinados usam a ação Desengajar e emparelham o passo com os mestres, caso estejam presentes, enquanto sabujos selvagens só sabem Correr, e sempre usam seu deslocamento máximo.

RAKSHASAS

Sem dúvida alguma, o **rakshasa** tinha a ilustração mais legal do *Monster Manual* original de AD&D; não consigo deixar de pensar que a ilustração atual é, em parte, um tributo ao desenho original de David A. Trampier. Rakshasas eram raramente encontrados, mas quando eram, você sabia que o encontro seria memorável, porque ele tinha de estar à altura daquela ilustração.

É possível que o rakshasa da quinta edição seja outra raridade, porque seu nível de desafio é um belo 13 – um chefe muito difícil para personagens de níveis baixos ou médios. Rakshasas não estão no nível de um dragão adulto, mas são tão fortes quanto um observador ou um vampiro, e mais fortes do que gênios, o que deve dar a você uma noção do tipo de *status* que eles devem ter em uma campanha.

Seus valores de atributos físicos mais altos estão em Destreza e Constituição, mas ambas são superadas pelo Carisma. O que temos aqui é uma criatura que, ainda que pronta para sobreviver a uma batalha de

exaustão, prefere lutar usando magia – ou palavras – em vez das garras. Mas isso não significa que sempre consiga.

O rakshasa é um especialista em Enganação e Intuição – um trapaceiro nato. Com a Imunidade Limitada à Magia, ele pode cancelar quaisquer magias conjuradas contra ele, a menos que elas sejam de 7º, 8º ou 9º círculos. Ele também tem uma Conjuração Inata poderosa, sendo especializado em ilusão e encantamento – ainda que, como veremos, o repertório de magias dele seja otimizado para interação social, e não combate.

O rakshasa é imune a dano físico causado por armas não mágicas, mas é *vulnerável* a dano perfurante vindo de armas mágicas “empunhadas por criaturas boas”. Isso é uma peculiaridade estranha para a quinta edição de D&D, já que ela abandonou a premissa de outras edições de que o alinhamento governa a tudo e a todos. Em vez disso, ela nos oferece magias como *proteção contra o bem e o mal*, que protege tanto contra celestiais e feéricos quanto contra íferos e mortos-vivos – sem mencionar aqueles que sempre ficaram de fora da briga cósmica número um, os elementais neutros e as aberrações, a terceira facção oportunista. Então, portando uma lança, um celestial pode causar dano dobrado em um rakshasa, mas uma aberração ou um ífero não? E um PJ bom? E quanto a um PJ que é bom só na ficha, mas cujo jogador ou jogadora interpreta seu alinhamento de qualquer jeito? Ou um PJ que seja descrito como neutro, mas cujas ações são consistentemente boas, mesmo que suas motivações não sejam?

Bem-vindo ou bem-vinda a Juízo de Valorópolis. Não vejo um jeito fácil de resolver isso, mas minha própria tendência seria a de usar alinhamento como escrito para monstros e PNJs, e alinhamento *como exercido* (não necessariamente como declarado) para PJs. A descoberta súbita de um personagem de que ele de repente está causando o dobro de dano – ou que de repente *não* está – pode conduzir a um momento interessante de desenvolvimento de personagem.

A propósito, até onde eu saiba, essa é uma das poucas situações em D&D quinta edição na qual importa o tipo de dano físico que uma arma causa. Lanças, adagas, espadas curtas, rapieiras e arcos e flechas mágicos vão chamar a atenção do rakshasa de um jeito que outras armas mágicas não.

As quatro magias que o rakshasa pode conjurar à vontade (*detectar pensamentos, disfarçar-se, ilusão menor e mãos mágicas*) não têm

aplicações diretas em combate, ainda que *disfarçar-se* seja útil em uma situação de perseguição urbana, já que ele pode usá-la para sumir em uma multidão.

Das magias que ele pode conjurar três vezes por dia, *detectar magia* não tem aplicação em batalha, *enfeitiçar pessoa* tem a desvantagem clara de funcionar mal contra oponentes lutando e *sugestão* pode fazer com que inimigos abandonem uma luta, mas dificilmente garante a vitória. *Imagen maior* pode servir como distração, fazendo com que inimigos pensem que o rakshasa conjurou outra criatura para lutar ao lado dele – mas, assim que “acertam um golpe” e descobrem que não há nada ali, a ilusão se perde. *Invisibilidade*, no entanto, tem um benefício estratégico óbvio – em especial porque a Imunidade Limitada à Magia do rakshasa significa que *ver o invisível* e até mesmo *visão da verdade* não vão funcionar nele.

Quanto às magias que ele pode conjurar uma vez por dia, *dominar pessoa* tem a mesma desvantagem de *enfeitiçar pessoa* – ainda que tenha bem mais utilidade do que *enfeitiçar pessoa*, caso o rakshasa possa conjurá-la em alguém antes do combate começar, e também seja útil se lançada em espectadores inocentes. Já *visão da verdade* é primariamente defensiva, e *voo* tem um preço desagradável que vamos ver já, já. *Transição planar* é sempre útil como uma porta de saída – que um rakshasa, tendo Sabedoria 16, vai usar sem pestanejar assim que ficar moderadamente ferido (com 77 PV ou menos). O rakshasa vai querer distância de qualquer um capaz de causar 33 pontos de dano a ele de uma vez só.

O problema com *voo*, que em outras situações é uma magia ótima para sair do alcance de oponentes corpo a corpo, é que armas à distância tendem a ser armas perfurantes também. Se nenhum dos adversários do rakshasa tiver uma arma mágica de ataque à distância, ele pode usar *voo* para se posicionar no ar, fora do alcance corpo a corpo, dar rasantes para atacar e depois subir novamente – com uma CA natural de 16 e imunidade a dano de armas normais, não vai se preocupar muito com ataques de oportunidade. Mas se houver um oponente com uma arma mágica de alcance longo, isso significa não só que *voo* não vai oferecer proteção, mas também que os inimigos do rakshasa vão recorrer justamente a essa arma específica para derrubá-lo.

Ao mesmo tempo em que o conjunto de magias do rakshasa não é útil para combate, é esplêndido para que ele possa conduzir seus esquemas

predatórios, e é com isso mesmo que ele conta: manter sua presença e identidade ocultas, de forma que possa caçar e se alimentar sem ter de lutar abertamente. Assim como vampiros, rakshasas são predadores, e predadores não atacam alvos difíceis – eles perseguem os mais jovens, os mais velhos, os mais fracos, os isolados e os desatentos. Só que, ao contrário de vampiros, rakshasas são vigaristas. Caso os PJs descubram um rakshasa, a primeira coisa que ele vai fazer é usar suas tramoias para que *eles* pareçam os vilões, de forma que não vão se colocar apenas contra o rakshasa – vão ficar contra a comunidade inteira. No entanto, enquanto faz isso, ele também começa a pensar nos próprios planos de fuga, caso isso acabe sendo necessário. Os rakshasas não são geniais, mas são prudentes; tentam supor o que os oponentes podem fazer contra eles, e se antecipam em cuidar dessas ameaças antes que os adversários possam fazê-las funcionar.

Caso ocorra um encontro de combate, é porque todos os outros planos e precauções do rakshasa falharam e ele está encurrulado. Nesse caso, ele pode recorrer aos Ataques Múltiplos de duas Garras – a maldição mágica das garras faz efeito depois que o combate se encerra; não funciona durante o encontro. Como tem CA relativamente alta, deslocamento rápido e imunidade a dano de armas normais, o rakshasa é um escaramuçador natural: ele tenta ficar entre 11 e 12 metros de distância dos oponentes, espera um deles se aproximar demais e só então avança e se engalfinha no corpo a corpo. Só que assim que os aliados desse oponente correrem para ajudá-lo, ou caso ele tenha um Ataque Extra, o rakshasa vai Desengajar e recuar mais uma vez até uma distância segura. Se estiver lutando corpo a corpo com mais de um oponente e não tiver espaço para recuar, ele conjura *invisibilidade* e se reposiciona próximo a um oponente isolado e mais fraco antes de atacar de novo. Ele pode usar essa tática apenas três vezes, então, se já não puder mais, deve simplesmente se Esquivar e usar seu deslocamento para se aproximar de onde possa ter mais espaço para manobrar. Além do mais, quando recua, tenta fazer isso em uma direção em que possa se distanciar de 11 a 12 metros de um oponente *diferente*.

Ainda que seja difícil matar um rakshasa, ele mesmo não é capaz de causar tanto dano. Mesmo se acertar os dois ataques com as garras, o máximo que consegue causar com os Ataques Múltiplos são 28 pontos de dano, e é mais provável que fique em torno de 18 pontos. Isso não vai incomodar um PJ de nível alto lutando na linha de frente. Assim, robustos

que são, os rakshasas preferem se cercar de aliados, voluntários ou enfeitiçados que possam manter os oponentes ocupados enquanto eles próprios fazem sua dança de atacar-e-recuar. Eles também tendem a fazer com que os aliados ataquem os oponentes mais fracos primeiro, se possível (veja os critérios acima).

Rakshasas só podem ser mortos de forma permanente nos Nove Infernos, mas de qualquer forma têm um desgosto profundo de serem “mortos” no plano material. Como são imunes a qualquer dor que um mortal comum possa causar, eles têm noção de que qualquer um que possa feri-los também pode ser capaz de matá-los. Além do mais, quando se trata dos tipos de armas mágicas os quais são vulneráveis, eles são uns belos de uns covardes – não necessariamente têm medo dos inimigos que as portam, mas ficam aterrorizados com armas em si. Assim, como já mencionado, o rakshasa vai tentar fugir só de tomar dano moderado, bem como se for atingido por uma arma à qual seja vulnerável. Dependendo de até que ponto suas mentiras tenham sido reveladas, ele pode tentar escapar simplesmente correndo: assim que ficar fora de vista, pode usar *disfarçar-se* para esconder sua identidade, o que é útil não só em meio a multidões, mas também em castelos. Quem seria menos suspeito do que um serviçal em seus trajes típicos? Mas caso seus oponentes sejam espertos demais para cair nessa, ele vai usar *transição planar* e sair de fininho para outra dimensão.

DEMÔNIOS MENORES

Diferente de diabos, cujas visitas ao plano material são raras fora de suas missões malignas, os demônios apreciam explorar as fendas no tecido cósmico, atravessando vez ou outra para causar ruína a todos do outro lado. Por isso, é mais fácil para um grupo de aventureiros e aventureiras topar com um demônio do que com um diabo aleatório. Também existe a possibilidade de um demônio ter sido invocado como servo ou aliado de um conjurador maligno, mas depois ter se libertado de suas amarras.

AD&D numerava demônios de acordo com o seu tipo, mas em sua segunda edição os nomes já suplantavam os tipos numerados (D&D segunda edição nem mesmo usava a palavra “demônio”, possivelmente por medo de fundamentalistas raivosos). A quinta edição de D&D traz de volta

os tipos numerados, mas eles ficam em segundo plano; cada variedade de demônio é referida sobretudo pelo nome.

Uma característica que todos os demônios têm em comum – e que é comentada no texto descritivo do *Monster Manual: Livro dos Monstros*, mas *não* nos blocos de estatísticas deles – é que eles não podem ser mortos de forma permanente em qualquer plano que não seja o Abismo. Caso os personagens dos jogadores e jogadoras destruam um demônio em qualquer outro lugar, como no plano nativo deles, o demônio não é morto, apenas dissolvido, e se reforma imediatamente no Abismo com um humor péssimo e um novo ódio no coração.

O resultado disso, de uma perspectiva tática, é que demônios não temem a morte e *não* têm um instinto de autopreservação que vá induzi-los a recuar de uma luta, mesmo depois de tomar dano considerável. Um demônio vai exercer algo que pode ser descrito como cautela apenas se estiver no Abismo, ou então se a essência dele estiver contida em um amuleto demoníaco que os PJs possuam ou possam vir a tomar.

Outra característica comum a todos os demônios é que eles são resistentes ou imunes a dano gélido, ígneo e elétrico, e são imunes a veneno. Eles também têm visão no escuro ou visão verdadeira, o que indica uma preferência de agir na escuridão, onde personagens sem visão no escuro ou uma fonte de luz estarão em desvantagem.

Manes (*mâ-nes*, tanto no singular quanto no plural) são espíritos dos defuntos malignos, análogos demoníacos dos lêmures. São amorfos e fracos, mas, diferente de lêmures, são invocados de vez em quando para causar problemas no plano material. Só que não tem muito o que falar deles: são estúpidos e lentos, nem muito fortes nem muito ágeis, e sua única habilidade de combate é um ataque corpo a corpo com as garras. Coloque um manes virado em uma direção qualquer e ele vai avançar e tentar triturar o que quer que estiver no caminho.

Demônios de tipo 1 representam, em relação aos manes, uma melhoria substancial em nível de ameaça. Esse tipo inclui demônios das sombras, barlguras e vrocks, com níveis de desafio de 4, 5 e 6; em comparação, os manes têm ND 1/8.

Demônios das sombras não só têm visão no escuro de 36 metros como também têm Sensibilidade à Luz – o que os penaliza em luz plena – e Furtividade nas Sombras – o que permite que se Escondam como ação

bônus enquanto estiverem sob meia-luz ou escuridão. Outros demônios preferem escuridão; para os demônios das sombras, evitar a luz é compulsório. Caso um PJ conjure uma magia que crie luz plena, o demônio das sombras vai relutar em enfrentá-la. Demônios das sombras também são vulneráveis a dano radiante; se forem atingidos por esse tipo de dano, vão ficar tanto furiosos quanto aterrorizados e, tirando fugir, farão o que puderem para evitar o inimigo que causou isso.

Seu perfil de atributos físicos é o de um escaramuçador. O ataque com as Garras causa dois dados extras de dano caso os demônios tenham vantagem em uma jogada de ataque – semelhante ao Ataque Furtivo de um ladino. Ao somarmos isso com a proficiência em Furtividade e a habilidade de se Esconder como ação bônus, temos os elementos de uma combinação tática: o demônio se Esconde em meia-luz ou escuridão, recebendo vantagem em seu primeiro ataque a partir do esconderijo, o que aumenta seu dano. Esse ataque, no entanto, revela sua posição.

Para se Esconder de forma que possa atacar com vantagem mais uma vez, ele precisa sair da luz. Pode fazer isso facilmente se a única fonte de luz dos PJs for uma tocha, lanterna ou lanterna coberta, e se nenhum deles tiver visão no escuro. Mas se qualquer PJ tiver visão no escuro, o demônio precisa ficar pelo menos 12 metros longe da fonte de luz mais próxima. Nessa situação, ele não pode se mover o suficiente em um turno para deixar de ser visto sem que haja algum tipo de cobertura presente, ou sem usar a ação Correr. Ainda que tenha uma certa defesa contra ataques de oportunidade (por sua resistência ou imunidade a todo tipo de dano, exceto dano radiante e dano físico de armas mágicas), ele simplesmente não é rápido o bastante para atacar ou Desengajar, sair da vista de todo oponente com visão no escuro e se Esconder em um único turno. Mesmo contando com Movimento Incorpóreo, que permite que o demônio passe *através* do oponente que acabou de atacar e continue se deslocando, temos de presumir que esse inimigo teve tempo de se virar para fazer o ataque de oportunidade a que tem direito, e vai ver em que direção o demônio das sombras está indo.

Por outro lado, o demônio causa tanto dano com o ataque com as Garras, baseado em Destreza, que podemos tratá-lo como um bruto, apesar da falta de Força. Ainda assim, é provável que convenha a eles favorecer alvos mais fracos em vez de mais fortes. Logo, escolhem o oponente com a menor

quantidade de pontos de vida (com Inteligência 14 e Sabedoria 13, são capazes de estimar isso com precisão) e atacam de forma implacável, na esperança de acabar com esse inimigo em uma ou duas rodadas.

Se a primeira pancada não causar pelo menos um dano severo (60% do máximo de PV do oponente), ou se a segunda não acabar com o inimigo, o demônio das sombras tem de pensar duas vezes antes de agir depois. Caso nenhum dos aliados do oponente venha ajudar, o demônio pode usar uma terceira rodada para tentar dar o golpe de misericórdia. Caso contrário, ele usa o próximo turno dele para recuar e Correr (ação), o que pode desencadear um ou mais ataques de oportunidade contra ele, e depois tenta se Esconder (ação bônus) uma vez que esteja fora da luz. Enquanto escondido, ele se move nos entornos furtivamente até que possa pegar a vítima desprevenida mais uma vez. Ele não está fugindo quando Corre, apenas se reposicionando, e quando faz isso pode se aproveitar de todo seu deslocamento ou apenas de parte dele. Ele repete essa sequência até que ele ou todos os oponentes sejam derrotados.

Barlguras são brutos estúpidos, mas são brutos estúpidos com capacidades interessantes. Para começar, é inesperado que sejam proficientes em Furtividade. Isso, combinado à característica Salto com Impulso, dá a eles uma sequência de Ataques Múltiplos de surpresa, embora não partindo de um esconderijo (é difícil não notar um imenso gorila demônio vermelho voando para cima de você), o que não dá vantagem nas jogadas de ataque deles. Mas não é só isso! Eles também têm Imprudente, recurso idêntico a Ataque Imprudente, característica de classe do bárbaro, que os dá vantagem em todas as suas jogadas de ataque em troca de concederem vantagem em jogadas *contra* eles. Dada sua Inteligência 7, eu imagino que devam usar essa característica o tempo todo, mesmo quando não precisarem dela. É só uma parte da sua natureza demoníaca.

Quanto você pagaria por isso? Não responda ainda! Barlguras têm habilidade de conjuração inata, e uma de suas magias inatas é *invisibilidade*. No fim das contas, eles podem sim atacar de um esconderijo! Mas será que fariam isso? São espertos o bastante para fazê-lo? Como uma criatura basicamente estúpida empregaria magias como *disfarçar-se* e *força espectral*, que são mais efetivas quando usadas de forma criativa? Qual é a melhor forma de fazer bom uso dessas magias, uma que funcione na maior

parte das vezes sem variações, já que eles não têm a Inteligência para ajustar sua estratégia caso a caso?

Eis uma ideia: barlguras usam *força espectral* para criar uma ilusão que vai atrair as vítimas, como uma pilha de tesouros, uma mesa farta de comida ou um filhote de animal fofo. Depois ficam esperando, escondidos. Quando as vítimas se aproximam para examinar a isca ilusória, os barlguras conjuram *emaranhar* sob elas, deixando contidas aquelas que falharem em suas salvaguardas de Força. Em seguida, voam para cima delas e começam a atacar de forma Imprudente. Caso haja vários barlguras no encontro – o texto descritivo diz que é comum andarem em bandos –, apenas um deles conjura *emaranhar*, enquanto os outros, invisíveis até o momento de atacar, aproveitam o elemento surpresa. Se houver apenas um, o ataque não vai mais ser uma surpresa na rodada seguinte, já que os PJs de repente se veem enroscados em vinhas mágicas.

Em um encontro como esse, é importante manter registro de quais vantagens e desvantagens tanto os barlguras quanto os PJs possuem, porque toda e qualquer vantagem cancela toda e qualquer desvantagem, e vice-versa. Os barlguras podem ter vantagem de atacar sem serem vistos – vindo do recurso Imprudente –, de atacar um oponente contido e/ou de atacar um oponente cego (um que não possa ver na escuridão). PJs podem ter vantagem de atacar um barlgura Imprudente, e podem ter desvantagem de atacar enquanto cegos e/ou contidos.

Um barlgura tem 30% de chance de invocar outro. Isso equivale a gastar uma ação na esperança de ganhar, digamos, mais duas ou três, equivalentes àquelas do invocador. Não vale a pena, especialmente porque é provável que a cena já tenha vários barlguras presentes.

Vrocks são brutos voadores, com 18 metros de deslocamento de voo e resistência à dano físico de armas normais. Dessa forma, podem pairar, voar até chegar no corpo a corpo, atacar e subir para além do alcance; eles podem desencadear um ou mais ataques de oportunidade assim, mas não se preocupam tanto com isso.

A questão com os vrocks é saber qual ação de ataque eles usam em cada turno: os Ataques Múltiplos corpo a corpo, os Esporos ou o Guincho Atordoante. O Guincho Atordoante só pode ser usado uma vez por dia, então vamos dar uma olhada nisso primeiro. Ele pode atordoar criaturas em um raio de 6 metros, mas por apenas uma rodada. Uma criatura atordoada

falta de forma automática em salvaguardas de Força e Destreza, jogadas de ataque contra ela têm vantagem e ela não pode se mover ou realizar ações ou reações. O raio do Guincho Atordoante sugere que ele deve afetar em média até quatro inimigos (baseado na tabela Alvos em Áreas de Efeito, no capítulo 8 do *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre*). O que quer que vá acontecer às vítimas atordoadas, tem que acontecer dentro da próxima rodada, ou a oportunidade é perdida.

O *Monster Manual: Livro dos Monstros* não diz se os vrocks caçam em bando; se sim, eles têm uma chance muito melhor de aproveitar os benefícios de um Guincho Atordoante. Vrocks podem ser invocados por demônios mais poderosos, que conseguem tirar vantagem dos inimigos quando esses estão atordoados. Só que para um vrock solitário, no entanto, esse recurso não parece valer o esforço.

Seus Esporos, por outro lado, envenenam as criaturas inimigas e podem continuar causando dano rodada após rodada, bem como impor desvantagem nas jogadas de ataque e salvaguardas das vítimas envenenadas. Não é uma decisão difícil. Sempre que os vrocks possam se posicionar para afetar pelo menos três inimigos e tenham os Esporos disponíveis, eles vão usá-los.

Um vrock tem 30% de chance de invocar outro vrock ou 2d4 dretches. A opção de um vrock não vale a pena, pelo mesmo motivo que não compensa a um barlgura invocar outro. Quanto aos dretches, sua Nuvem Fétida é meio redundante em relação aos Esporos do vrock, e com seu baixo nível de desafio de 1/4, mesmo cinco deles não se comparam ao ND 6 do vrock, ainda que seus números aumentem a dificuldade do encontro; minha sugestão a qualquer DM que queira que dretches façam parte do encontro com um vrock é a de simplesmente colocá-los lá, antes de mais nada.

A zona intermediária da hierarquia demoníaca é formada pelos demônios de tipos 2 e 3: chasmes, hezrous, glabrezus e ochlols.

Um **chasme** (*caz-me*) é um mosquito demoníaco de quatro patas do tamanho de um cavalo. É comum que trabalhem recapturando demônios fugitivos, devolvendo-os aos seus soberanos, mas não são contra a ideia de atacar aventureiros e aventureiras só porque sim. Como criaturas de Força e Destreza altas, são ótimos para ataques que causam muito dano. Com deslocamento de voo de 18 metros, manobram em meio aos oponentes, mantendo a posição no ar a uma distância de até 9 metros do máximo deles

que puderem, de forma que as vítimas possam ser afetadas pelo Zumbido sonífero. Essa é uma daquelas características especiais que ou afetam um inimigo de imediato ou não afetam de forma alguma; então, depois de terem tido uma chance de ninar todos os PJs, não têm mais por que ficar em uma posição específica.

São indiferentes ao escolher seus alvos (exceto o fato de atacarem aqueles conscientes antes dos inconscientes); mas, assim que escolherem um, vão concentrar todos os seus ataques apenas nele. Embora possam chegar em um rasante, furar o alvo com a probóscide e sair voando, isso causaria pelo menos um ataque de oportunidade toda vez, e os chasmes não têm resistência a dano de armas normais, então ataques de oportunidade seriam um problema para eles. Em vez disso, ficam dentro do alcance dando aquela linguada. Nem é tão ruim – sozinhos, podem causar dano severo com apenas um ataque. Só que eles têm resistência à magia e proficiência em salvaguardas de Destreza e Sabedoria – duas das “três grandes” –, de forma que conjuradores não chamam a atenção deles como algo muito perigoso.

Um chasme tem 30% de chance de invocar outro chasme. Não vale a pena.

Um **hezrou** é um bruto fedido que pode dominar inimigos próximos só com sua catinga. É isso. É tonto, resistente e limitado a ataques corpo a corpo. É um monstro do tipo “Aaarrhhgg, bate bate bate” (ou, nesse caso, “Aaarrhhgg, rasga rasga morde”) com um manual de instruções que caberia em um biscoito da sorte. Um hezrou tem 30% de chance de invocar outro igual a ele ou 2d6 dretches; veja “vrocks”, acima.

O **glabrezu** é o primeiro tipo de demônio que é interessante de se pensar fora do combate, porque seu objetivo, de acordo com o *Monster Manual: Livro dos Monstros*, é oferecer tentações aos mortais até que eles se destruam sozinhos. Também é um dos tipos de demônios mais prováveis de serem invocados por um conjurador buscando um servo ou aliado. Glabrezus são péssimos aliados e servos. Ah, gente, vocês estão *invocando um demônio* – o que esperam, o próximo empregado de destaque do mês?

De qualquer forma, baseado em sua descrição, é mais provável que um glabrezu comece um encontro com uma conversa em vez de com safanões. Eles não têm proficiência em qualquer perícia social, mas têm Carisma 16, o que já dá a eles um bom jeito de começar. Com 36 metros de telepatia e

visão verdadeira, podem detectar criaturas se aproximando e começar negociações antes que elas mesmas saibam com quem estão conversando.

Um glabrezu, fluente em falar de forma dúbia, faz promessas de poder grandiosas e ambíguas, de riquezas e de experiências sem comparação, tudo em troca de uma promessa dos PJs de que realizarão tarefas para ele – tarefas calculadas para levá-los à ruína. Por exemplo, um personagem motivado por uma necessidade de provar a si mesmo pode ser enviado para lutar contra uma criatura que não pode derrotar, enquanto o resto do grupo age de forma que parece traí-lo. Uma personagem pode ser enviada disfarçada para um trabalho e perder seu verdadeiro eu – ninguém se lembrará quem ela é, irá reconhecê-la ou se lembrará do seu nome. Um personagem motivado por uma busca por conhecimento pode ser enviado em uma missão solitária e terminar enlouquecido. Uma personagem em busca de experiências pode ser agraciada com o que quer que deseje, de uma forma que trará a ela dor e tristeza, ou destruirá sua capacidade de aproveitar ou até mesmo sentir a vida, ao transformá-la em um espectro. Uma personagem em busca de propósito e conexão pode ser enviada para curar refugiados com um cajado mágico que vai prender sua própria alma, condenando-a a um confinamento solitário.

Caso os personagens expressem dúvidas (em vez de recusa imediata), o glabrezu aumenta as apostas (“Que tolo faria tais promessas sem algum tipo de prova? Vejam bem o que eu ofereço!”), apresentando belos itens mágicos para tentar os personagens, feitos sob medida para cada um deles. No entanto, ele não vai dar esses itens aos PJs, a menos que concordem em fazer o que ele quer. Se o glabrezu for morto, os itens continuam existindo. Será que eu preciso mencionar que são todos amaldiçoados? Gosto de fazer com que a maldição desperte depois de um tempo, com jogadores e jogadoras fazendo uma salvaguarda a cada dez dias contra uma CD igual ao número de dezenas (semanas) em que mantiveram o item amaldiçoados. Quando falharem em uma salvaguarda, e em algum momento vão falhar, a bomba explode.

Se os PJs recusem a tentação, o glabrezu vai dispensá-los, irritado (“Criaturas fracas – se não têm apetite para nada, sejam vocês mesmos a comida dos que merecem!”), e atacar, começando pelo personagem mais fraco que estiver ao seu alcance. Com Inteligência 19 e Sabedoria 17, ele consegue “ler” as estatísticas dos personagens para avaliar o poder relativo

deles, além de suscetibilidade à *confusão* (salvaguarda de Sabedoria) e *palavra de poder: atordoar* (salvaguarda de Constituição).

Um glabrezu pode conjurar *escuridão* à vontade, obscurecendo uma esfera de 4,5 metros de raio. *Escuridão* sobrepuja visão no escuro, bem como qualquer magia de 2º círculo ou inferior que crie luz. Sem ajuda de magia, todo PJ nessa escuridão mágica vai estar cego e, portanto, com desvantagem em jogadas de ataque contra o glabrezu – enquanto o último, graças à visão verdadeira, vai ter vantagem em todas as jogadas de ataque contra um oponente cego. Fica claro, então, que essa é a primeira coisa que o glabrezu vai fazer, e os PJs vão para o saco se não tiverem *luz do dia* ou uma magia de iluminação de círculo superior.

Esse demônio de quatro braços tem Ataques Múltiplos incomuns. Ele pode tanto fazer dois ataques com a Pinça e dois com o Punho, quanto fazer dois ataques com a Pinça e conjurar uma magia. É possível que agarre e segure uma criatura com cada pinça, que têm alcance de 3 metros, e ele próprio tem um deslocamento de 12 metros. Assim, seu primeiro ataque é tentar pegar o oponente mais fraco que conseguir; se der certo, tenta pegar mais um. Depois, ele puxa esses oponentes para quadrados ou hexágonos adjacentes (sem movimento exigido para fazer isso, mas um teste resistido de Força seria justo), ou ele mesmo se move para um quadrado ou hexágono adjacente e finalmente os espanca usando os punhos.

Essa é a tática padrão do glabrezu, mas ele tem outras:

- Contra dois ou mais oponentes agrupados que não estão agarrados e estão a até 27 metros de distância, ele pode conjurar *confusão*. Tanto essa magia quanto *escuridão* exigem concentração, então não podem ser sustentadas ao mesmo tempo; o fator decisivo é se *escuridão* sozinha é o suficiente para dominar esses personagens, ou se medidas mais drásticas são necessárias. *Confusão* é útil contra guerreiros fortes no corpo a corpo e especialmente contra aqueles que possuem Ataque Extra, porque ela tem 60% de chance de negar completamente sua ação (o que é brutal para a economia de ações de um personagem com Ataque Extra ou uma ação bônus) e 20% de chance de redirecioná-la a outro oponente.
- Contra um oponente irritante que esteja livre e a até 18 metros, *palavra de poder: atordoar* o desliga por um tempo, desde que tal oponente

tenha 150 PV ou menos e falhe em uma salvaguarda de Constituição. O glabrezu pode estimar se um oponente tem mais de 150 PV ou um modificador de salvaguarda de Constituição maior do que +1 (ele reluta em usar esse poder diário sem ter ao menos uma chance de sucesso de dois para um – mas se for necessário para limpar o campo de batalha, usa-o mesmo assim).

- Finalmente, se qualquer um dos oponentes estiver sendo aprimorado por uma ou mais magias sustentadas, o glabrezu pode conjurar *dissipar magia* à vontade e acabar com a brincadeira. Ai do PJ que conjurar *luz do dia* usando apenas um espaço de magia de 3º círculo...

Um glabrezu tem 30% de chance de invocar um outro igual a ele, 1d2 hezrous ou 1d3 vrocks. Esqueça o outro glabrezu: não só não vale a pena estrategicamente como eles também não são um tipo muito colaborativo. E quanto aos hezrous ou vrocks? Agora começamos a ver que somar mesmo que dois inimigos adicionais pode ter um impacto real, graças aos níveis de desafio moderados deles. Hezrous podem ser úteis para distrair ou desabilitar agressores de distância que possam estar causando problemas ao glabrezu, mas acho que vrocks seriam ainda melhores para isso por causa dos Esporos, do Guincho Atordoante e da capacidade de voo. A baixa probabilidade de ser bem-sucedido na invocação, no entanto, significa que essa não é uma habilidade que o glabrezu vá ficar esperando para usar apenas quando estiver com problemas de verdade. Acho que um deles tenta invocar vrocks assim que percebe que os oponentes representam uma ameaça real – ou seja, assim que esses oponentes sejam capazes de deixá-lo pelo menos moderadamente ferido (com 190 PV ou menos) no primeiro turno de combate.

Mesmo assim, vamos nos aprofundar nas probabilidades reais, porque um glabrezu é capaz de fazer esses cálculos. Ele tem 30% de chance de invocar em média dois vrocks; vamos dizer que o combate continua por mais duas rodadas caso ele seja bem-sucedido. Os poderes dos vrocks dão a eles e ao glabrezu vantagem em todas as jogadas de ataque. Cada Esporo tem 50% de chance de causar 6 pontos de dano a três oponentes. Nos dois turnos subsequentes, cada vrock tem 60% de chance (contra CA 15) de causar 24 pontos de dano com os Ataques Múltiplos. Juntando tudo isso, espera-se que a tentativa de invocação renda 14 pontos de dano adicionais,

mais os efeitos de vantagem e desvantagem em quaisquer danos que o próprio glabrezu cause. Em comparação, com 75% de chance de acertar (94%, com vantagem), espera-se que o glabrezu, sozinho, cause 37 pontos de dano por turno contra a mesma CA. Em outras palavras, o dano total causado pelos vrocks ao longo de várias rodadas – mesmo contando com o seu efeito no dano do próprio glabrezu – não se equipara ao que o glabrezu consegue sozinho em um único turno. Claro, com certeza vai reduzir a capacidade dos PJs de causarem dano a ele; mas, quando analisada com frieza, a chance de falha é tão maior do que a chance de sucesso que o glabrezu vai preferir ficar com o faça-você-mesmo. Veredito: sem invocação.

Apesar de ser um mero demônio de tipo 3, sem dúvida o glabrezu é um chefão de fase. Construa sua aventura de acordo com isso.

Um **yochlol**, por outro lado, provavelmente vai aparecer em um encontro com uma drow sacerdotisa de Lolth que o invoque (ou seja, ele mesmo não pode invocar outros demônios). Nesse cenário, a sacerdotisa é o chefe; o yochlol aparece na forma de uma aranha gigante e usa suas habilidades em sinergia com as da mestra. Isso significa que primeiro usa a habilidade inata de conjurar *dominar pessoa* no PJ com a maior razão de Força/Sabedoria. Assim que esse PJ testar a salvaguarda para resistir à magia, o yochlol então conjura *teia* em quaisquer PJs que não estejam enredados, preferindo primeiro os que atacam corpo a corpo. Em qualquer turno em que não esteja conjurando uma magia, ele usa os Ataques Múltiplos de Mordida dupla.

A característica especial Forma de Névoa do yochlol tem uma utilidade meio limitada, já que anula a capacidade de ele causar dano direto. Ela tem potencial para incapacitar um personagem, mas isso só é útil se o yochlol tiver um ou mais aliados que possam atacar o PJ incapacitado na sequência – ou, em contrapartida, se o yochlol precisar *resgatar* os aliados dele de ataques *perto* do personagem incapacitado. O negócio é que, com uma CD de apenas 14 exigida na salvaguarda de Constituição para evitar veneno e incapacitação, o alvo tem de ter um modificador de -1 ou pior nessa salvaguarda para dar ao yochlol chances de dois para um de ser bem-sucedido. Na maior parte das situações, simplesmente não é tão eficaz assim.

DEMÔNIOS MAIORES

A gerência superior da hierarquia demoníaca compreende o nalfeshnee de tipo 4, a marilith de tipo 5 e o balor e o goristro de tipo 6.

Nalfeshnees são muitas vezes encontrados no comando de demônios menores, em vez de sozinhos. Eles seguem um perfil de bruto bem simples, com Força e Constituição extraordinariamente altas – mas também têm Inteligência extraordinária, ainda que sua Sabedoria esteja na faixa médio-alta. Essas últimas indicam um monstro que pode planejar e coordenar, adaptar-se de improviso, avaliar forças e fraquezas dos inimigos com precisão e selecionar alvos para si e seus lacaios de forma apropriada. Ele talvez até evite um combate em favor de um diálogo, caso saiba que está em clara desvantagem – mas, se tratando de demônios, a encarnação do caos e da maldade, isso é um grande talvez. Como dito, sua motivação é destruir; para eles, morrer é apenas uma inconveniência. É provável que apenas um personagem caótico e mau seja capaz de conseguir qualquer cooperação útil com um nalfeshnee. Ou qualquer demônio, no caso.

A característica especial mais chamativa do nalfeshnee é a Aura de Horror, uma habilidade que exige Recarga e pode ser usada, em média, em um turno a cada três. Como a Presença Aterradora de um dragão, essa é uma das características que uma criatura pode usar contra os inimigos apenas uma vez – se não são afetados por ela na primeira tentativa, não serão afetados de forma alguma no mesmo encontro. Além disso, a Aura de Horror faz parte dos Ataques Múltiplos do nalfeshnee. Por isso, é mais útil contra qualquer oponente ou oponentes com que o nalfeshnee estiver engajado em corpo a corpo no momento. Então, mesmo que com isso o nalfeshnee pudesse facilmente acertar três oponentes de uma só vez (baseado na tabela Alvos em Áreas de Efeito, no capítulo 8 do *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre*), ele não só não tenta se posicionar para afetar o máximo de inimigos possíveis como faz o oposto: tenta se posicionar para afetar *apenas o oponente ou oponentes do momento*, ou então o oponente ou oponentes com os quais esteja prestes a se engalfinhar. E ele não quer que o efeito desapareça muito rápido.

Graças a sua capacidade de voo, o nalfeshnee quase sempre luta a partir do ar, dando rasantes até um oponente, usando os Ataques Múltiplos e depois subindo de novo. Com CA 18 e 184 PV, não tem quase nada a temer de ataques de oportunidade.

Como tem características especiais de Resistência à Magia e Teleporte, o nalfeshnee é bom para derrubar conjuradores que estejam causando problemas aos seus lacaios (se tentarem fugir quando o demônio aparecer, ele usa a Mordida em seu próprio ataque de oportunidade). Fora isso, ele se concentra nos oponentes que representam a maior ameaça para ele e seus serviços. Na maior parte das vezes, cai nessa categoria qualquer personagem jogador usando uma arma mágica (em especial uma que cause dano extra contra demônios ou criaturas malignas no geral), um que esteja causando dano ácido, trovejante, radiante, necrótico ou psíquico, ou então um conjurando magias que exijam salvaguarda de Destreza para evitar.

Com o nalfeshnee, a chance de uma invocação bem-sucedida de demônios aumenta de 30% para 50%; também estamos olhando para um demônio que provavelmente já vai ter vários lacaios consigo, então não vai estar trabalhando sozinho. Ele pode se dar ao luxo de gastar um turno para trazer mais aliados à batalha. Assim, em vez de calcular as possibilidades de acerto e dano esperado, eu baseio essa análise do efeito causado no total de pontos de experiência do encontro. Invocar 1d4 vrocks traria uma média de mais 5.750 XP de sangue demoníaco ao encontro; 1d3 hezrous seriam 7.800 XP; 1d2 glabrezus, 7.500 XP; e um ou mais nalfeshnees, 10.000 XP. É provável que nenhuma dessas invocações aumente o multiplicador de encontro. Mas considere outra coisa: invocar um ou mais nalfeshnees só vai trazer um comandante rival ao campo de batalha, então podemos descartar essa opção. Removendo essa, a opção dos hezrous parece a segunda melhor escolha.

Mariliths são vitrines de facas Ginsu demoníacas, portando seis espadas longas e com uma cauda preênsil para acompanhar. Essa cauda pode agarrar e conter um inimigo, dando à marilith vantagem em todas as jogadas de ataque contra ele. Além disso, as características especiais Reativa e Aparar, juntas, dão a ela uma CA efetiva de 23 contra um ataque corpo a corpo a cada turno – não a cada um dos turnos *dela*, mas a cada turno de *qualquer criatura*. Mariliths *amam* combate corpo a corpo. Dito isso, seus atributos físicos seguem um perfil de escaramuçador, e elas têm deslocamento de 12 metros, então não vão ficar paradas esperando lutar com quem se aproximar.

As mariliths têm Inteligência excepcional e Sabedoria muito alta, então são boas em planejamento, coordenação e adaptação, além de em selecionar

alvos. Assim como os nalfeshnees, são muitas vezes comandantes de tropas demoníacas, e avaliam ameaças de acordo com os mesmos critérios usados por eles. Também compartilham a característica Teleporte dos nalfeshnee; com seus Ataques Múltiplos mortíferos, podem tornar as vidas de conjuradores inimigos muito, muito curtas. Caso um conjurador tente fugir, uma marilith vai com tudo para cima dele com sua cauda e o interrompe na hora.

Em combate corpo a corpo, seu primeiro ataque sempre será o da Cauda; caso acerte, agarrando o alvo, todos os golpes com a Espada Longa do restante dos Ataques Múltiplos serão contra o alvo contido. Nos turnos subsequentes, caso um inimigo já esteja agarrado pela cauda, a marilith divide os ataques igualmente entre esse oponente e outro (ou outros) engajando em corpo a corpo, dedicando qualquer ataque ou ataques restantes à vítima agarrada.

Uma marilith não vai querer invocar outra – isso seria apenas pedir por uma disputa de poder. Invocar 1d6 vrocks acrescentaria uma média de 8.050 XP, com 50% de chance de aumentar o multiplicador do encontro. Invocar 1d4 hezrous acrescentaria possivelmente 9750 XP; 1d3 glabrezus, 10.000 XP; 1d2 nalfeshnees, 15.000 XP. Aumentar o multiplicador do encontro em um nível eleva os pontos de experiência ajustados em metade do total de XP de todos os monstros no encontro; só para a marilith, já são mais 3.750 XP ajustados. Caso o total de XP dos lacaios da marilith existentes seja igual ou maior que o dela, os vrocks saem na frente. Caso contrário, fique com os nalfeshnees.

Balores lutam como generais, na liderança dos exércitos demoníacos. Com perfil de atributos de bruto e com a característica Aura Flamejante, que queima toda criatura em um quadrado ou hexágono adjacente, eles não só amam combate mano a mano como também ficam felizes de estarem cercados pelo máximo de inimigos possível. Assim como nalfeshnees e mariliths, também são muito bons em avaliar seus inimigos e se concentrar nas maiores ameaças.

Os Ataques Múltiplos do balor são formados por um golpe com a Espada Longa e um com o Chicote; ele pode usar o ataque com o Chicote para enroscá-lo em um inimigo que esteja a até 9 metros de distância, puxá-lo até sua zona quente e prosseguir com a Espada Longa. Em turnos subsequentes, ele pode continuar usando essa combinação Chicote–Espada

Longa contra o mesmo oponente; finalizar um inimigo gravemente ferido com a espada e depois usar o chicote para pegar outro; ou continuar a luta contra um adversário que já esteja no alcance com a espada, enquanto usa o chicote para puxar mais vítimas para a Aura Flamejante. Ou então, assim como o nalfeshnee e a marilith, pode Teleportar até a posição de um conjurador inimigo e fazer um ataque de oportunidade com a Espada Longa caso ele tente se afastar. Mesmo podendo voar, balores geralmente lutam no chão porque a Aura Flamejante faz efeito no começo do próprio turno deles, então precisam estar adjacentes aos inimigos nesse momento.

O *Monster Manual: Livro dos Monstros* não é explícito ao dizer se os Espasmos de Morte do balor se aplicam à destruição da sua forma física em qualquer plano fora do Abismo ou apenas à ruína final em seu plano natal, mas já foi confirmado oficialmente que essa característica especial se aplica à forma física deles em qualquer plano de existência. Graças a isso, um balor gravemente ferido (com 104 PV ou menos) tenta se posicionar a até 9 metros de quantas criaturas inimigas puder, para que possa levá-las consigo quando chegar a hora.

Invocar 1d8 vrocks adiciona possíveis 10.350 XP e tem 68% de chance de aumentar o multiplicador de encontro; 1d6 hezrous, 13.650 XP e 50% de chance de aumentar o multiplicador; 1d4 glabrezus, 12.500 XP; 1d3 nalfeshnees, 20.000 XP; 1d2 mariliths, 22.500 XP; e um goristro, 18.000 XP. Podemos desistir de cara do goristro – *a menos que* os inimigos do balor estejam se escondendo dentro ou atrás de uma estrutura que um goristro possa demolir. Quanto a vrocks e hezrous, a menos que o balor tenha um exército formidável o acompanhando, vai ser difícil para eles adicionarem mais XP ajustado ao encontro para compensar o efeito de uma ou mais mariliths na batalha. Acho que as mariliths são a melhor escolha*.

Por fim, os **goristros** são descritos no *Monster Manual: Livro dos Monstros* como “máquinas de cerco vivas”. Tal qual os outros demônios de níveis altos descritos até agora, seu perfil de atributos físicos é o de um bruto. Mas ao contrário deles, os goristros são estúpidos, e agem pura e completamente por instinto. Podem reconhecer uma ameaça da mesma forma que um animal, e escolhem os alvos como um bicho escolheria, mas não conseguem fazer avaliações detalhadas sobre características ou atributos dos PJs, nem se adapta a situações inconstantes.

A habilidade de maior destaque do goristro é a Carga, que exige que ele se move pelo menos 4,5 metros em linha reta na direção de um alvo e dê uma chifrada, o que pode derrubar a vítima. Uma falha em uma salvaguarda de Força também significa que o alvo é arremessado por 6 metros, o que quer dizer que o goristro pode partir em carga e derrubá-lo novamente no turno seguinte (e os goristros acham isso muito divertido, e chamam de “golfe de cabeça”). A Carga causa um dano enorme – $14d10 + 7$ pontos de dano perfurante ao acertar, ou 84 pontos, em média. Em comparação, os Ataques Múltiplos de Punho–Punho–Casco contra um alvo a menos de 4,5 metros causam apenas $3d10 + 6d8 + 21$ pontos de dano contundente, ou 64 pontos, em média. Portanto, mesmo que esteja engajado no corpo a corpo, ele vai preferir se afastar 6 metros (você acha que um demônio com CA 19 e 310 PV se importa com ataques de oportunidade?) e dar outra Carga.

Mas digamos que, como um cachorro correndo atrás de uma bolinha, a Carga é uma reação reflexa instintiva ao ver um oponente a certa distância. E se um goristro der uma carga em um oponente e falhar em derrubá-lo? Ele se afasta para outra carga, ou usa os Ataques Múltiplos com punhos e cascós?

Acho que tudo depende da probabilidade de acertar um golpe – algo que ele não seria capaz de calcular, mas que teria um certo instinto para perceber. Um ataque de Carga é tudo ou nada: o goristro só tem uma jogada de ataque, e se falhar não causa dano algum. Seus ataques com o Punho e com o Casco têm a mesma probabilidade de acerto, mas nesse caso ele tem três chances de conseguir (ou falhar). Eu diria que se o goristro tiver uma chance de dois terços ou mais de ser bem-sucedido na jogada de ataque, ele vai na Carga, mas se essa chance for menor que dois terços, prefere se garantir fazendo três ataques em vez de um. Com um modificador para acertar de +13, isso significa que ele deve estar atacando um alvo de CA 20 ou mais (com desvantagem na jogada de ataque, CA 17 ou mais; com desvantagem, CA 22 ou mais) para preferir os Ataques Múltiplos de Punho–Punho–Casco.

QUASITS

O **quasit** é um ínfero Minúsculo com Força muito baixa, Destreza muito alta e Constituição média. Seu perfil de atributos normalmente sugeriria um

atacante de tocaia, mas ele não tem ataques à distância. Assim, essa é uma criatura que tem de ser capaz de atacar repetidamente e dar o fora. Talvez ele mesmo não precise começar um ataque – talvez espere escondido, usando a característica de Invisibilidade, até que seu mestre ou um aliado já esteja engajado em combate com um inimigo, quando corre por trás para realizar ataques furtivos (“Regra Opcional: Flanquear”, no capítulo 8 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*), ou talvez se aproveite do grande deslocamento e da Invisibilidade para emboscar conjuradores e outros que estejam atacando à distância. Qualquer uma dessas opções seria consistente com sua proficiência na perícia Furtividade.

Quasits não são muito brilhantes: seu valor de Inteligência de 7 indica que agem principalmente por instinto. No entanto, conseguem estimar, de forma bem superficial, se um oponente é “forte” ou “não forte”. Alvos grandes, ou de armadura, ou com armas grandes ou pesadas são “fortes”. Alvos pequenos, ou sem armadura, ou usando armas pequenas ou simples são “não fortes”. Contra um oponente “forte”, eles começam com Assustar, tentando amedrontar o oponente e confundi-lo antes de atacar com as Garras ou com a Mordida. Contra um oponente “não forte”, ele pula Assustar e vai direto para ataques corpo a corpo.

Caso um oponente cause qualquer dano em um quasit, a próxima ação da criatura é ficar invisível. Ele não ataca novamente, a menos que um oponente em potencial já esteja engajado de outra forma.

Quasits têm a capacidade de assumir a forma de um morcego, de uma centopeia ou de um sapo; cada uma dessas formas melhora sua movimentação de alguma maneira, mas nenhuma é boa o bastante para que funcione a tática de manter distância o suficiente para correr, atacar e se afastar novamente. O risco de um ataque de oportunidade bem-sucedido é alto demais para um monstro de CA 13 e apenas 7 PV, mesmo um com resistência a dano físico de armas normais, e mesmo se o inimigo tiver desvantagem em jogadas de ataque por estar amedrontado ou envenenado.

SÚCUBOS E ÍNCUBOS

As **súcubos** e suas contrapartes masculinas, os **íncubos**, se originaram da explicação mitológica para sonhos eróticos (também, possivelmente, para episódios de paralisia do sono), e eram imaginadas como diabos que

tentavam as pessoas nesses sonhos. O que elas queriam? A mesma coisa que todo diabo quer: reivindicar sua alma; no caso delas, ao fazer com que você corrompa seu próprio livre-arbítrio ao se entregar ao pecado capital da luxúria.

Apesar de ter algumas das mesmas convenções, D&D não compartilha da cosmologia religiosa do Cristianismo, mas o texto descritivo no *Monster Manual: Livro dos Monstros* da quinta edição atribui a eles essencialmente a mesma missão: “quando um súcubo ou íncubo corrompe completamente uma criatura [...] a alma da vítima pertence ao ínfero [...] Depois de corromper com sucesso uma vítima, um súcubo ou íncubo a mata, e a alma maculada desce para os Planos Inferiores”.

Por isso, temos de fazer uma análise mais ampla das táticas de súcubos e íncubos. Eles não querem simplesmente ganhar uma vantagem em um encontro de combate casual. Eles não têm encontros de combate casuais. Ao contrário, essas táticas são passos que levam esses ínferos até seu objetivo final.

Vamos dar uma olhada nas características especiais de súcubos e íncubos, e como elas se encaixam nesse plano:

- A característica Forma Etérea facilita “reconhecimento, espionar os oponentes e se deslocar sem ser detectado” (*Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*, capítulo 2, “Plano Etéreo”).
- Proficiência em Enganação, Intuição e Persuasão dão a eles os meios para identificar os medos e os desejos básicos de um alvo e usá-los com uma mistura calibrada e lisonjeira de verdades, meias-verdades e mentiras.
- Telepatia permite que se comuniquem com qualquer criatura a até 18 metros telepaticamente.
- A característica Enfeitiçar permite que enfeiticem um único humanoide por um dia (a CD e o tempo limite são importantes, e vamos falar deles em detalhes mais adiante).
- Ligação Telepática dá a eles a capacidade de se comunicar com alvos enfeitiçados sem limite de distância, mesmo entre diferentes planos de existência.
- A característica Metamorfo permite que assumam uma forma humanoide comum de tamanho Pequeno ou Médio – o que for melhor

para seduzi-la, ó pessoa amada.

- Proficiência em Furtividade faz com que possam se aproximar de suas vítimas sem serem detectados por outras.
- A característica Beijo Drenante permite que suguem pontos de vida de um alvo enfeitiçado (ou voluntário), matando a vítima caso os PV dela sejam reduzidos a 0 apenas por este método – se o alvo estiver tomando dano de outras fontes, uma súcubo ou um íncubo deve usar Beijo Drenante para sugar pontos de vida iguais ao máximo do alvo antes de matá-lo dessa forma).

Listo as características nessa ordem porque é mais provável que eles as usem nessa sequência.

Uma das características mais úteis (e de vez em quando irritantes) de D&D quinta edição é o quanto cuidadosas suas regras são escritas para ter uma interpretação absolutamente literal. Se elas não mencionarem alguma coisa, essa coisa não se aplica. Com isso em mente, eu percebi que não há lugar nenhum nas regras em que esteja escrito que um alvo deve estar *consciente* para ser enfeitiçado! Tanto a magia *enfeitiçar pessoa* quanto a característica Enfeitiçar de súcubos e íncubos especificam que um alvo deve estar visível e a uma certa distância (em comparação, a característica Enfeitiçar do vampiro especifica que o alvo também deve ser capaz de vê-lo, o que exige que a vítima esteja acordada).

As restrições chave da característica Enfeitiçar de súcubos ou íncubos são a CD dela, que não é lá tão alta, e o fato de que o efeito dura apenas 24 horas. Isso significa duas coisas: primeiro, a súcubo ou íncubo favorece mais os alvos de Sabedoria baixa, idealmente aqueles com um modificador de salvaguarda de Sabedoria de 0 ou menos (entre sua Inteligência 15 e o fato de que fazem isso a vida toda, podemos presumir que eles “leiam” as estatísticas dos personagens para determinar como sabem disso). Levando isso em conta, de acordo com o texto descritivo, “quanto mais virtuosa for a presa do inferno, mais tempo demora a corrupção, porém mais gratificante será a derrocada dela”. Assim, uma súcubo ou íncubo em particular pode, por vontade própria, escolher um PJ de Sabedoria alta apenas pelo prazer do desafio. Segundo, já que a condição enfeitiçado desaparece depois de 24 horas, a súcubo ou o íncubo tem de visitar o alvo repetidas vezes em noites sucessivas para mantê-lo enfeitiçado.

É assim, então, que eu imagino um encontro com uma súcubo ou um íncubo – e lembre-se: ao contrário de muitos encontros com monstros, esse não se reduz a uma cena única; é um ato completo, talvez até mesmo um subenredo inteiro rolando ao longo do jogo:

- A súcubo ou o íncubo escolhe um alvo, espiando-o do Plano Etéreo.
- Depois do alvo escolhido, a criatura começa a fazer um plano de marketing baseado nos medos e desejos da vítima (você pode inferir essas coisas a partir de Ideais, Vínculos e Fraquezas de um PJ).
- Usando Forma Etérea para ir até o local do alvo, e depois Furtividade para não ser detectado, ele ou ela se aproxima do alvo enquanto ele dorme, e, em seguida, tenta Enfeitiçá-lo. Se for bem-sucedido, muahahahá! Se falhar, usa Forma Etérea mais uma vez e desaparece, para tentar de novo na noite seguinte.
- Durante o dia, pode transmitir sugestões telepáticas à vítima enfeitiçada, compelindo-a a se comportar de forma pecaminosa (caso não se lembre, os sete pecados capitais tradicionais são soberba, avareza, luxúria, inveja, gula, ira e preguiça). Ou pode se metamorfosear em uma forma atraente para o alvo, ir direto até ele e usar seus encantos femininos ou masculinos para que a vítima passe a agir fora do juízo normal. Ou ambos.
 - Agora, se um PJ ficar de repente abalado por uma pessoa estranha maravilhosa que surge do nada, e essa pessoa estranha começa a encorajar o PJ normalmente puritano a, digamos, engajar em demonstrações públicas de afeto, furtar moedas do cesto de um mendigo cego e por aí vai, outros PJs vão perceber rapidinho que tem algo errado ali. Então, uma súcubo ou um íncubo visitando um PJ em carne e osso provavelmente vai evitar testemunhas, e vai desencorajar totalmente o PJ a falar desse relacionamento com outras pessoas (“O que a gente tem é tão especial... que tal manter nosso segredinho?”).
 - Mas, de vez em quando, uma súcubo ou um íncubo pode levar uma vida pública, talvez até mesmo como uma figura importante, de forma que ninguém questionaria o envolvimento de um PJ com ela – ou seus desejos de manter discrição nos relacionamentos pessoais. Apenas entre quatro paredes ela ou ele vai libertar a sua identidade ínfra.

- Uma vez que a súcubo ou o íncubo tenha obtido a afinidade de um PJ, e este PJ tenha se degenerado até o ponto ideal, a criatura faz uma última visita noturna, durante a qual tenta assassinar a vítima com seu Beijo Drenante. Note que, como isso fere o PJ, ele pode fazer um teste adicional de salvaguarda de Sabedoria para resistir a Enfeitiçar com cada uso de Beijo Drenante. Por esse motivo, é ideal que a súcubo ou o íncubo tenha estabelecido um nível de confiança com o PJ de tal forma que torne possível ele aceitar o beijo *voluntariamente* primeiro, *sem* estar Enfeitiçado. Em outras palavras, a súcubo ou o íncubo usa o Beijo Drenante primeiro, *depois* tenta Enfeitiçar o alvo novamente, *daí* – se obter sucesso – usa Beijo Drenante uma segunda vez. Dependendo do quão comprometidos seus jogadores e jogadoras estiverem com interpretar os personagens, uma súcubo ou um íncubo que falhe em re-Enfeitiçar pode conseguir apenas *persuadir* o PJ de que ele já está muito moralmente comprometido, de que não há mais nada pelo qual valha a pena viver, e de que ele deveria aceitar o derradeiro Beijo Drenante como a consumação inevitável de sua derrocada.

Se o re-Enfeitiçar falhar, ou se o segundo Beijo Drenante não for o bastante para acabar com o PJ, a súcubo ou íncubo falhou em sua missão, porque não é provável que consiga executar essa combinação uma segunda vez. A criatura gasta uma ação voltando à sua forma verdadeira, ínfra – que não oferece benefício tático, apenas efeito cinematográfico – e, depois, em sua próxima ação, faz sua escapada pelo Plano Etéreo.

Sempre há uma chance da súcubo ou do íncubo ser exposto antes que consiga continuar com seus planos nefastos. Como DM, como você lida com essa situação? A característica Forma Etérea oferece uma porta de escape quase que infalível, mas você pode decidir que, pelo bem do espetáculo, a súcubo ou o íncubo vai revelar sua natureza ínfra antes de dar no pé. Se a escapada etérea for impedida de alguma forma e o ínfero for forçado a lutar em vez de fugir, ele vai voltar à forma real para ganhar acesso ao seu ataque com as Garras, já que sua forma humanoide não é feita para o combate.

Uma súcubo ou um íncubo desmascarado vai ficar e lutar? Não se tiver uma escolha, eu diria. É uma criatura de subterfúgio, não de agressão direta;

além disso, mesmo que tenha resistência a dano físico de armas não mágicas, não é a imune a elas, nem tem qualquer proteção contra dano ácido, energético, necrótico, radiante ou trovejante. Ela não tem território para proteger, nem família da qual se despedir – nada que valorize mais do que a própria vida, e é bem apegada a ela. Vai escapar pelo Plano Etéreo se puder, ou fugir voando se precisar, e usará o ataque com as Garras apenas se estiver encurralada, sem ter para onde correr.

YUGOLOTHS

Em AD&D, os análogos neutros e maus dos diabos ordeiros e dos demônios caóticos eram os “daemons”, mas desde a metade da segunda edição de D&D – talvez para evitar a confusão com demônios, ou para não confundir fãs de Philip Pullman – eles são chamados de “**yugoloths**”. Eles não são nem tão obedientes quanto os diabos, nem tão recalcitrantes quanto os demônios: Yugoloths têm mentalidade de mercenário, e de fato são empregados dessa forma por arquidiabos e lordes demônios, segundo o texto do *Monster Manual: Livro dos Monstros*.

Há poucas razões para que um Yugoloth seja encontrado em qualquer outro contexto, e por isso é improvável que os PJs os encontrem em seu próprio plano material nativo. Só que eu posso imaginar uma situação na qual um governante maligno pede ao mago ou arquissacerdote da corte que invoque um Yugoloth para ajudar em uma batalha contra um rival, ao supor que esse ínfero seja mais fácil de controlar que um demônio e menos propenso a, tal qual um diabo, exigir algo inaceitável como pagamento.

Há quatro tipos de Yugoloth listados no *Monster Manual: Livro dos Monstros*. Do mais fraco ao mais forte, eles são o mezzoloth, o nycaloth, o arcanaloth e o ultroloth. No entanto, mesmo os mezzoloths têm um nível de desafio de 5. Não são oponentes para aventureiros e aventureiras de níveis baixos.

Todos os Yugoloths são proficientes na perícia Percepção; são imunes a ácido e a veneno e resistentes a dano gélido, ígneo, elétrico e físico de armas comuns; têm Resistência à Magia; percepção às cegas ou visão verdadeira, somada à capacidade de conjurar *escuridão* de forma inata; e podem Teleportar. O mezzoloth, o nycaloth e o arcanaloth têm Força e Constituição altas e uma Destreza comparativamente baixa – o perfil de

atributos de um guerreiro bruto; ultroloths têm um perfil mais balanceado com uma leve ênfase em Constituição, o que os deixa mais perto de um tanque. Finalmente, como demônios e diabos, yugoloths só podem ser mortos de forma permanente em seu plano natal, Gehenna; em qualquer outro lugar, seus corpos físicos são destruídos, mas sua essência retorna a Gehenna e se reconstitui por lá. Assim, não têm razão para recuar ou fugir quando gravemente feridos.

Mezzoloths têm Inteligência baixa, o que indica que agem mais por instinto. Podem conjurar *escuridão* duas vezes por dia, e têm percepção às cegas, então faz sentido que se aproveitem dessa habilidade em sua primeira ação no combate. Também podem conjurar *dissipar magia* duas vezes por dia, então usarão essa habilidade caso falhem em uma salvaguarda contra uma magia ou outro efeito mágico que esteja causando a eles alguma inconveniência séria (por “séria”, quero dizer algo que não possam ignorar e que não possam simplesmente evitar ao se mover ou Teleportar).

Sua terceira habilidade de magia inata é *névoa mortal*, que podem usar uma vez por dia. A descrição dos mezzoloths dá a entender que eles usam esse poder quando cercados por inimigos, mas eles têm uma forma mais natural de escape, Teleporte, que não tem uso limitado. Em vez disso, não vejo por que não usariam *névoa mortal* de forma ofensiva, como ela se presta. Eles mesmos são imunes a veneno, então podem conjurá-la onde quiserem, a qualquer momento. Além do mais, a magia tal qual escrita implica que é conjurada em uma direção específica, e mesmo o texto do mezzoloth diz que ele “exala” a nuvem; ela não vai simplesmente emanar em todas as direções a partir dele, então não é útil para lidar com inimigos que o estejam flanqueando. Assim, imagino que mezzoloths iriam tascar uma *névoa mortal* na direção em que ela fosse pegar o maior número de inimigos de uma vez, de preferência quatro ou mais, dado o raio de 6 metros da magia (veja a tabela Alvos em Áreas de Efeito, no capítulo 8 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*). Depois disso, eles disparam para a nuvem de veneno e começam a cortar e perfurar os inimigos envenenados.

Só tem um problema. Tanto *escuridão* quanto *névoa mortal* exigem concentração para serem sustentadas, o que significa que um mezzoloth não pode usar ambas ao mesmo tempo. Isso não é um problema se houver mais

mezzoloths: enquanto um conjura *escuridão*, outro lança *névoa mortal*. Mas se houver apenas um, ele pode conjurar *névoa mortal* apenas se não precisar sustentar *escuridão* para que esteja escuro. Dito isso, mesmo que não esteja totalmente no escuro, *névoa mortal* vence *escuridão*, sem sombra de dúvida. *Névoa mortal* obscurece totalmente uma área, assim como *escuridão*; visão no escuro não a penetra, nem *luz do dia* a dissipá; e ainda causa dano venenoso dentro de sua área de efeito mesmo com uma salvaguarda bem--sucedida. Como não amar?

Mezzoloths não têm medo de magia em si, mas os tipos de dano aos quais não são imunes – radiante, necrótico, psíquico e trovejante – os irritam, então eles atacam imediatamente qualquer oponente que consiga causar neles algum ferimento desses tipos. Caso já não estejam adjacentes a tal oponente, eles vão Teleportar até um quadrado ou hexágono atrás dele e depois dar Ataques Múltiplos no turno seguinte, usando Garras para qualquer ataque de oportunidade ao qual tenham direito.

Nycaloths não são só brutos, nem somente brutos voadores, ou apenas brutos voadores furtivos, mas brutos voadores furtivos que podem conjurar *escuridão* e *reflexos* à vontade. Essa é uma combinação doida de características que pode e deve ser usada para fazer seu grupo surtar. Os nycaloths não têm nenhuma habilidade que exija que permanecam adjacentes aos oponentes – logo, vão lutar enquanto voam, dando rasantes para atacar e depois voando para fora do alcance. Com CA 18, 123 PV e resistência a uma ampla variedade de tipos de dano, não precisam se preocupar com ataques de oportunidade.

Escuridão é a primeira ação padrão do nycaloth, porque sua percepção às cegas dá a ele vantagem nessas circunstâncias. Caso falhe, ou caso os inimigos por alguma razão não sejam afetados por ela, ele segue com *reflexos*, de forma que aqueles capazes de vê-lo possam acabar lutando com uma duplicata ilusória. Ele conjura *dissipar magia* sob as mesmas circunstâncias em que um mezzoloth faria isso.

A sinergia entre *invisibilidade* e Teleporte é interessante, porque a *invisibilidade* termina quando o conjurador lança qualquer outra magia, mas o Teleporte do nycaloth não é uma magia, e sim uma ação. Assim, ele pode conjurar *invisibilidade* e depois Teleportar em seu próximo turno sem ficar visível de novo. Isso permite a ele não apenas Teleportar até o local de outro inimigo, como faz um mezzoloth, mas se tornar invisível, Teleportar e

depois atacar com vantagem quando o inimigo menos esperar. Essa manobra demora uma rodada a mais, mas o nycaloth pode ter um bom palpite sobre esses benefícios valerem essa demora – dependendo, por exemplo, se parece que os oponentes têm ótimos curandeiros que poderiam usar essa rodada para tratar os próprios aliados.

Arcanaloths, como o nome sugere, são especialistas em conjuração com um repertório vasto, mas as primeiras coisas para as quais quero chamar a atenção são o Carisma muito alto, a Inteligência extraordinária e a proficiência em Enganação e Intuição. Eles são os clientes lisos que *começam* aquele papinho furado antes de mais nada. São do tipo que gosta de conseguir tudo o que quer do jeito mais fácil.

Mas o que eles querem? Antes de mais nada, conhecimento. Itens mágicos também, mas principalmente aqueles que os ajudem a conseguir informações, seja diretamente ou ao usá-los como pagamento em uma negociação com outra pessoa. Sua cobiça por conhecimento não tem limites. Mas a informação dada, no entanto, deve ser valiosa.

O círculo não importa tanto quanto a escassez de espaços de magia disponíveis ao determinar o valor relativo destes últimos. Um arcanaloth tem apenas um espaço de magia de 6º, um de 7º e um de 8º círculo. Via de regra, ele não usa esses espaços para conjurar qualquer magia que não seja a desses mesmos círculos. Dito isso, *limpar a mente* é uma magia que pode ser útil em uma batalha de esperteza – mas nem tanto em uma batalha de punhaladas. Isso significa que o espaço de magia de 8º círculo do arcanaloth estaria vago para conjurar, digamos, uma *bola de fogo* absurdamente melhorada? Bom, poderia, mas essa é a única chance que ele vai ter de conjurar uma magia no 8º círculo; é evidente que esse espaço deve ser usado para algo um pouquinho mais especial. E, de fato, *corrente de relâmpagos* se mostra como uma magia que pode ser melhorada ao ser conjurada no 8º círculo. Essa é a melhor opção, porque permite ao arcanaloth conjurar essa magia poderosa não uma, mas duas vezes.

Com isso em mente, vamos abrir o livro de magias e dar uma olhadinha:

- *Limpar a mente*, como mencionado, é uma magia de interação social, com aplicação limitada em combate (ainda que valha a pena ser poupada caso os oponentes do arcanaloth comecem a usar magias de

adivinhação ou encantamento). Nossa espaço de magia de 8º círculo está potencialmente aberto para uma adaptação.

- *Dedo da morte* é forte, mas não pode ser melhorada. O arcanaloth só vai ter uma chance de conjurar essa magia, então ele vai guardá-la para um oponente que tenha um modificador para salvaguarda de Constituição de +2 ou menos.
- *Corrente de relâmpagos* é forte e *pode* ser melhorada. Quando um arcanaloth quer causar bastante dano rapidamente, ele primeiro conjura *corrente de relâmpagos* no 8º círculo, acertando até cinco alvos. Se e quando ele conjurar a magia de novo, vai conjurá-la no 6º círculo, atingindo até três inimigos.
- *Contato extraplanar* é um ritual, sem utilidade em batalha.
- *Imobilizar monstro* é uma inclusão irônica e infeliz nesse repertório de magias, já que o arcanaloth é projetado para ser um inimigo dos PJs, não de outros monstros. Se o arcanaloth pudesse conjurar *imobilizar pessoa*, ele poderia usar um espaço de magia de 5º círculo para paralisar quatro inimigos humanoides, mas como pode usar apenas *imobilizar monstro*, tem de gastar o mesmo espaço para paralisar apenas um. Que desperdício. Então será que o arcanaloth usa *imobilizar monstro* como uma versão cara e emergencial de *imobilizar pessoa*, ou será que poupa um espaço de 5º círculo para melhorar uma magia de 2º ou 4º círculo? Eu acho o seguinte: ele reserva o espaço para *imobilizar monstro* apenas se estiver encarando um oponente que represente uma ameaça maior do que qualquer outro, e cujo modificador de salvaguarda de Sabedoria seja +2 ou menos, dando à magia uma chance de dois terços ou mais de ser bem-sucedida (a inteligência dele é alta o bastante para que possa “ler” as estatísticas dos PJs só de olhar para eles). Como alternativa, ele pode usar essa magia contra qualquer aliado não humanoide que os PJs invoquem, como um elemental.
- *Banimento* é um ótimo jeito de lidar com um oponente problemático cujo modificador de salvaguarda de Carisma seja de +2 ou menor. Caso um espaço de magia de 5º círculo esteja disponível, ela pode banir dois. Dependendo das estatísticas dos PJs, essa pode ser uma alternativa melhor do que *imobilizar monstro*.

- *Porta dimensional* é um ótimo jeito de escapar. Um arcanaloth não teme a morte, mas pode considerar que a destruição de sua forma atual seja um inconveniente.
- *Contramagia* é uma reação automática contra qualquer ataque mágico (à distância ou corpo a corpo – ao contrário de uma magia que exige uma salvaguarda) de 5º círculo ou menor. Contra uma magia de 4º ou 5º círculos, o arcanaloth vai fundo e gasta um espaço do círculo necessário para negá-la automaticamente (mas não usa seu último espaço de 4º círculo para isso, caso ainda precise conjurar *banimento*).
- *Bola de fogo* é o que o arcanaloth vai usar para causar dano quando não tiver mais espaços para conjurar *corrente de relâmpagos*. Ele usa qualquer espaço de magia disponível de 4º ou 5º círculo para melhorar essa magia, se possível (ainda que, lembrando, ele não use o último espaço de 4º círculo para isso). Há uma competição aqui com *contramagia* pelo uso dos espaços disponíveis de 3º, 4º e 5º círculos – mas, quando chegar o momento do arcanaloth conjurar essas magias, já deve estar claro se ele estará lutando de forma mais ofensiva (*bola de fogo*) ou defensiva (*contramagia*).
- *Medo* é meio que uma magia contraproducente para um monstro que sabe com certeza que pode matar você se precisar. Também é uma magia que exige concentração, então não pode ser conjurada ao mesmo tempo que, digamos, *banimento*. Mas tem suas vantagens: primeiro, ao fazer com que oponentes corpo a corpo Corram para longe, pode dar ao arcanaloth um ataque de oportunidade contra um deles. Segundo, ao fazer com que eles soltem o que estão segurando, pode dar ao arcanaloth um jeito de desarmar um oponente que esteja portando uma arma mágica e depois pegá-la ou chutá-la para longe. De novo, se o oponente em questão não tiver um modificador de salvaguarda de Sabedoria de +2 ou menos, não tem razão para fazer isso. Vamos dizer que essa magia é “situacional”.
- *Detectar pensamentos* é uma magia de interação social cuja aplicação em combate é detectar oponentes invisíveis. Custar a ação de um turno inteiro é um preço muito alto.
- *Esquentar metal*, uma das magias inatas do arcanaloth, é uma ótima manobra babaca contra um oponente vestindo uma armadura de metal

ou usando uma arma mágica metálica. No entanto, exige concentração, e há outras magias sustentadas que têm mais prioridade.

- *Reflexos* é uma boa magia, mas talvez esteja um pouco abaixo do nível de um ínfero que pode conjurar *corrente de relâmpagos*, *bola de fogo* e *banimento* nos inimigos. Ainda assim, caso pareça que os inimigos não serão detidos por tais coisas, *reflexos* ainda é uma boa forma de confundir agressores corpo a corpo e à distância.
- *Força espectral* seria melhor para o arcanaloth caso não precisasse de concentração e pudesse ser melhorada. No 2º círculo, tudo o que realmente pode fazer é causar um dano furreca – o que pode ser útil caso todo mundo esteja esgotado, mas, caso contrário, esquece.
- *Sugestão* exige concentração e não pode ser melhorada, e seus efeitos não vão durar o bastante em uma situação de combate caso haja qualquer chance de o alvo tomar dano. Na melhor das hipóteses, ela tira alguém da batalha (“Sabe, aquele cavalo que você deixou amarrado tá totalmente exposto ao tempo lá fora? Não acha melhor dar uma olhada, talvez colocar uma capa nele caso chova?”) sem gastar um espaço de magia muito valioso. De novo, use no caso de um modificador de salvaguarda de Sabedoria de +2 ou menos, ou deixa pra lá.
- *Detectar magia* e *identificar* são magias de interação social.
- *Mísseis mágicos...* nah. Não quando você tem *corrente de relâmpagos* e *bola de fogo*.
- *Disco flutuante de Tenser* não pode ser usado como um *frisbee* ofensivo.
- *Élide* é o motivo de existir todos aqueles espaços de 1º círculo. Não se esqueça, no entanto, de que o arcanaloth só tem uma reação por rodada. Uma reação que seja usada para *contramagia* não pode ser usada para élide, ou vice-versa. O arcanaloth pode determinar de forma rápida e inteligente o que ele mais precisa.
- *Raio de fogo*, pelo fato do arcanaloth ser um conjurador de 16º nível, causa 3d10 pontos de dano ígneo, ou uma média de 16 pontos. Em comparação, espera-se que o ataque com as Garras cause 8 pontos de dano cortante mais 8 pontos de dano venenoso.

Como todos os yugoloths, o arcanaloth fica mais feliz lutando no escuro (ele tem 36 metros de visão verdadeira), então a primeira coisa que vai fazer é conjurar *escuridão*, a menos que não tenha o que ganhar com isso. Ele sustenta essa magia até que precise conjurar outra magia sustentada, possivelmente *banimento*. Sua primeira magia de combate é *corrente de relâmpagos* no 8º círculo, seguida por uma *corrente de relâmpagos* no 6º círculo. Ele usa *imobilizar monstro* ou *banimento* (não ambas) para remover um ou mais inimigos muito problemáticos do campo de batalha, a menos que não haja oponentes cujos modificadores de salvaguarda de Sabedoria ou de Carisma sejam baixos o bastante para o gosto do arcanaloth. Contra um único oponente muito ameaçador, que tenha um modificador de salvaguarda de Constituição baixo o suficiente (especialmente um com 60 PV ou menos, para uma chance de zumbificação), ele conjura *dedo da morte*. Ele repele ataques mágicos vindouros com *contramagia* e ataques de armas com *élide*, dependendo de qual representar uma ameaça maior. Conjura *bola de fogo* contra agrupamentos de quatro ou mais oponentes dentro do raio de alcance da magia (depois que já tiver gasto os usos de *corrente de relâmpagos*); primeiro no 5º círculo, depois no 4º e, por fim, no 3º – mas nunca usa o último espaço de 3º ou 4º círculo com essa magia.

Caso consiga pegar um oponente corpo a corpo e pelo menos dois outros no cone de efeito, e esse primeiro oponente corpo a corpo estiver usando uma arma mágica, o arcanaloth conjura *medo* para tentar fazer o PJ derrubar a arma, bem como para obter um ataque de oportunidade quando o inimigo Correr. Se confrontado por um oponente extremamente hábil atacando no corpo a corpo ou à distância, o ínfero conjura *reflexos*. Ele também pode voar, então, enquanto não tiver de se engalfinhar com um oponente, vai ficar pairando fora de alcance, conjurando magias a 4,5 metros de altura, descendo apenas quando precisar.

Ultroloths não trabalham em equipe; só um vai ser encontrado de cada vez. Ficam felizes em mergulhar – ou flutuar, já que voam – no meio do combate, atacando uma vez por turno com Olhar Hipnótico, e depois três vezes com a Espada Longa (um inimigo atordoado pelo Olhar Hipnótico não pode revidar, e jogadas de ataque contra esse inimigo têm vantagem). Ficam pairando a 9 metros do chão, dando rasantes no próprio turno para atacar, e depois voltam para o ar; não ligam para ataques de oportunidade.

Se, em vez de matar os inimigos, a meta do ultroloth for a de capturá-los, ele pode tentar fazer isso com uma *sugestão em massa*: “Não tenham esperança de vencer esta batalha. Soltem as armas e se rendam, e talvez eu tenha misericórdia”. Por outro lado, caso ele saiba que isso é uma perda de tempo, nem vai tentar – por exemplo se os PJs forem em sua maioria elfos (logo, mais difíceis de enfeitiçar), ou se a maior parte deles tiver um modificador de salvaguarda de Sabedoria de +3 ou mais. Ao contrário de arcanaloths, os ultroloths não se interessam em negociar, apenas em vencer.

Como outros yugoloths, a primeira coisa que um ultroloth conjura é *escuridão*, caso possa tirar alguma vantagem disso (ele tem 36 metros de visão verdadeira). Uma vez por dia, pode conjurar *tempestade de fogo*, o que faz caso possa pegar todos os inimigos dentro da área de efeito da magia. Quando cercado por quatro ou mais oponentes, o ultroloth usa *muralha de fogo* para circundá-los e forçá-los a escolher entre serem tostados ou ficarem no alcance corpo a corpo dele. Aí, só para ser um babaca, ele voa ou Teleporta para atacar qualquer inimigo que esteja do lado de fora do anel de fogo, deixando os outros oponentes presos do lado de dentro. Ele emprega *medo* como descrito acima, para fazer oponentes soltarem armas mágicas e baixarem a guarda para ataques de oportunidade, e *porta dimensional* para evitar a inconveniência de ser desincorporado. Fora isso, ele recorre aos Ataques Múltiplos, brandindo a espada longa com as duas mãos, já que não porta nenhum escudo.

PESADELOS

Em AD&D, o **pesadelo** era só o equivalente equino do sabujo infernal – um cavalo dos infernos, cavalgado por diabos. Pelo visto, a história dele mudou. Você já *leu* a descrição do pesadelo do *Monster Manual: Livro dos Monstros* da quinta edição? Não é mais só um cavalo diabólico – agora ele é o que você obtém quando arranca as asas de um pégaso. Sério. É muito doentio, gente.

Seja qual for a história de origem que você preferir, é evidente que os pesadelos *não* são criaturas que evoluíram, então não vão ter os mesmos instintos de sobrevivência que a maioria dos monstros. Também não são mortos-vivos, então não necessariamente têm uma compulsão que os motive. São categorizados como íferos, então a motivação principal deles,

por trás de qualquer outra que possam ter, é só a mais pura maldade. Sua função é transportar diabos e demônios, o que cai como uma luva.

Fora a Inteligência medíocre, todos os demais atributos do pesadelo estão acima da média. Seus atributos físicos, em especial a Força, são excepcionalmente altos, mas ele também tem um Carisma ótimo, o que é curioso. Não parece que ele *usa* esse Carisma para alguma coisa, então acho que é só uma simples representação dele ser difícil de banir (*banimento* é uma dentre o punhado de magias que exigem salvaguarda de Carisma). Talvez você pense nele como um guerreiro bruto, dado que seus atributos mais altos são Força e Constituição, mas seu deslocamento também sugere um elemento de ataque de assalto em seu estilo de combate. Ele tenta causar o máximo de dano possível no primeiro ataque, mas não é necessário que precise recuar depois de dar essa pancada. Visto que o deslocamento de voo do pesadelo é maior que seu deslocamento normal, eles se movem pelo campo de batalha em saltos voadores, a menos que algo os impeça de voar.

Pesadelos são imunes a dano ígneo, e podem Conferir Resistência ao Fogo a quem os cavalga. É provável que isso fosse mais valioso estrategicamente caso eles tivessem algum tipo de Aura Flamejante própria, mas não têm, então Conferir Resistência ao Fogo está mais para um “Ah, aliás...” do que para uma capacidade essencial. O mesmo vale para Iluminação, uma característica mais cosmética com o efeito colateral benéfico de compensar a falta de visão no escuro do pesadelo.

Passo Etéreo parece mais interessante – à primeira vista. Como uma ação, um pesadelo pode transportar a si próprio e até mais três criaturas voluntárias para o Plano Etéreo ou saindo dele. Quais as vantagens disso? Antes de mais nada, seres no Plano Etéreo são invisíveis a seres no plano material, o que é um ótimo jeito de cair matando nos inimigos (a menos que estes estejam com *ver o invisível* ou *visão da verdade*). Ter, de forma efetiva, uma rodada de ataque surpresa no início de todo encontro de combate seria uma característica maravilhosa para um atacante de assalto – tirando o fato de que o pesadelo, ao contrário de uma aranha planar (veja a página 133), precisa usar sua ação para emergir do Plano Etéreo, perdendo a chance de atacar! Affeeeeee.

Tá, mas pelo menos ele pode aparecer adjacente a um inimigo, ou surgir a 27 metros dele e correr até o alcance desse oponente – de forma que, se ele entrar em pânico e tentar fugir, o pesadelo ganha um ataque de

oportunidade. Ou – e eu acho que essa é a única utilidade real da característica – o pesadelo aparece adjacente a um inimigo, e aí seu *cavaleiro* ganha um ataque surpresa imediato. Além disso, o pesadelo pode levar seu cavaleiro de volta ao Plano Etéreo depois do próximo ataque dele, por meio de um uso prudente da ação Preparar – ou seja: caso o cavaleiro aja primeiro, ele Prepara uma ação de ataque para ocorrer assim que o pesadelo carregá-lo ao plano material; caso o pesadelo aja primeiro, ele Prepara uma ação de Passo Etéreo para ocorrer logo depois do ataque do cavaleiro.

Basicamente, o que temos com o pesadelo é um monstro que não é projetado como um agressor em si, mas sim como um mecanismo de entrega de outros íferos, e que por acaso tem um ataque próprio quando não está ocupado carregando os outros para dentro e para fora do Plano Etéreo. Aliás, note que Passo Etéreo não afeta apenas quem cavalga o pesadelo – afeta até três criaturas voluntárias a até 1,5 metro dele. Dessa forma você pode ter um ífero “cavaleiro” montado no pesadelo, e mais dois íferos “escudeiros” a pé ao lado dele. Eles só precisam se certificar de que estarão agrupados novamente quando o pesadelo fizer a transição mais uma vez, de forma a não serem deixados para trás.

Diabos e demônios geralmente não temem a morte no plano material, pois só podem ser mortos de verdade em seus planos natais, então um pesadelo não vai precisar fugir por causa deles. Também não consigo pensar em qualquer motivo pelo qual um pesadelo se preocuparia demais com sua própria sobrevivência, a ponto de fugir quando ferido. Depois de ter *as asas arrancadas* (vixe), é provável que ele esteja contemplando a desgraça da própria existência vinte quatro horas por dia e fique satisfeito em aproveitar cada momento da vida descontando esse desgosto em outras pessoas. Seria este, então, o padrão básico de combate de um pesadelo:

- Ele aparece no meio de um grupo de inimigos usando Passo Etéreo, com alguém montado nele (no geral um diabo, um demônio ou um yugoloth de ND médio a alto) e até mais dois outros íferos menores. Esses íferos então executam seus ataques Preparados, caso seus turnos venham antes do turno do pesadelo, ou atacam em seus próprios turnos, caso eles venham depois.

- Nas rodadas intermediárias, o pesadelo e os aliados íferos atacam, cada um no próprio turno. Um pesadelo normalmente ataca quem quer que seu cavaleiro esteja atacando; ele não escolhe os alvos de forma independente de quem o cavalga. Porém, um pesadelo sem ninguém montado favorece alvos mais fáceis – ou seja, aqueles com Classe de Armadura mais baixa. Ou paladinos, só porque sim.
- Em algum momento, o pesadelo Prepara uma ação de Passo Etéreo para ocorrer quando o último dos aliados íferos tiver atacado – ou, caso seja o último na sequência de iniciativa, ele simplesmente usa essa ação. Qual é o critério para desaparecer? Depende muito dos propósitos de quem está montado no pesadelo. Talvez o cavaleiro queira fugir de um grupo de inimigos sem sofrer diversos ataques de oportunidade. Talvez ele queira lançar um ataque de assalto em um inimigo isolado que esteja causando muito dano de longe. Talvez esteja perseguindo um alvo tão móvel quanto ele. Ou talvez o trabalho dele ali tenha simplesmente acabado.

CAMBIÕES

A combinação específica de atributos e características do **cambião** é intrigante. Esse não é um monstro *simples*. Ao contrário, oferece mais flexibilidade que a maioria deles.

Primeiro, ainda que seus atributos físicos sejam todos muito altos, os dois principais são Força e Destreza. O cambião é um atacante de assalto, otimizado para se mover rápido e bater forte, para batalhas decisivas em vez de combates arrastados. Só que ele também tem Inteligência alta e Carisma ainda maior, o que significa que tem a opção de usar a arma do diálogo para sair de uma luta que esteja demorando demais – assim como seus oponentes.

Ele tem proficiência em várias salvaguardas, mas, dentre elas, só a de Constituição é uma das “três grandes” – aquelas exigidas pela maior parte das magias que causam dano ou efeitos negativos. Tem uma Destreza boa o bastante para compensar, talvez, mas o mesmo não pode ser dito de Sabedoria. Assim, apesar das outras vantagens, o cambião tem sim motivo para ficar apreensivo perto de conjuradores, especialmente bardos,

feiticeiros e magos com muitas magias de contenção ou controle da mente em seus repertórios.

As proficiências em perícias sociais do cambião incluem Enganação e Intimidação, mas não Persuasão, então uma negociação de boa-fé não faz o estilo dele – ele coage oponentes mais fracos, e tenta levar a melhor sobre aqueles iguais ou mais fortes do que ele. Também é proficiente em Furtividade – o que, combinado ao perfil de atributos de tropa de choque, indica uma aptidão para emboscada.

Cambiões são resistentes a dano físico de armas normais, além de dano gélido, ígneo, elétrico e venenoso. Essas resistências, combinadas à Classe de Armadura alta, sugerem uma falta de preocupação com ser atingido por ataques de oportunidade. Como cambiões podem voar – e bem rápido, inclusive –, a tática de pairar, dar rasantes e subir para fora de alcance é factível.

Seus Ataques Múltiplos são formados por dois golpes corpo a corpo (o único desse tipo listado em seu bloco de estatísticas é a Lança, que ele usa com as duas mãos, já que não é dito que porta um escudo) ou dois usos de Raio de Fogo. O dano de Lança passa o de Raio de Fogo, mas por muito pouco, então o cambião fica contente de atacar a qualquer distância. Caso o alvo escolhido esteja usando um pedaço de ferro qualquer, o cambião pode atacá-lo com a lança; se estiver usando uma arma mágica, em vez disso o ínfero pode disparar fogo de uma distância segura.

O cambião pode conjurar de forma inata *alterar-se*, *comando*, *detectar magia* e *transição planar* (apenas em si mesmo). Esta última é sua rota de fuga, que usa quando está gravemente ferido (com 32 PV ou menos). *Comando* pode ser usada para forçar um oponente a provocar um ataque de oportunidade ao sair do alcance (ou a ficar caído, mas isso só é útil se o cambião tiver aliados que possam atacar na sequência antes que o alvo se levante). *Detectar magia* raramente é útil no meio de um combate.

Alterar-se, à primeira vista, parece ser o jeito do cambião se misturar à sociedade humana sem ser visto como é – chifres, asas, caudas e pele carmim meio que deixam as pessoas nervosas. Mas se algum inimigo, quando engalfinhado no corpo a corpo, conseguir de alguma forma tanto encurralar quanto desarmar o cambião, ele pode conjurar *alterar-se* para fazer brotar garras à la Wolverine e continuar lutando, já que atacaria com desvantagem caso tentasse usar o Raio de Fogo nessa distância.

Pergunta interessante: ele deveria causar 1d6 pontos de dano ígneo ao lutar com uma arma corpo a corpo que não seja a própria lança? Eu diria que sim, e eis o porquê: se você fizer a engenharia reversa dos ataques, salvaguarda de magia e modificadores de perícia, consegue determinar que ele tem um bônus de proficiência de +3. Pode então calcular que a lança não é uma arma mágica: ela não tem bônus para acerto nem para dano. O fogo, dessa forma, vem do próprio cambião, e não da arma dele, então ele deveria ter esse dado extra de dano ígneo mesmo ao atacar com uma arma diferente, incluindo armas naturais brotando por cortesia de *alterar--se* (que, por acaso, são mágicas, com um bônus de +1 para acerto e dano).

Por fim, o cambião tem Encanto Ínfero, um análogo simples de *enfeitiçar pessoa*, mas que é diferente de duas formas: primeiro, o alvo encantado obedece às ordens do cambião; segundo, uma salvaguarda bem-sucedida imuniza a vítima por 24 horas. Encanto Ínfero é utilizável apenas em um alvo de cada vez, o que é lento demais para uso em combate. Mas um cambião só precisa ver um alvo para encantá-lo, e Encanto Ínfero *não é um ataque*, então ele pode usar essa habilidade de um esconderijo e ficar escondido mesmo se falhar. O único porém é que ele arrisca quebrar o encantamento caso ataque o alvo. Ah, e algo menos importante de se considerar é que a Inteligência do cambião não é alta o bastante para que ele “leia” estatísticas de personagens – ele só consegue ter palpites. Ele é esperto o bastante para não tentar enfeitiçar um clérigo, druida, guardião ou monge, ou um anão da colina, elfo ou gnomo de qualquer classe. Os bárbaros, bardos, bruxos, feiticeiros, guerreiros, ladinhas e magos que não sejam anões da colina, elfos ou gnomos são as melhores apostas. Mirar em paladinos é dar sorte ao azar; um cambião pode tentar só por despeito e para testar a própria sorte.

Então as questões que, como DM, você deve responder de antemão são as seguintes: em primeiro lugar, por que o cambião está em um determinado lugar, que interesse ele teria em intrusos como os PJs, e o quanto quer vê-los mortos? Quaisquer que sejam os interesses do cambião, ele vai correr atrás deles da forma mais fácil. Se puder fazer com que os PJs parem de encher o saco – ou até mesmo fazer com que trabalhem para ele – ao enfeitiçar um par deles e engambelar o resto, ele vai. Se os PJs não curtirem uma comunicação não violenta, problema deles. Um único cambião pode dar conta de um grupo inteiro de PJs de 1º ou 2º nível sozinho, talvez até

mesmo de 3º nível caso não sejam muitos. Contra PJs de nível intermediário, ele precisa de aliados ou lacaios.

Um cambião que realmente queira matar seus PJs vai armar uma emboscada para eles. Enquanto escondido, vai usar o Encanto Ínfero contra aqueles que estiverem a até 9 metros e que ele imagine serem alvos potenciais, do tipo que podem causar problemas caso *não* estejam enfeitiçados. Quando estiver pronto, ele ataca do esconderijo com surpresa, usando Lança se um oponente estiver dentro do alcance, ou Raio de Fogo caso contrário. Se já tiver enfeitiçado um ou mais membros do grupo, ele pode comandá-los com algo como “Não interfira!” sem ter de usar nenhuma ação. Ele também pode ordenar que façam outras coisas enquanto a luta continua, desde que não envolva eles se ferirem, porque isso os daria mais testes de salvaguarda.

Alvos prioritários incluem conjuradores, em particular os que parecem frágeis; qualquer um portando uma arma mágica; e qualquer um a até 18 metros que esteja isolado dos próprios aliados. O cambião fica lutando a uma altura de 3 a 9 metros do chão, dando rasantes para perfurar com a lança e depois voltando para o alto, a menos que o alvo o atinja com alguns ataques de oportunidade; depois disso, vai ficar no ar atirando Raios de Fogo. Se qualquer dos oponentes tiver uma arma mágica, o cambião pode conjurar *comando* (ação) para que largue a arma e depois descer voando (movimento) para pegá-la (interação livre). É claro que, uma vez que tenha se apossado da arma do inimigo, ele usa a própria lança com apenas uma mão. Se ele tiver aliados ou lacaios cercando um oponente, pode conjurar *comando* para que o último fuja, causando uma chuva de ataques de oportunidade. No entanto, o cambião conjura *comando* apenas contra oponentes que considere “enfeitiçáveis”; contra qualquer outro, isso pode ser um desperdício de ação, e o cambião *não* quer perder tempo em uma luta. Se não puder despachar mais ou menos um oponente por rodada, vai considerar o tumulto um problema maior do que vale o esforço.

Após uma rodada de combate para cada inimigo não enfeitiçado, o cambião começa a perder a paciência caso ainda não tenha derrotado os oponentes, e vai berrar ordens para que se rendam (se forem mais fracos) ou dizer que poderão viver se derem a ele o que quer (se forem de força semelhante ou ainda mais fortes que ele). Vai continuar lutando enquanto isso, mas falando enquanto luta, e vai parar de lutar apenas se um dos lados

estabelecer um acordo no meio do combate. Ele começa a conversar ainda mais cedo se estiver moderadamente ferido (com 57 PV ou menos) ou se todos os oponentes demonstrarem que podem machucá-lo muito.

A ascendência ínfra do cambião influencia seu alinhamento e determina o quão fielmente ele mantém sua palavra. A prole de um diabo segue estritamente qualquer acordo que venha a fazer, ainda que vá estar sempre alerta para qualquer brecha que a permita subverter as regras. O descendente de um demônio quebra o acordo no instante que essa quebra se mostra vantajosa. A cria de um yugoloth mantém sua palavra enquanto está ganhando alguma coisa com esse acordo, e não mais que isso. O rebento de uma súculo ou íncubo mantém sua palavra enquanto está se divertindo por fazer isso.

Cambiões *podem* ser mortos no plano material, e têm um forte instinto de autopreservação. Eles vão vazar com *transição planar* quando ficarem gravemente feridos, e podem fazer isso até mesmo antes, caso a luta esteja ruim para eles e os oponentes pareçam estar determinados a lutar até a morte em vez de entrarem em um consenso.

Nesse ponto, quero dar um conselho a outros DMs. Como Mestre, uma coisa que aprecio na quinta edição de D&D é que ela nos dá ferramentas para calcular o equilíbrio dos encontros. Quanto mais incertezas introduzimos em um encontro, maiores são as chances de que nossos jogadores e jogadoras experimentem ou um mamão com açúcar sem graça ou um esfrega desmoralizante.

Em cada uma das situações de invocação de demônios, tanto uma que falhe quanto uma que seja estranhamente bem-sucedida (na qual o demônio chefe invoca o maior número possível de lacaios) tem o potencial de deixar o encontro completamente desbalanceado. Sendo direto, eu acho que a menos que as pessoas com quem você joga sejam experientes e tenham bom senso de saber quando lutar e quando correr, você não deve usar a regra variante “Invocação de Demônios” do jeito que está escrita. Em vez disso, decida de antemão se quer que os lacaios apareçam em determinado momento (ou desde o começo), e diga que é isso que acontece. Invocação aleatória funciona em alguns casos, mas cheguei à conclusão de que esse não é um deles.



CELESTIAIS

A palavra “anjo” vem do grego ángelos, “mensageiro”, e é esse o tipo de papel que os celestiais geralmente cumprem: o de emissários, observadores e concessionários de bênçãos. De vez em quando, caso sejam invocados por magia, eles lutam ao lado dos personagens dos jogadores e jogadoras. Seja uma entidade poderosa dos planos exteriores ou uma criatura terrestre de virtude imaculada, não há muitas situações nas quais um celestial possa ser o antagonista em qualquer aventura, a menos que você tenha um grupo de PJs de alinhamento maligno. Porém, mesmo que um celestial seja um avatar da bondade, ele ainda pode desenvolver uma perspectiva distorcida sobre atividades mundanas, e adotar uma abordagem muito fanática na busca por purificação do mundo. Na pior das hipóteses, ele pode ser corrompido e acabar causando muita dor com o que acredita ser a mais pura das intenções.

ANJOS

Quem brigaria com um anjo? “Personagens malignos” é a resposta óbvia, mas não a única. Um grupo dedicado de personagens caóticos e neutros poderia encontrar qualquer motivo para se meter com anjos, já que eles são leais e bons. Até mesmo PJs que sejam neutros tanto no espectro bem–mal quanto no ordem–caos, ou em ambos, e que estejam por acaso perambulando pelo Monte Celéstia (ou os Sete Céus, como chamávamos antigamente) podem arrumar alguma confusão com a autoridade local de um jeito que termine chegando às vias de fato.

No *Monster Manual: Livro dos Monstros*, anjos vêm em três níveis: devas, planetares e solares. Eles se qualificam como oponentes chefes para aventureiros e aventureiras de níveis médios, altos e finais – mas, falando de forma realista, é raro que os jogadores e jogadoras cruzem com um deles antes que tenham acesso à *transição planar*, uma magia de 7º círculo, e isso não acontece até os PJs estarem no 13º nível. Personagens de níveis baixos

talvez viagem aos Planos Exteriores por meio de um item mágico que os permita conjurar *transição planar*, de uma passagem criada pela magia *portal*, ou talvez consigam invocar um anjo para servi-los usando âncora planar ou *aliado extraplanar*. Ainda assim, estamos falando de 9º nível ou mais.

O resultado disso é que dificilmente um **deva** vai ter a função de um inimigo chefe. Em vez disso, devas são lacaios angelicais, encontrados antes ou junto com um planetar ou solar mais poderoso. O *Monster Manual: Livro dos Monstros* os descreve como “mensageiros divinos ou agentes”. Eles seguem ordens; não as ditam.

Antes de detalhar o que distingue um deva dos primos mais poderosos, vamos ver o que todos os anjos têm em comum:

- Todos os valores de atributo deles são uma loucura.
- Proficiência em salvaguardas de Sabedoria e Carisma (conclusão mais importante: anjos são difíceis de controlar ou de banir).
- Resistência a dano radiante, bem como a dano físico de armas mundanas.
- Imunidade a exaustão e a serem enfeitiçados ou amedrontados.
- Conhecimento de todos os idiomas, e ainda a habilidade de se comunicar telepaticamente.
- Armas Angelicais, que são mágicas e causam dano radiante.
- A capacidade inata de conjurar *detectar o bem e o mal, comunhão e reviver os mortos*.
- Vantagem em salvaguardas contra magia.
- Toque Curativo, que não apenas restaura pontos de vida como também remove maldições, neutraliza venenos e cura doença, cegueira e surdez.
- A capacidade de voar – *e rápido*.
- E mais uma coisa, cuja importância talvez não seja imediatamente óvia: alinhamento ordeiro e bom.

Por que esse último item é tão importante? Porque significa que *anjos não querem machucar você*. Eles são perfeitamente justos, gentis e altruístas. Claro, eles vão matar ínferos e destruir criaturas mortas-vivas. Mas ao lidar com outras criaturas vivas, eles seguem duas regras

primordiais: não causar sofrimento e impedir que sofrimento atinja outros. Eu não concordo completamente com o texto descritivo deles, que diz que anjos abatem criaturas malignas sem remorsos. Eu diria, em vez disso, que anjos matam sem remorso apenas criaturas *intrinsecamente* malignas.

Assim, tirando íferos e mortos-vivos, eles sempre atacam para subjugar, não para matar (veja “Nocauteando uma Criatura”, no capítulo 9 do *Player’s Handbook: Livro do Jogador*). Isso se mantém mesmo que os oponentes tenham alinhamento maligno. Não significa que eles vão hesitar em lutar – só quer dizer que não vão causar mais dano, ou um dano mais letal, que o necessário para parar os oponentes não ordeiros e bons de fazer qualquer podridão que estejam fazendo.

Outras conclusões que podemos tirar dessas características em comum: anjos lutam pairando no ar. Eles não têm nenhum medo específico de conjuradores, ainda que tenham cautela com qualquer um que conjure magias que exijam salvaguardas de Destreza (e devas têm o mesmo cuidado com os que conjuram magias que exigem salvaguardas de Constituição). Também são cautelosos diante de armas mágicas. Caso tenham os próprios lacaios por perto, vão usar Toque Curativo para restaurá-los quando estiverem com menos de 20 PV ou gravemente feridos, o que vier primeiro.

E você não pode enganá-los. Eles sabem das suas fraquezas como se você estivesse usando uma camiseta com elas estampadas. Vão conversar antes de lutar caso pareça que isso vá render frutos, mas com Intuição +9 é possível que os devas percebam imediatamente se você estiver mentindo; planetares e solares, com Consciência Divina, *sempre* vão saber. Podem lutar da forma que melhor se adequar ao momento, mas no geral vão ficar no bom e velho mano a mano, em combate corpo a corpo.

Certo, vamos voltar a falar dos devas. Os Ataques Múltiplos deles são bem simples – dois golpes com uma Maça. Alterar Forma, no entanto, é complicadinha. Um deva polimorfado tem Classe de Armadura, deslocamento, sentidos, Força e Destreza substituídos pelos da forma de fera ou humanoide; ele também pode ganhar as outras capacidades e traços dessa forma, exceto características de classe, ações lendárias e ações de covil (ele mantém Constituição, PV, salvaguardas, resistências e imunidades da forma original).

Quando é que compensa fazer isso? A Classe de Armadura normal de um deva é 17; nenhuma fera ganha disso, nem vai ter uma visão no escuro

melhor que 36 metros. Um deva pode virar uma baleia ou um golfinho pela capacidade de nadar, mas, fora isso, qualquer forma humanoide ou de fera que ele tome vai fazer com que saia perdendo, não importa quais características especiais a criatura tenha.

Assim, concluo que Alterar Forma é algo que o deva usa apenas para ficar disfarçado entre as pessoas. Caso uma situação de combate surja, ele imediatamente usa sua ação para voltar à forma verdadeira – tanto para recuperar suas estatísticas superiores quanto pelo poder desencorajador disso (“Estão certos de que vão continuar agindo assim agora que sabem que essa mula é, de fato, uma poderosa entidade celestial?”).

Os devas priorizam seus alvos por alinhamento: primeiro os caóticos e maus, depois caóticos e neutros, em seguida ordeiros e maus e neutros (eles dão uma colher de chá para os caóticos e bons aqui, a menos que estejam em seu plano nativo e os CBs estejam fazendo baderna), daí ordeiros e neutros, neutros e bons e, por fim, ordeiros e bons. A ideia aqui é que, se eles removerem os piores primeiro, os outros poderão ser mais receptivos a uma simples correção.

Depois que um deva escolhe um alvo, seu jeito de lutar vai depender das forças e fraquezas desse oponente. Contra um guerreiro bruto de linha de frente, ele vai escaramuçar, pairando no ar, dando rasantes para dar dois ataques com sua arma, depois subindo novamente sem se preocupar com ataques de oportunidade. Contra um escaramuçador, agressor à distância ou alguém disparando magias, por outro lado, ele vai chegar no corpo a corpo *e ficar ali*, fazendo os próprios ataques de oportunidade caso o alvo tente se afastar.

Ao contrário de diabos e demônios, anjos *não* brotam de volta em seu plano natal quando o corpo físico deles é destruído. Se você destrói um anjo, *você o mata*. Então, apesar de seu compromisso com o dever, devas podem ou não recuar quando gravemente feridos (com 54 PV ou menos); vai depender se o dever *exige* ou não que lutem até a morte. Contra ínferos e mortos-vivos, é provável que lutem até o fim; em outras circunstâncias específicas, porém, pode ser mais proveitoso fugir voando para reportar o que houve aos superiores celestiais.

Um deva fugindo vai Esquivar como primeira ação contra um oponente corpo a corpo que tenha apenas um ataque, vai Correr se for um oponente com Ataque Extra ou Ataques Múltiplos, e vai Desengajar se os oponentes

corpo a corpo estiverem em maior número. Uma vez livre de inimigos, ele Esquia até estar fora de alcance de projéteis ou ataques mágicos e finalmente muda para Correr.

Planetares são tropas de elite celestiais. Têm proficiência em salvaguardas de Constituição, bem como de Sabedoria e de Carisma; suas armas causam um dado adicional de dano radiante, e seu Toque Curativo restaura dois dados adicionais. Graças à Consciência Divina, você não pode mentir para eles sem que peguem você, e eles têm visão verdadeira, então nem me venha com magias de ilusão. Eles podem conjurar *invisibilidade* em si mesmos à vontade, e também têm usos limitados de *barreira de lâminas*, *dissipar o bem e o mal*, *coluna de chamas*, *controlar o clima* e *praga de insetos*.

Em muitos aspectos, os planetares lutam da mesma forma que os devas, mas sua capacidade de conjuração traz um algo a mais. Vamos dar uma olhada nos méritos de cada magia:

- *Controlar o clima* – ih, esquece essa. É só para se mostrar, e demora 10 minutos para ser conjurada.
- *Barreira de lâminas*, também conhecida como “barreira de navalhas”, é a carta de “Vá para a Cadeia” do planetar. O uso primário dela é para isolar um inimigo específico que seja consideravelmente mais caótico e/ou maligno que os demais. O planetar se joga perto desse inimigo e conjura essa magia em torno de si mesmo, prendendo o oponente com ele e deixando os demais para fora.
- *Dissipar o bem e o mal* tem dois usos diferentes. Caso entre os oponentes do planetar exista uma única criatura celestial, elemental ou feérica, ele pode usar a opção Recessar para ejetar essa vítima do jogo. Caso haja vários desses oponentes no campo de batalha, ou uma ou mais criaturas íferas ou mortas-vivas, é mais provável que o deva mantenha a concentração nessa magia, para dar a elas desvantagem em jogadas de ataque contra ele. A opção Quebrar Encantamento depende da situação.
- *Coluna de chamas* é uma magia poderosa em forma de uma coluna de 3 metros de raio, de dano instantâneo, que exige uma salvaguarda de Destreza contra dano ígneo e radiante. Olhando a boa e velha tabela Alvos em Áreas de Efeito, no capítulo 8 do *Dungeon Master's Guide*:

Livro do Mestre, podemos determinar que um planetar vai querer pegar pelo menos dois inimigos nessa área, se puder. Com um porém: ele quer que ambos os inimigos sejam os *seus alvos de prioridade máxima*. Se não puder conjurar essa magia sem também afetar alguém mais atrás, ele vai se abster.

- *Praga de insetos* é parecida com *coluna de chamas*, porém exige concentração e afeta uma esfera de 6 metros de raio, de forma que um planetar vai querer pegar pelo menos *quatro* inimigos nessa área de efeito. A mesma regra de ninguém cortar a fila se aplica: todos os quatro (ou mais) inimigos devem estar no topo da lista de indesejados do planetar.
- *Invisibilidade*, que é muito forte em muitas outras situações, aparentemente não tem muita aplicação para o planetar, que parece precisar dela em situações muito raras. Mas posso imaginar pelo menos um uso: para frustrar ataques de inimigos *com os quais ele não quer lutar*. Suponhamos, por exemplo, que o planetar está batendo boca com um grupo de PJs que sejam quase todos caóticos e neutros, mas que, por algum motivo, estejam com um paladino ordeiro e bom, e que este está lutando com o planetar pela lealdade aos próprios associados. Quando o coleguinha se meter no corpo a corpo com o planetar, o anjo – que não tem nada contra o coleguinha, e de fato espera que o coleguinha recobre a razão assim que vir todos os seus companheiros CNs subjugados – só desaparece da vista dele e se reposiciona em um lugar estrategicamente melhor, o mais longe possível do coleguinha, antes de reaparecer.

Essa é uma longa lista de possíveis situações, mas elas também são bem limitadas e específicas. Caso nenhuma delas se apresente, o planetar volta ao padrão de comportamento do deva, centrado no corpo a corpo. Seu limiar para decidir se vai ou não fugir é de 80 PV.

No topo da hierarquia angelical está o **solar**. Assim como o planetar, ele possui Consciência Divina e visão verdadeira. Também como o planetar, pode conjurar *barreira de lâminas*, *dissipar o bem e o mal* e *invisibilidade* (e *controlar o tempo*, mas já sabemos como essa é útil), e as usa sob as mesmas circunstâncias e pelas mesmas razões. No entanto, ele tem uma

vantagem diante dos anjos juniores: em vez de *reviver os mortos*, ele pode conjurar *ressurreição*, que é ainda melhor.

Um solar pode realizar três ações lendárias. A mais custosa – que exige que ele gaste todas as três ações lendárias que ganha a cada turno – é Olhar Cegante. Afeta apenas uma criatura, impõe uma condição séria mas não debilitante, e a salvaguarda tem uma incrivelmente baixa CD 15. Pelos céus, por que um solar gastaria todas as ações lendárias nessa opção? Ele só faria isso se tivesse apenas um oponente que precisasse derrotar.

Explosão Abrasadora é muito mais significativa; exige uma salvaguarda de Destreza de CD 23 (valeu, aí sim) contra um estouro de dano ígneo e radiante, e pode ser direcionada contra quaisquer oponentes a até 3 metros do solar. Naturalmente, ele usa essa habilidade quando pode atingir pelo menos dois alvos com isso, e quando esses alvos estão no topo de sua lista (se apenas o seu inimigo número um estiver no alcance, ele deixa quieto).

Mas caso você queira mesmo deixar seus jogadores e jogadoras doidos, é só fazer isso com Teleporte. O solar tem Inteligência 25: ele pode ler a batalha como se estivesse jogando canastra. Logo antes de um oponente ter uma chance de atacá-lo, o solar teleports para fora de alcance ou de vista, sempre um passo adiante dos oponentes. Ele pode fazer isso três vezes por turno, nos turnos dos *seus oponentes* (é claro que, se um oponente nem tiver como feri-lo, ele não se importa – só leva a pancada).

O solar tem duas armas, uma espada grande e um Arco Longo Matador. Vamos compará-los:

- Espada Grande: +15 para acertar, média de 49 pontos de dano se pegar, até dois ataques por turno.
- Arco Longo Matador: +13 para acertar, média de 42 pontos de dano se pegar, apenas um ataque por turno – mas, caso o alvo tenha menos de 100 PV e falhe em uma salvaguarda de Constituição, *ele morre na hora*.

Agora, talvez eu tenha uma mente muito literal, mas, dando uma olhada na ilustração do *Monster Manual: Livro dos Monstros*, me parece que as asas do solar ficariam no caminho de qualquer arma que ele prendesse nas costas, então como é que ele levaria *ambos*, espada e arco, para o combate? Lendo suas características especiais, penso que só tem uma forma do solar

fazer isso: usando a ação Espada Voadora para mandar a espada na frente fazendo o que tem de fazer, enquanto ele ataca com o arco. É esquisito, mas funciona.

Por outro lado, *funciona, mas é esquisito*. E quanto de benefício isso traz, sério – trocar uma média de 7 pontos de dano por rodada por uma chance baixa de matar um inimigo na hora, quando um anjo não está, necessariamente, querendo matar ninguém?

Pelas minhas contas, se resume a isso: um solar leva o Arco Longo Matador apenas se for lutar contra íferos ou mortos-vivos, que precisam ser mortos. Em qualquer outra situação, ele fica só com a espada grande. Não é como se levar apenas uma espada, em vez de uma espada e um arco, fosse impedir a habilidade do solar de fazer justiça, já que ele pode voar 45 metros por turno (!), pairar, Teleportar nos turnos de outras criaturas, ter dois Ataques Múltiplos de espada, e ainda por cima tem uma CA base maior do que um número que você possa tirar em um d20.

Um solar brandindo apenas uma espada grande luta da mesma forma que um deva ou um planetar (incluindo sua aplicação de *barreira de lâminas*), com a exceção do truque de Teleporte e da ocasional aplicação cirúrgica da Explosão Abrasadora. Um solar com uma espada grande *e* um Arco Longo Matador, no entanto, vai ficar a maior parte do tempo no ar, atirando flechas a torto e a direito, e manda a espada para fazer o trabalho sujo lá embaixo. Com a espada, ele pode atacar para matar (só íferos e mortos-vivos, por favor) ou para subjugar (todo o resto); com o arco, porém, ele *sempre* atira para matar, e seleciona os alvos de acordo.

Caso alguma divindade considere uma situação importante o suficiente para que precise enviar um solar para tratar dela, é melhor você acreditar que é séria o bastante para que o solar fique por ali até o trabalho ser feito. Esse aqui não vai recuar. Ele continua lutando até o fim, dele ou da batalha.

EMPIREANOS

O *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre* da quinta edição descreve quatro estágios de jogo, baseados no nível dos PJs. Do 1º ao 4º nível, PJs são “heróis locais”, salvando uma vila de cada vez. Do 5º até o 10º nível, eles são “heróis dos reinos”, renomados em toda região. Do 11º ao 16º nível, são “mestres dos reinos”, cujos feitos determinam o destino de

nações. E do 17º ao 20º nível, são “mestres do mundo”, aqueles que você chama para lidar com a sua infestaçāo pentelha de Vecna.

Caso os PJs estejam indo enfrentar um **empireano**, é bom que eles já sejam mestres do mundo, ou que tenham um plano de saúde com uma ótima cobertura. Empireanos são, essencialmente, semideuses. Titãs. Monstros chefes que fazem páreo com a maioria dos dragões anciões. A maior parte deles é caótica e boa, habitando o plano de Arvandor, Arbórea ou Olimpo, dependendo do quāo velha-guarda você curta sua cosmologia. Só que às vezes eles fazem uma farra durante as férias no Tártaro ou coisa do tipo (perdão... Cárceri), e voltam meio diferentes. Esses empireanos depravados terminam exilados no plano material, onde conquistam reinos como passatempo. Se uma criança-deus de 6 metros de altura não puder deixar o reino de Monada acima de tudo, e os seus acima de todos, quem vai, né?

Cada um dos atributos do empireano é esplêndido, mas com Força e Constituição 30, além do extraordinário, ele é o bruto para dominar todos os brutos. Um único golpe do malho dele tem o potencial de matar um PJ de até 23 PV instantaneamente. Sua Classe de Armadura, *sem armadura*, é de 22. Ele tem mais de 300 PV. É imune a dano físico de armas não mágicas, e seus próprios ataques de arma são mágicos, de forma inerente. Também tem vantagem em salvaguardas contra magia. Ele não tem medo de se meter contigo – mesmo que *devesse* ter, você sendo mestre ou mestra do mundo e tal.

Assim, geralmente o empireano prefere a abordagem direta ao lidar com os inimigos: investir, bater, repetir (com um alcance de 3 metros e capacidade de voar, ele pode fazer os ataques de Malho pairando, onde a maior parte das armas corpo a corpo dos oponentes não o tocam). Seu Raio, à distância, ainda que potente, não causa tanto dano quanto o golpe corpo a corpo, e ele utiliza esse ataque – que tem o alcance ridiculamente absurdo de 180 metros – apenas para, de longe, acertar oponentes com os quais ainda não possa engajar em combate próximo. Graças à Inteligência 21, ele sabe, de forma automática, qual é o exato tipo de dano que mais vai machucar os alvos.

Hipoteticamente, um empireano pode usar Raio para acabar com um conjurador capaz de conjurar magias que possam atravessar suas imunidades e resistências. O negócio é que, graças aos modificadores de salvaguarda espetaculares, *não há nenhuma magia que possa* – com a

possível exceção de *terremoto* ou *chuva de meteoros*. Mesmo contra essas, apesar de ter um modificador de salvaguarda de Destreza de apenas +5, ele ainda tem Resistência Lendária, que o permite saltar tranquilamente as fissuras no chão ou tomar só metade do dano dos meteoros.

Como outros monstros com Resistência Lendária, que dá três sucessos automáticos por dia em salvaguardas perdidas, o empireano raramente falha em uma salvaguarda, se é que falha; quando isso acontece, é provável que seja em uma salvaguarda de Destreza. Consequentemente, ele não vai economizar no uso dessa característica. Ele se aproveita dela sempre que falhar em uma salvaguarda, até que seus usos tenham se esgotado.

Uma vez por dia, um empireano pode conjurar *tempestade de fogo*, que causa 7d10 pontos de dano ígneo em caso de falha de salvaguarda, metade disso em caso de sucesso, e pode ser capaz de engolofar todos os oponentes. Ele não começa com essa magia, nem espera até o último minuto para usá-la. Em vez disso, vai conjurá-la quando perceber que tem de levar os oponentes a sério, ou seja, quando eles forem capazes de causar a ele dano moderado (reduzindo-o a 219 PV ou menos).

Terremoto, por outro lado, ele conjura assim que o combate começa, porque pode sustentar essa magia provavelmente pela batalha inteira, e ela só oferece vantagens: cria terreno difícil (que o empireano evita sem problema ao voar – na verdade, é provável que ele fique pairando a alguns metros de altura o combate inteiro), distrai conjuradores tentando se concentrar, derruba inimigos e abre fissuras no solo nas quais eles possam cair.

Transição planar, como de costume, é uma porta de saída que o empireano usa quando fica gravemente ferido (com 125 PV ou menos). Jogadores e jogadoras, é claro, vão ficar bem insatisfeitos com isso. Nos níveis mais altos, no entanto, os PJs podem ser capazes de melhorar uma *contramagia* em círculos altos o bastante para frustrar o empireano, ou outros podem ter acesso eles mesmos a *transição planar*, sendo assim possível perseguir o celestial, caso possam determinar para onde ele foi.

As outras magias são em sua maior parte irrelevantes; o empireano conjura *dissipar o bem e o mal* apenas se os PJs invocaram uma ou mais criaturas celestiais, íferas ou mortas-vivas que ele mesmo não possa despachar com Raio, estraçalhar com o malho ou simplesmente ignorar.

Empireanos podem ter até três ações lendárias por rodada, ao final do turno de outras criaturas. Uma, Ataque, permite que façam mais um ataque com o Malho ou com o Raio. Essa é a escolha padrão deles, porque compensa sua economia de ações meio sem graça (ao contrário de outros chefões, empireanos não têm Ataques Múltiplos).

Encorajar só se aplica quando um empireano tiver aliados lutando a seu lado – e, se esse for o caso, que os deuses ajudem seus PJs, porque o empireano sozinho já é mortal o bastante.

Ataque Sísmico é um recurso de controle de multidões – na verdade, é um tipo de medida desesperada, já que custa *duas* ações lendárias, e tudo o que faz é deixar os oponentes caídos. Pela lógica, o propósito dele é gerenciar o número de inimigos que o empireano enfrenta de cada vez (especialmente relevante se você estiver usando a regra opcional de Flanquear, no capítulo 8 do *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre*). Ele não tem medo de nada, mas lutar contra meia dúzia de inimigos ao mesmo tempo tem suas complicações – como diria Fezzik, o gigante de “A Princesa Prometida”. Ataque Sísmico tem um raio de 18 metros, então é um exagero contra a maioria dos grupos de aventureiros e aventureiras, e o empireano só vai tentar isso caso todos os oponentes estejam na área de efeito. Contra um grupo que tenha trazido o próprio exército de lacaios, no entanto, ele muda seus padrões: vai querer pegar *ou* todos os PJs *ou* pelo menos uma dezena de inimigos – não importa *qual* dezena – na área de efeito. Depois que eles caírem, o empireano pode recuar metade do máximo do seu deslocamento, mais 3 metros, além de onde eles possam se aproximar de novo com facilidade.

Como já foi dito, ele prefere dar no pé em vez de morrer. Como também já foi mencionado, PJs fortes o bastante para ferir gravemente um empireano também são poderosos o suficiente para que sejam capazes de persegui-lo mesmo quando ele conjurar *transição planar*. Um empireano que esteja com ferimentos graves mas que já tenha gasto seu uso diário de *transição planar* poderia Esquivar, Correr ou Desengajar, e qualquer uma dessas seria factível; na prática, porém, eu acho que ele prefere Esquivar ou Desengajar em vez de Correr. Isso porque o empireano já tem um deslocamento maior do que qualquer um que um PJ seja capaz de alcançar sem alguma melhoria mágica (um bárbaro com o talento Ligeiro conseguiria acompanhar por pouco). Se os PJs têm uma magia que permita

a eles viajar a mais de 15 metros por rodada, quais as chances de que a mesma magia também não permita que viajem a mais de 30 metros por rodada? O empireano vai Correr para fugir *apenas* se tiver certeza de que os inimigos podem acompanhá-lo caso se move usando o deslocamento normal, mas não caso se desloque o dobro disso (e com Inteligência 21, ele vai saber se é o caso).

Escolher Desengajar ou Esquivar vai depender do número de inimigos que estejam engalfinhados no corpo a corpo com o empireano. Se houver apenas um ou dois, ele Esquiva enquanto recua; três ou mais, ele Desengaja. De uma forma ou de outra, recuar não é o mesmo que desistir. Ele usa Esquivar ou Desengajar como a ação do próprio turno, mas usa as ações *lendárias* para continuar lascando ataques em seus perseguidores (essa é outra coisa para a qual o Raio é uma boa); se estiver sendo perseguido por uma dezena ou mais de oponentes de uma vez, ele usa Ataque Sísmico para fazê-los parar.

UNICÓRNIOS

“Tem **unicórnios** nessas matas? Eu quero ver um unicórnio!”. Entre em qualquer cenário florestal idílico e com certeza você vai ouvir esse pedido de um dos seus jogadores ou jogadoras.

Unicórnios são feras esquivas – bem, não feras, de acordo com o sistema de classificação de D&D, mas celestiais. São gentis, emanando um espírito de tranquilidade que se estende a outras criaturas que vivam em suas proximidades, mas também são defensores atentos dos seus domínios. Um unicórnio pode decidir se revelar a uma criatura de bom coração, mas qualquer personagem que tome vantagem de sua natureza bondosa vai se arrepender disso.

Em D&D quinta edição, unicórnios são, de forma inesperada, impressionantemente formidáveis. Como eu menciono em “Varie!” na página 281, é divertido pegar monstros familiares e dar a eles poderes inesperados. Quando comecei a pensar nos unicórnios, imaginei que seria divertido sugerir que eles pudessem invocar hordas de criaturas selvagens irritadas, desaparecer ao correr por trás de uma árvore e surgir atrás de outra, disparar trabucos e empinar sobre as patas traseiras dando chutes

circulares feito o Chuck Norris. No fim das contas, nem precisei! Unicórnios já são bem durões.

Normalmente eu começo do topo do bloco de estatísticas de um monstro e vou descendo; nesse caso, porém, eu vou começar do fim, com as ações lendárias dos unicórnios. É isso aí – justamente como descrito, o unicórnio é uma criatura lendária. A ação Cascos permite que o unicórnio faça um único ataque com os cascos no turno de outra criatura. Escudo Cintilante, que custa duas das três ações lendárias do unicórnio, dá a ele (ou outra criatura próxima) um bônus de +2 na Classe de Armadura até o fim do próximo turno do unicórnio – considerando a Sabedoria muito alta, ele consegue facilmente prever uma situação em que isso será necessário, e não vai esperar até que um agressor ataque para usá-la. Por fim, Curar-se, que custa três ações lendárias, restaura uma média de 11 PV, cerca de um sexto do máximo de pontos de vida do unicórnio; é uma medida apropriada para quando ele fica moderadamente ferido (com 46 PV ou menos).

Quanto a outras características, fiquei me divertindo com a ideia de permitir que unicórnios pudesseem chifrar e pisotear como um tricerátopo – e quem diria, *eles já podem*. A característica Carga oferece dano perfurante extra em um golpe bem-sucedido de Chifre, e exige que o alvo faça uma salvaguarda de Força; em uma falha, ele fica caído. Se você combinar isso com os Ataques Múltiplos do unicórnio, formados por um ataque com o Chifre e um com os Cascos, chifrar-e-pisotear é exatamente o que vai ter. Note que, se o alvo estiver caído, o unicórnio tem vantagem na jogada de ataque corpo a corpo com os Cascos.

Eles também têm Conjuração Inata. As magias mais relevantes que têm disponíveis para uso em combate são *emaranhar* e *dissipar o bem e o mal*, com uma conjuração diária para cada.

Emaranhar é uma magia de controle de área que exige concentração, que cria terreno difícil e exige que os alvos façam uma salvaguarda de Força para não ficarem contidos. O *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre* não indica que o unicórnio pode se mover livremente por esse terreno, mas não importa muito – o deslocamento base dele é de 15 metros por rodada, e ele precisa se mover apenas 6 metros para se aproveitar de Carga, então ainda pode atacar com vantagem e ganhar bônus de dano contra qualquer alvo que possa alcançar (talvez você queira deixar o unicórnio se mover sem problemas, pois: *unicórnio*). O raio de 6 metros da magia, combinado ao

fato de que o unicórnio pode conjurá-la apenas uma vez, é um fator muito forte para que ele não a use até que possa pegar pelo menos quatro ou mais oponentes na área de efeito (veja a tabela Alvos em Áreas de Efeito, no capítulo 8 do *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre*).

Dissipar o bem e o mal também é uma magia que exige concentração que pode ser sustentada para impor desvantagem em jogadas de ataque de outros celestiais, elementais, feéricos, íferos ou mortos-vivos. Pode também ser conjurada instantaneamente para banir ou quebrar um encantamento conjurado por um desses tipos de criatura. Obviamente, isso não vai fazer nada contra um PJ, então só vai ser usada se um deles tiver conjurado um ou mais aliados extraplanares. Se um desses aliados tiver enfeitiçado, amedrontado ou possuído um aliado ou protegido do unicórnio, ele usa a opção Quebrar Encantamento; se não, e se houver apenas um aliado dos PJs do tipo, ele usa Ressellar para tentar bani-lo; caso contrário, ele sustenta a magia enquanto esses extraplanares estiverem no campo de batalha.

Acalmar emoções também pode ser relevante, mas só se um PJ ou aliado PNJ do grupo estiver conjurando magias de encantamento em protegidos ou aliados de um unicórnio. As magias à vontade do unicórnio – *detectar o bem e o mal*, *arte druídica* e *passo sem rastro* – são mais aplicáveis fora de combate, e ele as abandona assim que a batalha começa.

Fora os ataques com os Cascos e com o Chifre, o unicórnio tem outras duas ações que usa, em primeiro lugar, para defender outra criatura que esteja protegendo: Teleporte e Toque Curativo. Mas ele também pode usar Teleporte como um meio de fugir caso fique gravemente ferido (com 26 PV ou menos), ou usar Toque Curativo em um aliado com ferimentos moderados caso não esteja protegendo ninguém, ou fora de combate como uma bênção.

Somado à Força excepcional, unicórnios têm Destreza e Constituição altas. A primeira os torna atacantes de assalto no início da luta, enquanto a última parece que permite a eles continuar lutando em corpo a corpo como um bruto. Só que a CA dos unicórnios não é muito alta, então eles duram menos do que é de se imaginar, apesar de terem nove dados de vida. Por essa razão, um unicórnio vai dar Carga em um turno, depois Desengajar (ação) e fugir no próximo, depois Carga, Desengajar, e assim por diante. Unicórnios *não* são resistentes a dano físico de armas normais, e não podem

arriscar causar ataques de oportunidade devido à CA baixa. Também vão fazer uso constante da ação lendária de Escudo Cintilante, mesmo que o custo dela faça com que você, DM, relute em usá-la.

A Sabedoria muito alta dos unicórnios significa que são cuidadosos ao selecionar alvos, focando nos malignos primeiro e depois nos caóticos, e que vão derrubar agressores com armas à distância e corpo a corpo antes de conjuradores (e podem arcar com isso graças a Resistência à Magia). Ela também significa que não vão começar uma luta se estiverem em clara desvantagem: os unicórnios vão usar *passo sem rastro* para ocultar a si e seus protegidos, bem como seu deslocamento natural para ficar fora de alcance. Se estiver preparando um encontro de combate com um unicórnio – porque, sei lá, os PJs estão atrás de alguém que ele está protegendo, ou só porque eles são pessoas podres mesmo –, você deve sempre incluir outros aliados unicórnios, feéricos ou feras o bastante para transformar o encontro em Mortal para o grupo (veja “Dificuldade dos Encontros de Combate”, no capítulo 3 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*). Unicórnios nunca fogem sem antes ter certeza de que quem quer que estejam protegendo também conseguirá escapar (a característica Teleporte ajuda nisso, pois pode abarcar até três outras criaturas que desejem ser afetadas).

Então você fez tudo isso, e ainda parece que seus PJs vão matar um unicórnio? *Você não pode permitir que isso aconteça*. Sério, nesse caso, faça tudo o que for possível. Faça com que o unicórnio empine e relinche, e que três unicórnios para cada PJ surjam da mata circundando todo o grupo, encarando os aventureiros e aventureiras furiosamente. Dê a eles Táticas de Grupo e Evasão e Esquiva Sobrenatural e Torrente de Golpes e Golpe Atordoante. Deixe que conjurem *invocar animais* e *invocar seres da floresta* de forma inata. Faça com que disparem raios de dano radiante dos chifres. E se fizer tudo isso e os PJs *ainda conseguirem assassinar* uma das criaturas mais nobres em todo o reino, dê a eles somente os 1.800 XP normais por derrotar uma criatura de ND 5. Por quê? *Porque vocês atacaram um unicórnio, pessoas degeneradas*.

PÉGASOS

Se não houver oportunidade dos seus PJs encontrarem um unicórnio, tudo bem; um encontro com um **pégaso**, o cavalo alado da mitologia grega, vai

deixá-los animados do mesmo jeito. É claro que eles provavelmente não vão estar lutando contra ele. Em vez disso, é mais provável que ele cumpra a função de uma montaria aliada.

Combate montado na quinta edição de D&D é um caso curioso (veja as regras no capítulo 9 do *Player's Handbook: Livro do Jogador*). Normalmente, uma montaria pode ser ou controlada (agindo no turno de quem a monta e incapaz de fazer outra ação além de Correr, Desengajar ou Esquivar) ou independente (agindo em seu próprio turno e fazendo o que bem entender). Mas uma montaria “inteligente” sempre age de forma independente – e com Inteligência 10, um pégaso cai nessa categoria. Como é uma criatura boa, ele faz o que pode para agir de forma a beneficiar tanto ele quanto quem o cavalga.

Pégasos são *rápidos*: seu deslocamento normal no chão é de 18 metros por turno, e o de voo é de 27 metros. Somadas à sua Força excepcional, eles têm tanto Destreza quanto Constituição muito altas, oferecendo uma escolha estilosa entre uma estratégia de ataques ligeiros e uma de corpo a corpo prolongado. Mas já que falta a eles qualquer tipo de recuo automático ou outras defesas contra ataques de oportunidade, são mais ou menos comprometidos a ficar no corpo a corpo. E tudo bem, porque quem os cavalga pode ajudá-los.

As táticas do pégaso não são sofisticadas: ele voa até um oponente e ataca com os Cascos ao aterrissar (não faz sentido ficarem no ar, porque não podem recuar voando sem causar um ataque de oportunidade – e, se por algum azar forem derrubados enquanto voam, tomam dano de queda).

Porém, pégasos têm uma excelente noção do quão perigoso um inimigo é, e podem usar essa noção para ajudar quem os monta a escolher melhor seus alvos. Um pégaso não muda os critérios pelos quais quem o monta escolhe os alvos; ele simplesmente adota esses critérios e usa seu juízo superior para escolher. Se um PJ estiver montando um pégaso e ordenar que ele ataque um inimigo muito poderoso, o pégaso vai evitar, mexendo-se incomodado para lá e para cá, como se dissesse “Tem certeza de que quer fazer isso?”. Um pégaso também reluta em atacar outra criatura com alinhamento bondoso; por outro lado, fica animado com a chance de avançar contra qualquer ínfero.

Um pégaso sem alguém que o monte raramente luta, exceto para sovar um ínfero; mesmo se estiver se defendendo, ele prefere só Desengajar e dar

no pé.

A menos que quem o cavalga ordene que fique na luta, o pégaso vai Desengajar e fugir voando até um lugar seguro quando ficar gravemente ferido (com 23 PV ou menos).

COUATLS

É raro encontrar um **couatl** em campanhas de D&D – em parte pelo distinto sabor mesoamericano (a maioria dos cenários insiste em ser quase-europeia), em parte graças ao alinhamento ordeiro e bom (monstros bons são inimigos ruins). No entanto, essa serpente emplumada com asas é parte do jogo desde o primeiro *Monster Manual* de AD&D. Na quinta edição, ela foi categorizada como um celestial.

Todos os valores de atributo do couatl são excepcionais, mas sua Destreza e Sabedoria são especialmente extraordinárias. Seus valores de atributo mentais são mais altos, em média, do que os físicos, o que sugere uma preferência por conjuração em vez de alguma baderna envolvendo garras e dentes (ainda que seu repertório de magias acabe não colaborando muito com essa preferência). Seu deslocamento de 9 metros ao deslizar no chão passa vergonha perto dos 27 metros que tem ao voar. Isso – somado à incrível Classe de Armadura de 19 e a uma imunidade a dano físico de armas não mágicas – sugere que, caso eles engajem em combate físico, é provável que fiquem pairando no ar, se jogando com tudo nos alvos e depois voltando para cima sem se preocuparem com ataques de oportunidade.

Além de serem imunes a dano de armas normais, couatls também são imunes a dano psíquico e resistentes a dano radiante. Têm proficiência em duas das “três grandes” salvaguardas, Constituição e Sabedoria, bem como na de Carisma, e leitura da mente e vidência mágicas não funcionam neles. Também têm visão verdadeira com um alcance de 36 metros.

Estranhamente, mesmo com Sabedoria sendo seu atributo mais alto, eles usam Carisma para conjuração – talvez como uma gentileza com os oponentes. Além disso, a maior parte de suas magias é voltada a situações de interação social, e não ao combate. Isso é especialmente verdade para suas magias diárias, *restauração maior*, *sonho* e *vidência*, todas as quais são favores que personagens jogadores podem vir a pedir a ele. De forma

similar, *criar comida e água*, *detectar magia*, *detectar o bem e o mal*, *detectar pensamentos* e *restauração menor* são todas magias sem aplicação direta em combate.

De uma perspectiva tática, as magias-chave em que devemos prestar atenção são *bênção*, *curar ferimentos*, *égide* e *santuário*. *Bênção* é uma magia de suporte poderosa que um couatl vai conjurar em seus aliados, se houver algum presente, e sustentar durante o combate todo. Ele faz isso antes dele mesmo engajar em qualquer ataque, pois: ei, ordeiro e bom. *Santuário* é conjurada como ação bônus – importante, visto que, fora essa magia e *égide*, a economia de ações dele é limitada a uma ação por turno – e protege o alvo contra ataques, então um couatl vai conjurá-la na criatura mais vulnerável sob sua proteção.

Égide, conjurada como reação, é uma medida simples de autodefesa que o couatl pode conjurar até três vezes, uma por turno, assim que um inimigo tirar entre 19 e 24 em uma jogada de ataque. *Curar ferimentos* é fraca para seu custo de ação, consumindo uma ação inteira para recuperar em média apenas 8 PV. Por esse motivo, é provável que ele não a use, exceto para salvar um aliado gravemente ferido da morte iminente; nesse caso, o couatl conjura *santuário* no próximo turno dele, e depois fica o restante do combate defendendo esse aliado de perto.

Mesmo que pareça que um couatl deveria preferir ataques mágicos em vez de corpo a corpo (eles não têm ataques à distância), não há nada em seu repertório que permita que lutem dessa forma. Em vez disso, ele tem duas ações corpo a corpo, *Constrição* e *Mordida*. *Mordida* até causa dano, mas também tem o potencial de fazer um oponente dormir. *Constrição* é o verdadeiro ataque poderoso, porque não só causa mais dano como, em um acerto, também agarra e deixa o alvo contido. O que isso quer dizer? Primeiro: que o couatl ganha vantagem em jogadas de ataque contra um alvo agarrado na rodada subsequente. Segundo: que o couatl pode voar para cima com seu alvo, e ainda fazer isso com um deslocamento respeitável, apesar do seu movimento estar reduzido à metade (veja “Movendo uma Criatura Agarrada”, no capítulo 9 do *Player’s Handbook: Livro do Jogador*).

Como as demais criaturas ordeiras e boas, é difícil um couatl começar uma briga – exceto com seres intrinsecamente malignos, como íferos e mortos-vivos. No entanto, alguns couatl são encarregados de proteger

indivíduos, lugares sagrados ou relíquias sacras; se for necessário um combate para isso, um combate é o que você vai ter.

Um couatl atacando usa seu primeiro turno para conjurar *bênção* em qualquer aliado presente caso seja necessário, além de *santuário* se um deles precisar de proteção especial. Caso contrário, o *modus operandi* padrão de um couatl é pairar no ar, fora do alcance de armas corpo a corpo; dar rasantes em inimigos aos quais seja mais ideologicamente oposto (veja “Anjos”, acima); e atacar para conter. Se errar, ele voa para fora de alcance; se acertar, voa para cima com o alvo agarrado, enrolado em seu corpo.

Em seu próximo turno, um couatl enrolado em um alvo vai dar uma Mordida nele (com vantagem, já que o alvo está contido), esperando que ele durma. Caso seja bem-sucedido, a próxima coisa que faz – se puder arcar com as consequências de sair da posição em que está – é voar com o oponente para longe e largá-lo, como um leão de chácara celestial. Depois ele volta para ver se os oponentes restantes estão mais abertos a terem bom senso.

Essa é uma tática que consome tempo, no entanto, então só é adequada contra grupos pequenos (com uns três PJs, talvez) ou grupos médios (com uns cinco), e que tenham apenas um ou dois membros obviamente malignos e/ou caóticos. Um couatl que tenha de lutar com mais de dois ou três inimigos para cumprir seu propósito tem de desistir dos benefícios de atacar um alvo contido, e atacar os oponentes com mais pressa. Nesse caso, ele recorre ao ataque de Mordida, priorizando os inimigos em ordem de caos e maldade; um a um, joga-se sobre eles e os Morde até ficarem inconscientes.

Couatls são criaturas devotas ao dever e sabem quando vão morrer, ainda que não saibam como. Um couatl com uma pessoa, lugar ou coisa para proteger vai fazer isso até a morte – mas, na falta de tal obrigação, foge para se salvar quando fica gravemente ferido (com 38 PV ou menos), voando com seu deslocamento máximo enquanto usa a ação Esquivar para evitar ataques vindouros.



FEÉRICOS

Os habitantes de Faéria – tanto seelie quanto unseelie* – são criaturas de paixões e impulsos, rápidas tanto para rir quanto para se ofender; vivem em um eterno presente, mas, ainda assim, nutrem rancores por séculos. A lógica delas é infantil, onírica, febril. Seu humor pode mudar em um piscar de olhos, dependendo da última coisa ocorrida ou da última palavra dita. Se tratadas com respeito, podem conceder graças. Caso contrário, podem transformar um encontro de combate em um pesadelo desperto.

PIXIES, SPRITES E DRÍADES

Pixies são, ao mesmo tempo, gregários e tímidos, curiosos e desinteressados. Não lutam. Ponto. Se uma situação de combate surgir – e isso vai ocorrer 100% das vezes, porque seus jogadores e jogadoras vão escolher ser babacas –, eles fogem.

O jeito mais fácil de desaparecer é usando Invisibilidade Superior. Mas, se isso não for o suficiente para que os personagens jogadores deem um tempo, os pixies também têm *confusão*, *dissipar magia*, *emaranhar*, *força espectral*, *polimorfia* e *sono* em seu repertório. Todos esses poderes funcionam apenas uma vez por dia, mas pixies nunca estão sozinhos (e com Força 2 e Constituição 8, por que estariam? Criaturas Minúsculas e frágeis sabem que a união faz a força). Invariavelmente, haverá o bastante deles por perto para usar *todos* esses poderes, rodada após rodada, além de *arte druídica* e *luzes dançantes* para causar ainda mais confusão. Eles usarão *sono* contra conjuradores que não sejam elfos; *dissipar magia* contra todas as magias que os PJs tentarem conjurar; *confusão*, *força espectral* e *polimorfia* contra guerreiros e *emaranhar* contra todo o resto. Pixies devem frustrar sistematicamente toda e qualquer tentativa de feri-los; como DM, não se esforce muito para jogar limpo com jogadores e jogadoras que implicarem com essas criaturinhas.

Sprites são os guerreiros da terra das fadas, mas mesmo eles não lutam para matar. Sua “espada longa” causa um épico 1 ponto de dano quando acerta, mas eles só usam essa arma caso alguém os apanhe. Normalmente, atiram nos oponentes usando arcos, os quais têm uma chance de inocular uma dose de veneno nocauteador. Como pixies, os sprites se juntam em quantidades enormes; então mesmo que cada um dele cause apenas 1 ponto de dano por acerto, um bando de sprites raivosos pode transformar um PJ em uma alfineteira humanoide – uma alfineteira humanoide *inconsciente*, no caso. De novo, esqueça a ideia de jogo limpo: vá com tudo e faça seus jogadores e jogadoras testarem uma dúzia de salvaguardas contra o veneno. Eles que pediram.

O alcance ideal para o combate dos sprites é de 12 metros: perto o suficiente para terem chances de acertar com os arcos, mas longe o bastante para que a maioria dos PJs não consiga cobrir a distância. Se um PJ hostil se aproximar a menos de 12 metros, eles usam Invisibilidade para desaparecer, posicionam-se a 12 metros desse PJ em outra direção e depois atiram novamente na rodada subsequente.

Caso um PJ consiga acertar um sprite, a criatura provavelmente vai morrer ali mesmo – então, para eles, escolher se vão mesmo fugir não é uma questão de quanto dano levam, e sim de quantos já foram mortos. Se de alguma forma os PJs conseguirem matar 60% dos indivíduos de um bando de sprites, o restante dos feéricos foge voando.

Dríades são menos amáveis e ainda menos sociais, mas também é difícil que iniciem um combate, a menos que os PJs estejam se esforçando em destruir gratuitamente os bosques das redondezas. Uma possível exceção, no entanto, é o caso em que uma dríade tem uma queda por algum ou alguma PJ, lança um encanto e os outros PJs tentam interferir.

Elas não são fracas, mas seus atributos mentais superam os físicos, então preferem usar os primeiros e evitar combate se puderem, especialmente corpo a corpo. Se uma briga parece iminente, elas Preparam *pele-casca* e a conjuram como uma reação quando um PJ inicia as hostilidades; se forem surpreendidas, conjurar essa magia é sua primeira ação completa. Usam suas clavas se enfurecidas (primeiro conjurando *bordão místico* como ação bônus) ou encurralladas, mas é quase impossível colocar uma dríade nessa situação, especialmente em sua mata nativa. As dríades nunca se afastam demais de uma árvore viva; se os PJs tentarem fechar o cerco, elas usam

Passo Arbóreo – uma característica inata, não uma ação! – para sair de fininho (idealmente, vão usar árvores que ainda estejam no alcance do agressor, de forma a não causarem ataques de oportunidade). De uma distância segura de 18 metros, vão conjurar *emaranhar* nos pés dos visitantes indesejados e escapar em seguida. Mesmo quando furiosas, elas recuam do combate quando ficam gravemente feridas (com 8 PV ou menos).

“As dríades cooperam com outras criaturas silvestres para defender suas florestas”, diz a descrição do *Monster Manual: Livro dos Monstros* – mas, dado seu perfil de atributos, é mais provável que elas deixem o combate para os outros na maior parte do tempo, enquanto recorrem a encantamentos (Encanto Feérico) para dissuadir invasores solitários e à enganação (*arte druídica*) para confundir pequenos grupos, e contem com a cavalaria de unicórnios para lidar com inimigos mais numerosos*.

SÁTIROS

Sátiros, ou faunos (depende se você está se sentindo mais grego ou romano), são os foliões da terra das fadas. Essas criaturas dificilmente começam uma briga, mas se *você* começar, eles têm jeitos de terminar.

Com Força e Constituição pouco acima do comum, mas com Destreza bem acima da média, os sátiros evitam combate corpo a corpo e preferem tocaiar à distância. Isso é uma decepção, de certa forma, porque o ataque mais notável e delicioso do arsenal deles é a Cabeçada Aríete – mas eles não têm bons motivos para usá-lo. Como é baseado em Força e não em Destreza, tem menos chance de acertar do que um ataque com a Espada Curta ou com o Arco Curto, causa potencialmente menos dano que ambos e sequer serve para derrubar o oponente. Teria sido muito melhor se o bloco de estatísticas do sátiro incluísse uma característica de Carga, o que daria mais impacto à Cabeçada Aríete. Um sátiro engajado em corpo a corpo faz melhor em usar sua ação para Esquivar.

Quando uma batalha começa, sátiros se espalham. Vão procurar cobertura atrás de árvores e se Esconder se puderem, na esperança de que os inimigos sejam incapazes de acompanhar o movimento de todos eles. A distância ideal até os inimigos é de 12 a 18 metros: bem dentro do alcance normal de um arco, perto o suficiente para que os inimigos possam ouvir as

flautas encantadas, longe o bastante para que esses inimigos não possam cobrir a distância em uma única rodada.

Se os sátiros estiverem em um encontro em número semelhante ao dos oponentes, ou vão usar Arco Curto (se estiverem dentro do alcance ideal no começo do turno); ou usar Arco Curto e depois se afastar (se estiverem a menos de 12 metros); ou se aproximar e, em seguida, usar Arco Curto (se estiverem a mais de 18 metros). Caso você esteja usando a variante Flautas do Sátiro, um sátiro a menos de 18 metros de todos os oponentes usa sua Flauta de Pã para tocar um Timbre Assustador, que impõe desvantagem nas jogadas de ataque de inimigos que falhem nas salvaguardas e que não pode ser terminado de forma prematura, ao contrário de Melodia Encantadora e Canção do Suave Ninar (essas duas provavelmente são mais tocadas como travessura do que como autodefesa).

Se os sátiros estiverem em um número muito maior do que o dos oponentes, eles adotam uma tática mais mortal: enquanto um deles toca a flauta, *metade* dos outros atira nos oponentes com Arcos Curtos, enquanto o restante se move para novas posições, fora do campo de visão dos últimos alvos, e se Escondem. Na rodada seguinte, aqueles que estão escondidos atiram com vantagem, entregando suas posições, enquanto os que acabaram de atirar se Escondem novamente, aproveitando a distração dos oponentes. Os sátiros causam menos dano por rodada dessa forma, mas também *tomam* menos dano, e seu uso de Furtividade para ditar o ritmo do combate funciona a favor deles, visto que suas chances de acertar sobem, digamos, de 55% para quase 80% contra CA 15, enquanto o uso cuidadoso da cobertura das árvores melhora a própria CA de 14 para 16 (cobertura parcial) ou para 19 (cobertura de três quartos).

A Inteligência dos sátiros é alta o suficiente para que coordenem um ataque dessa forma, mas a Sabedoria média significa que não têm muito critério na hora de escolher seus alvos. Por terem Resistência à Magia, não vão ser mais apreensivos em relação a conjuradores em detrimento de outras pessoas. Pelo contrário: se forem concentrar fogo em alguém, vai ser em quem quer que seja grande – ou em quem quer que consiga se aproximar o suficiente para conseguir atacar um de seus companheiros. Fora isso, vão atirar em quem estiver mais perto.

Sátiros dão o seu melhor para ficar fora do alcance corpo a corpo dos oponentes; se alguém conseguir se aproximar deles, vão Esquivar e recuar,

usando seu deslocamento máximo de 12 metros para isso. Sua Inteligência é alta o bastante para que entendam o que é Desengajar, e o deslocamento deles deixaria isso ainda mais vantajoso, mas a Sabedoria não é alta o suficiente para que tenham a disciplina para fazer isso.

Um sátiro gravemente ferido (com 12 PV ou menos) vai Esquivar enquanto recua cada vez mais pela mata. Se pelo menos 60% dos sátiros do grupo estiverem gravemente feridos ou tiverem sido mortos, todos param de Esquivar e usam Correr para fugir – todos, feridos ou não.

MEGERAS

As megeras, criaturas feéricas malignas, recorrem à magia e à enganação para macular tudo e destruir todos em seu entorno. Em muitos casos, quando os jogadores e jogadoras percebem o que seus personagens estão enfrentando, já é tarde demais para evitar o encontro.

Todas as megeras possuem Força e Constituição muito altas, e podem causar um dano feroz com as garras, o que sugere que não vão se acovardar diante de um combate mano a mano. Quando vêm juntas em suas laias de três, as megeras ganham acesso a um poderoso repertório de magias – ainda que isso exija que todas estejam a menos de 9 metros uma da outra, o que limita um tanto sua mobilidade. Enquanto não forem forçadas a fugir e sair desse alcance, podemos supor que lutam olhando para fora, com suas costas voltadas para um centro em comum. Assim, se uma for acuada, por exemplo, vai se aproximar das outras em vez de se afastar. Isso faz com que sejam vulneráveis a serem cercadas, mas também oferece alguma proteção contra flanqueamento, já que a maior parte dos PJs não vai querer correr para o meio do trio.

Laias de megeras também podem criar olhos de megera, pequenas câmeras de vigilância pelas quais podem enxergar. A descrição do *Monster Manual: Livro dos Monstros* diz que um olho de megera “é geralmente confiado a um lacaio, que o guarda e o transporta”, mas o objeto também pode ser pendurado em um local discreto, o que permite à laia descobrir criaturas se aproximando do covil. Quando fazem isso, no entanto, são cuidadosas para escondê-lo – caso ele seja destruído, elas não só sofrem dano leve a moderado, como também ficam temporariamente cegas. Vamos dar uma olhada nas magias disponíveis para uma laia de megeras:

- *Mau Olhado* é uma magia mantida por concentração que pode impor uma condição debilitante (inconsciente, amedrontado ou “adoecido” – na prática, envenenado) em uma sequência de alvos que falhem em salvaguardas de Sabedoria.
- *Contato extraplanar* e *vidênci*a se aplicam menos a combates e mais a situações de interação social, nas quais os PJs podem estar suplicando às megeras por sabedoria sobrenatural.
- *Assassino fantasmagórico* é uma furada: exige não uma, mas duas falhas em salvaguardas de Sabedoria para que o alvo leve qualquer dano, e ainda precisa de concentração. Megeras do mar ainda assim podem usá-la, porque tudo o que precisam para armar seu Olhar Mortal é que o alvo esteja amedrontado, e para isso basta uma das falhas.
- *Polimorfia* pode transformar um PJ em uma lagartixa. Ele vai melhorar, mas vai demorar uma hora, ou até que a magia seja abandonada ou interrompida. Nesse meio-tempo, a megera que a conjurou não pode usar nenhuma outra magia que precise de concentração.
- *Rogar maldição* é outra magia que exige concentração – *a menos que seja conjurada usando um espaço de magia de 5º círculo ou superior*, e por acaso nossas megeras têm justamente *dois* espaços de 5º círculo que provavelmente não vão usar em um combate! Assim, quando elas conjuram *rogar maldição*, usam um desses espaços, o que significa que não precisam se concentrar para mantê-la, e o efeito dura 8 horas.

Que tipo de maldição elas devem rogar? Se for provável que a megera vai bater mais do que apanhar, deve ir na opção de dano necrótico extra. Se for provável que vai apanhar mais do que bater, deve ir na opção de causar desvantagem nos ataques contra ela – e tem um jeito fácil de prever quem provavelmente vai bater mais, a megera ou o alvo: quem quer que obtenha o menor resultado ao subtrair o próprio modificador de ataque da CA do oponente. Em qualquer caso, no entanto, se o alvo tiver a característica de classe Ataque Extra, a megera deve ir na opção da maldição que o faça desperdiçar a ação, porque isso tem um impacto muito *maior* na economia de ações de um oponente que pode atacar mais de uma vez em uma única ação.

Com tudo isso dito, a CD 14 da salvaguarda de Sabedoria (13 se for a megera do mar) não é tão difícil de ser superada por um PJ com um valor de Sabedoria decente ou proficiência nessa salvaguarda em particular. Uma megera geralmente vai tentar *rogar maldição* somente contra um oponente que tenha um modificador de salvaguarda de Sabedoria de zero ou menos, e jamais contra um inimigo que tenha um modificador maior que +3.

- *Contramagia* é um reflexo automático contra qualquer magia ofensiva a caminho. Ela usa uma reação, então a megera não precisa gastar uma ação – ainda assim, vai custar um espaço de magia de 3º círculo.
- *Relâmpago* compete com *contramagia* no uso desse espaço de 3º círculo. Se as megeras em uma laia já tiverem pegado tantos alvos quanto possível com *rogar maldição*, perceberem uma chance de atingir três ou mais oponentes na área de efeito linear de *relâmpago* e ainda tiverem um espaço de magia de 5º nível sobrando, vão conjurar essa magia usando tal círculo. Porém, se não houver um espaço de 5º círculo disponível, ou se ainda quiserem usar *rogar maldição*, elas vão conjurar *relâmpago* usando um espaço de 3º círculo somente se todos os conjuradores do grupo de PJs já tiverem sido derrubados. Caso contrário, vão querer manter esse espaço disponível para *contramagia*.
- *Imobilizar pessoa* exige concentração e, como todas as magias que vimos até agora, uma falha em salvaguarda de Sabedoria. Mas não é tão ruim assim. Além disso, se for conjurada em um espaço de 5º círculo (veja acima), pode paralisar até quatro oponentes.
- *Localizar objeto* e *identificar* são magias de adivinhação, nada apropriadas para um combate.
- *Raio nauseante* é um ataque mágico à distância que todas as megeras da laia possuem. Ele exige uma jogada para acertar em vez de uma salvaguarda para resistir, o que o torna útil contra oponentes de CA baixa e Sabedoria alta. Também é uma magia instantânea, que não precisa de concentração. Caso conjurada em um espaço de 5º círculo, causa 6d8 pontos de dano ao acertar, o que é tão bom quanto um *relâmpago* de 3º círculo, e ainda por cima pode envenenar o alvo. Ela pode estropiar um mago ou feiticeiro de nível baixo ou médio, isso se não removê-los do jogo completamente. Apenas certifique-se de que não vai precisar daquele espaço de 5º círculo para *rogar maldição*.

Observe a preponderância de magias que pedem salvaguardas de Sabedoria. Uma laia de megeras pode detonar um grupo de aventureiros e aventureiras de Sabedoria baixa, mas contra um grupo de Sabedoria alta elas terão que recorrer às Garras, *raio nauseante* e quaisquer outros recursos que o tipo delas tenha.

Falando nisso, vamos dar uma olhada nos três tipos de megera:

Megeras do mar são o tipo mais fraco, incapazes de esconder sua fisionomia hedionda; na melhor das hipóteses, podem assumir formas de humanoides muito feias. Contudo, elas mantêm a ilusão somente até atacarem ou serem atacadas, na esperança de atrair as vítimas até uma distância suficiente para que possam usar a Aparência Horrenda.

Quando todos os personagens estiverem a 9 metros ou menos de uma ou mais megeras do mar, elas revertem subitamente à horrível forma verdadeira (ação bônus), e nesse momento os PJs devem fazer uma salvaguarda de Sabedoria com CD 11; se falharem, ficam amedrontados e com desvantagem em todos os testes de atributo e jogadas de ataque enquanto as megeras estiverem em seu campo de visão. Cada megera vai então direcionar seu Olhar Mortal (ação) a um oponente amedrontado, começando com aquele que parece ter o menor modificador de salvaguarda de Sabedoria – megeras do mar são espertas o suficiente para ter bons palpites sobre isso, mas não são tão inteligentes a ponto de “ler” as estatísticas dos PJs de forma infalível. Se ninguém estiver amedrontado, atacam o PJ mais próximo com as Garras; se estiverem em uma laia, uma delas conjura *assassino fantasmagórico* (não *mau olhado*, porque isso faria os oponentes Correrem para além do alcance do Olhar Mortal) e tenta amedrontar de novo um PJ que tenha resistido à Aparência Horrenda.

Na rodada seguinte, as ações das megeras do mar dependem delas fazerem parte ou não de uma laia, e estarem próximas ou não de um oponente amedrontado. Uma megera do mar que não esteja mantendo *assassino fantasmagórico* e esteja próxima de um oponente amedrontado vai atacá-lo com um Olhar Mortal. Uma que não esteja próxima a um oponente amedrontado, mas que esteja perto de outro que possa falhar em uma salvaguarda de Sabedoria, tenta *mau olhado* (para adoecer), *rogar maldição*, *polimorfia* ou *imobilizar pessoa* (nessa ordem, dependendo de quais espaços de magia estiverem disponíveis), priorizando inimigos que estejam engajados com ela em corpo a corpo. Uma que não esteja próxima

de um oponente amedrontado, mas que não tenha chances reais de penetrar a salvaguarda de Sabedoria de outro, vai atacar com as Garras se houver um inimigo ao seu alcance corpo a corpo, e com *raio nauseante* se ele estiver à distância. Se a megera não estiver em uma laia, é uma decisão bem mais simples: usa Olhar mortal se houver um oponente amedrontado a até 9 metros, Garras se esse oponente estiver próximo – ao contrário de Aparência Horrenda, Olhar Mortal pode ser repetida em um alvo que já tenha passado em uma salvaguarda, desde que ele ainda esteja amedrontado.

Na terceira rodada de combate, as megeras tentam outras magias, tais como *rogar maldição*, *imobilizar pessoa* e *relâmpago* – embora a essa altura estejam mais cientes da situação, o que significa que não vão tentar as duas primeiras se as outras magias de salvaguarda de Sabedoria estiverem falhando.

Uma megera do mar gravemente ferida (com 20 PV ou menos) foge, Correndo para longe – pela água, se possível, de forma que possa usar seu deslocamento de natação, que é superior. Assim, se uma megera gravemente ferida for parte de uma laia, a laia está rompida. A essa altura, se qualquer uma das três megeras do mar ainda tiver 37 PV ou mais enquanto outra no campo de batalha estiver com ferimentos graves, ela vai até a que está ferida e tenta matá-la. Depois que uma da laia é morta, as outras duas param de agir juntas e lutam sozinhas.

Megeras verdes são capazes de se disfarçarem como humanoides normais, até mesmo atraentes, e usam esse disfarce para atrair as vítimas. Elas não têm quaisquer características que confirmam a elas combinações táticas, então quase sempre são encontradas em laias. Usam *mau olhado* para botar guerreiros fortes no corpo a corpo para dormir, adoecem os escaramuçadores e os que atacam à distância, e causam pânico nos conjuradores. Nem se dão ao trabalho de usar *assassino fantasmagórico*, indo direto para *rogar maldição* em vez disso, seguida por *polimorfia* e *imobilizar pessoa* se necessário – embora também abram mão de magias que exijam salvaguardas de Sabedoria se obviamente não estiverem funcionando, e mudam para ataques com as Garras e *raio nauseante*.

Em uma laia, megeras verdes usam Passagem Invisível para tentar derrubar inimigos isolados que estejam causando problemas, convergindo para cima deles e reaparecendo todas de uma vez para atacar com as Garras.

Todas usam a ação de ficar invisível ao mesmo tempo e se movem juntas, de forma a ficarem a 9 metros ou menos umas das outras. Uma megera verde em uma laia não usa Passagem Invisível sozinha – a menos que esteja gravemente ferida.

Uma que seja reduzida a 32 PV ou menos vai fugir, usando Passagem Invisível para desaparecer e correr – se possível, na direção do olho de megera da laia, que ela vai tentar proteger. Se for bem sucedida ao recuperar o olho de megera, a laia continua intacta, por ora. Mas se não conseguir por qualquer motivo, vai fazer como as primas do mar: uma megera verde com 58 PV ou mais vai se voltar contra uma irmã gravemente ferida que ainda esteja ao seu alcance e, depois que uma delas estiver morta, as outras duas param de se coordenar.

Megeras da noite são classificadas como íferas, não feéricas; assim como súcubos e íncubos, elas têm prazer em corromper humanoides mortais e reivindicar suas almas. Ao contrário de parentes verdes ou do mar, que podem disfarçar a aparência aos olhos, mas não ao toque, as megeras da noite podem Alterar Forma, transformando-se fisicamente em uma fêmea humanoide (essa mudança demora uma ação para ser desfeita, então uma megera da noite não pode usá-la para ganhar surpresa, como as outras podem).

A estratégia das megeras da noite gira em torno da combinação de Forma Etérea e Pesadelo Assombrado. Forma Etérea permite que elas se transportem até onde seus alvos dormem, enquanto Pesadelo Assombrado causa sonhos brutais que perturbam o sono das vítimas – não apenas impedindo a recuperação de pontos de vida que vêm com descanso como também reduzindo seu valor máximo. O objetivo da megera da noite é levar esse máximo a zero, em um momento em que a vítima já esteja corrompida o bastante por ter cometido atos terríveis; as próprias visões noturnas podem causar esses atos ao enganar um personagem decente, fazendo com que ele suspeite que inocentes tenham cometido crimes hediondos.

Em outras palavras, um “encontro” com megeras da noite está mais para um subenredo de longo prazo, assim como os encontros com súcubos e íncubos, dos quais compartilham muito dos mesmos elementos – é possível incluir o cultivo de uma relação com a megera disfarçada durante o dia; com certeza incluir visitas noturnas sorrateiras enquanto a vítima dorme – e a única razão para uma megera da noite lutar é seu disfarce ser arruinado.

As megeras da noite podem fazer parte de laias ou não; sou mais inclinado a acreditar que gostam de trabalhar sozinhas, já que não seriam capazes de decidir qual delas ficaria com a alma de uma única vítima. Se elas trabalhassem em laias, teriam de ter como alvo três vítimas diferentes, e essas vítimas teriam de estar fisicamente próximas umas das outras, de forma que as integrantes da laia fossem capazes de ajudar umas às outras com conjurações caso algo desse errado.

Isso parece um grande obstáculo, e não tenho certeza se elas achariam que valeria a dor de cabeça. Mas se achassem, priorizariam as magias da mesma forma que as megeras verdes o fazem. Além de *transição planar*, as magias inatas da megera da noite não adicionam muito ao pacote, e são úteis apenas caso ela não tenha acesso às magias de uma laia:

- *Mísseis mágicos* oferece um tantinho de dano à distância garantido, mas nada mais, e provavelmente nem vale a pena ser conjurada em magos ou feiticeiros, que devem ter *élide*.
- *Raio do enfraquecimento* é quase uma *rogar maldição* meia-boca que precisa ser sustentada com concentração, e cujo único mérito é o fato de ser um ataque mágico à distância em vez de uma magia que exige salvaguarda de Sabedoria.
- *Sono* provavelmente não vai afetar qualquer PJ no nível em que já possam encontrar uma única megera da noite.

Dadas as fraquezas de todas essas magias (um nível incrível de fraquezas para uma criatura de ND 5 e 15 dados de vida), é provável que uma megera da noite não entre em nenhum duelo mágico de proporções épicas. Se a coisa ficar feia, o único recurso útil são as garras. Um recurso ainda melhor é a habilidade de impedir que a coisa, antes de mais nada, fique feia.

Uma megera da noite sabe que, se for pega antes de coletar a alma que está procurando, a missão falhou e não há razão para ficar por perto. Tudo o que é necessário é um ferimento leve (que cause 12 pontos de dano ou mais) para que uma megera da noite desmascarada desista e fuja, escapando para o Plano Etéreo com *transição planar*. Ela só vai ter motivo para ficar e lutar caso seja perseguida e encurralada, e para usar as Garras em combate vai Alterar Forma e voltar à sua verdadeira natureza enquanto foge, caso ainda não tenha feito isso.

Nota do Tradutor: Seelie e Unseelie, as duas cortes feéricas, são derivadas dos mitos da Escócia céltica. As fadas de ambas as cortes são entendidas como traiçoeiras, temperamentais e perigosas, mas, ainda que as seelie sejam vistas como benevolentes e as unseelie como maliciosas, a ideia de fadas boas *versus* fadas más é uma simplificação poética que ocorreu ao longo do tempo. Por alguma razão, nenhuma das Cortes é mencionada nas entradas feéricas do *Monster Manual: Livro dos Monstros*, mas são citadas no texto da pantera deslocadora, uma monstruosidade.

“Cavalaria de unicórnios” aqui é uma metáfora, mas bem que cria uma imagem mental incrível, né?



ELEMENTAIS

Os elementais – habitantes de planos que não são governados por leis naturais, mas por *ideias sobre* o mundo natural – são constituídos tanto de *significado* quanto de matéria, e se comportam de acordo com essas ideias, seja invocados por magia como servos, seja perseguindo os próprios propósitos em seus planos natais. Eles querem o que seus elementos constituintes “querem”, e agem como esses elementos agem. Quando ameaçados, rola um verdadeiro cabo de guerra entre a vontade de preservar a própria vida e a de expressar sua natureza a qualquer custo.

ESPÍRITOS ELEMENTAIS

Elementais são espíritos de ar, fogo, água e terra, geralmente invocados para seguir os ditames de um conjurador. Todos são fisicamente poderosos de algum jeito, não muito espertos, capazes de ver no escuro e de dar dois ataques corpo a corpo em um turno, resistentes a dano físico de armas não mágicas e imunes a exaustão, parálisia, petrificação, envenenamento e a ficarem inconscientes. Além disso, os elementos dos quais são gerados dão a eles poderes adicionais, e influenciam sua maneira de se deslocar e de lutar.

Elementais são espíritos invocados, não criaturas que evoluíram. Eles não têm um instinto próprio de sobrevivência – ao contrário: são atados à vontade de quem os invoca e bem incomodados quanto a isso, e o que querem mais que qualquer coisa é voltar ao plano de onde vieram. Quando são destruídos, conseguem exatamente o que querem. Como consequência disso, elementais lutam até a morte com zero preocupação quanto a tomarem dano. Também não fazem distinção na hora de escolher alvos, e podem ou não continuar atacando o mesmo oponente rodada após rodada.

Elementais do ar são distintos pelo deslocamento de voo absurdo de 27 metros (sua única forma de movimento); pela Destreza extremamente alta; pela resistência a dano elétrico e trovejante; pela imunidade a serem

agarrados, contidos ou derrubados; bem como pelas características especiais de Forma de Ar e Redemoinho. Sua Força e Constituição também são altas, mas a curva de atributos físicos sugere um estilo de combate baseado em ser rápido e difícil de acertar.

Partindo do fato de que a característica Redemoinho recarrega, podemos inferir que ela é a arma preferida do elemental do ar. Os elementais do ar são criaturas Grandes, o que significa que ocupam quatro quadrados de 1,5 metro (ou três hexágonos de 1,5 metro). A característica Forma de Ar deixa que ocupem o mesmo espaço que uma criatura hostil, e Redemoinho permite que afetem criaturas “no espaço do elemental”, ou seja, em todos os quadrados (ou hexágonos) que ocuparem. A partir da tabela Alvos em Áreas de Efeito (no capítulo 8 do *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre*), podemos calcular que uma magia cujo efeito ocupe a mesma área de um elemental do ar tipicamente afetaria duas pessoas. Assim, um elemental do ar usa essa habilidade a qualquer momento em que A) ela esteja disponível e B) dois ou mais de seus oponentes estejam dentro de um único quadrado de três metros (ou um triângulo de três hexágonos de 1,5 metro).

Redemoinho arremessa criaturas que falham nas salvaguardas de Força a até 6 metros “em uma direção aleatória”. É interessante o texto especificar que a direção é aleatória, mas deixar a distância em si a cargo do DM. Eu escolheria um desses três métodos para determinar a distância e a direção:

- Determinar a direção aleatoriamente, como escrito, ao rolar 1d8 no caso de um mapa quadriculado (ou um d6 no de um mapa hexagonal), atribuindo números em ordem horária, começando com “nordeste”; o alvo é deslocado o máximo que puder nessa direção até atingir um obstáculo (uma parede, um móvel, outra criatura) ou alcançar a distância máxima de 6 metros.
- Determinar a direção aleatoriamente como acima, e também determinar a distância de forma aleatória ao rolar 1d4 e multiplicar o resultado por 1,5 metro.
- Decidir tanto a direção quanto a distância como quiser, por pura diversão.

Quando não está se concentrando em um agrupamento de inimigos usando o Redemoinho, um elemental do ar se move continuamente em

círculos que se ampliam e diminuem (em sentido horário no hemisfério sul do seu mundo, anti-horário no norte), dando voltas entre os oponentes e distribuindo Pancadas contra quaisquer dois em cima de quem passar – ou, se passar sobre apenas um, dando uma Pancada dupla nele (Ataques Múltiplos dão ao elemental do ar dois ataques de Pancada; não diz que ambos devem ser contra o mesmo alvo, e o deslocamento pode ser dividido entre ataques e outras ações da forma que ele achar melhor). Ele usa seu deslocamento total em todas as rodadas e não está nem aí para ataques de oportunidade vindos dos oponentes.

Elementais da terra são distintos pelo deslocamento de escavação; pela Força e Constituição extremamente altas e Destreza baixa; pela vulnerabilidade a dano trovejante; pela sismiconsciência, que permite que “vejam” outras criaturas ao sentir as vibrações que elas transmitem pelo solo; e pelas características Deslizar na Terra e Monstro de Cerco.

Esses elementais são brutos, e se engalfinham com os oponentes diretamente no corpo a corpo. Selecionam os alvos ao acaso, mas, depois que os escolhem, insistem neles e os esmurraram até que estejam subjugados – a menos que recebam a ordem de fazer outra coisa, vinda de quem os invocou. Caso estejam lutando alinhados a outra criatura que faça ataques mágicos ou com armas à distância e essa criatura esteja lutando com um alvo que está encoberto, é possível que o elemental da terra decida destruir a cobertura em vez de escolher outro alvo vivo. A característica Monstro de Cerco garante a eles dano duplo contra coberturas; Classe de Armadura e pontos de vida de objetos inanimados são especificados na seção “Objetos”, no capítulo 8 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*.

Note que a característica Deslizar na Terra permite que esses elementais escavem apenas através de terra e de pedra *não trabalhadas*. Ele pode passar livre e facilmente por paredes de cavernas ou pelo chão de terra da cabana de um camponês, mas não através das muralhas ou dos pavimentos de pedra de um castelo. Pode, no entanto, passar *estraçalhando* através de muralhas ou pavimentos de pedra.

Elementais do fogo são distintos pela imunidade a dano ígneo e a serem agarrados, contidos e derrubados; bem como pelas características Forma de Fogo, Iluminação e Suscetibilidade à Água. Sua Força é só média, mas sua Destreza e Constituição são muito altas: eles são brigões. Como os elementais do ar, os do fogo podem ocupar o mesmo espaço que um ou

mais oponentes, e usam essa característica para dar investidas repetidas através dos inimigos.

Elementais do fogo nem sempre se movem de forma constante, como os do ar; o que tentam fazer é incendiar *todo mundo*. Tanto a característica Forma de Fogo quanto o ataque de toque incendeiam criaturas e objetos inflamáveis. Quando um desses elementais usa Forma de Fogo para inflamar uma ou mais criaturas em um espaço que ele também ocupa, isso causa 5 pontos de dano ígneo de forma automática para cada vítima; o Toque Flamejante causa o dobro de dano para cada acerto, mas exige uma jogada de ataque para funcionar. Contra CA 15, ele tem 60% de chance de acertar, com 6 pontos de dano esperados – pouco mais do que o da Forma de Fogo.

Por outro lado, Forma de Fogo *não é uma ação* – é só algo que acontece enquanto um elemental do fogo se move. Ele não precisar parar no espaço de uma criatura hostil para que ela pegue fogo – ele incendeia uma criatura sempre que *entra* no espaço dela em um turno. Ainda pode sair depois disso, e a vítima continua pegando fogo. Assim, se o elemental puder se mover 15 metros e passar por todos os PJs no caminho, tacando fogo em cada um deles, é exatamente o que ele vai fazer! E ainda pode fazer dois ataques de Toque durante o caminho ou depois! E pode fazer isso *a cada turno!*

O processo de seleção de alvos de um elemental do fogo é mais ou menos assim: tem alguém que não está pegando fogo? Se sim, eu posso tacar fogo neles só de passar por cima? Se sim, faço isso! Se não, eu posso alcançá-los com um ataque de Toque no fim do meu movimento? Se sim, faço isso. Se não, ah, bem, talvez no próximo turno. Se todos estiverem pegando fogo, então só vou ficar onde estou e continuar atacando quem quer que esteja ao meu alcance com Toque.

Há duas coisas que os elementais do fogo não curtem: água e dano gélido. Essas coisas não só aceleram o retorno do elemental do fogo ao seu plano de origem – elas diluem a essência deles, e isso os desagrada bastante. No entanto, não são espertos ou sábios o bastante para saber com certeza se devem evitar a fonte do efeito desagradável ou transformá-la em um alvo prioritário de assar-sinato. Pode ser que façam qualquer uma das coisas. Jogue cara ou coroa.

Elementais da água são distintos pelo deslocamento de natação; pela resistência a dano ácido; pela imunidade a serem agarrados, contidos e derrubados; e pelas características especiais de Forma de Água, Congelar e Submergir. Têm Destreza alta e Força e Constituição excelentes, uma curva que os deixa mais próximos dos brutos do que qualquer coisa. Assim como elementais do ar e do fogo, eles podem ocupar o espaço de outras criaturas.

Como o Redemoinho do elemental do ar, a característica Submergir do elemental da água tem recarga, o que a torna o método de ataque preferido contra qualquer grupo de dois ou mais oponentes agrupados dentro de um quadrado de 3 metros (ou três hexágonos adjacentes de 1,5 metro). Um ou dois desses oponentes podem terminar agarrados e se afogando. Caso um oponente caia inconsciente por esse método, o elemental da água o solta. Isso é uma bênção em terra firme, mas nem tanto em águas abertas – pessoas se afogando tendem a afundar, especialmente as que estão mais pesadas por causa de armadura, equipamento e roupas encharcadas.

Elementais da água não avançam para todo lado como os do ar, nem varrem oponente a oponente como os do fogo fazem. Caso a característica Submergir não esteja disponível (ou não haja oponentes agrupados contra quem usar), ele faz ataques de Pancada em qualquer um que esteja ao alcance; se não houver ninguém, ele no máximo se desloca até o inimigo mais próximo e dá duas Pancadas. Se precisarem se deslocar mais do que 9 metros sobre terra seca para alcançar um oponente, eles vão preferir os que estiverem agrupados em vez dos solitários.

Ao contrário dos elementais do fogo, que não aguentam água ou dano gélido, os elementais da água não ligam para serem congelados. Isso não os deixa nada menos aquosos; só os torna mais lentos. Fora isso, eles se comportam da mesma forma.

AZER

Ainda que também sejam entidades de fogo elemental, os **azer** ordeiros e neutros são sóbrios e disciplinados, em contraste claro aos caóticos magmins. Eles abominam serem invocados, visto que eram escravizados pelos ifritis, mas vão cooperar se tratados com dignidade e cortesia. Caso contrário, não vão fazer mais do que a obrigação – realizarão exatamente o que foram ordenados a fazer, e nem um pingo a mais.

Com Força excepcional e Constituição alta, os azer são guerreiros brutos. São imunes a dano ígneo e venenoso e à condição envenenado, mas não têm resistência a armas normais não mágicas. Assim, não vão arriscar ataques de oportunidade caso precisem recuar. Sua Inteligência e Sabedoria são boas o bastante para fazer de Desengajar uma escolha de ação plausível, e eles vão usar essa ação quando gravemente feridos (com 15 PV ou menos) e engajados em corpo a corpo com mais de um oponente. Caso estejam com ferimentos graves enquanto lutam com apenas um inimigo, ainda Desengajam – a menos que pareça que esse oponente vá começar a persegui-los, o que no caso faz com que, em vez disso, Esquivem enquanto batem em retirada.

Quando vinculado a um invocador e ordenado a lutar, um azer ataca o que ou quem foi comandado a atacar; como um bruto, é bom contra outros guerreiros da linha de frente e contra outros brutos. Por carregar um escudo, ele porta o martelo de guerra com apenas uma mão. Já que não tem visão no escuro, usa a própria Iluminação para ver em meia-luz ou escuridão, a menos que seja ordenado a não fazê-lo (de novo, a forma como é tratado determina como ele usa essa característica. Se o relacionamento com o invocador for bom, a preferência dele é favorecida. Se o relacionamento for ruim, o azer faz o que *ele* bem entender, até que o invocador diga o contrário).

Um azer que se livra do controle de seu invocador imediatamente se volta contra ele, caso tenha sido tratado mal, e depois luta com qualquer outra pessoa que tente intervir, ainda que não continue a lutar caso fique gravemente ferido. Nesse momento, ele recua como dito acima, para qualquer lugar seguro que possa encontrar para se abrigar até que a magia de invocação expire. Caso tenha sido bem tratado, ele se recusa a seguir qualquer ordem depois de se libertar, mas não ataca. Os azer invocados com *invocar elemental* podem se libertar dessa forma, enquanto os invocados com *invocar elemental menor* simplesmente desaparecem e vão para o Plano Elemental do Fogo.

Por serem ordeiros e neutros, são indiferentes a forasteiros quando encontrados em seu plano natal, e só lutam se atacados ou muito provocados. Nessa situação, quando um azer fica gravemente ferido, outro deles entra em cena para cobrir a fuga. Enquanto isso, o azer ferido

Desengaja ou se Esquia como descrito acima – e se apressa para informar outros azer de que estão sob ataque.

AQUANÔMALOS, GALEB DUHR E ESPREITADORES INVISÍVEIS

Você vai perceber que um dos quatro elementos clássicos, o fogo, está faltando nesse grupo. Por algum motivo, o *Monster Manual: Livro dos Monstros* da quinta edição não oferece um verdadeiro equivalente ígneo dessas três criaturas, todas as quais são especificamente descritas como seres que podem ser invocados dos respectivos planos elementais natais. O equivalente mais próximo – e que tecnicamente pode ser invocado com *invocar elemental*, ainda que o texto de entrada não mencione esse fato – é a salamandra. No entanto, salamandas são neutras e más e, pela descrição delas, agentes muito independentes. Aquanômalos, galeb duhr e espreitadores invisíveis são neutros e (geralmente) mais bem dispostos.

Aquanômalos são guardiões, e quem os invoca os deixa em lagos ou fontes para impedir a entrada de invasores. Eles têm Força e Destreza muito altas, mas Constituição pouco acima da média; por serem invisíveis quando imersos em água, são emboscadores, que se atiram sobre os alvos e os levam para longe do alcance dos aliados. Ainda que morram quando removidos da água onde vivem, são imunes a serem agarrados, então a única forma de tirar um deles do lugar é com *telecinese* (para içá-los de lá sem agarrá-los de verdade) ou com a opção destrutiva de *criar ou destruir água* (autoexplicativo).

Eles têm apenas uma ação de ataque, *Constrição*, que, caso acerte, causa dano contundente, agarra e contém automaticamente um alvo Médio ou menor. Ela também puxa o alvo 1,5 metro em direção ao aquanômalo – leia-se: “para dentro d’água”.

Após uma *Constrição* bem-sucedida, um aquanômalo tenta afogar o alvo. Segundo “Asfixia”, no capítulo 8 do *Player’s Handbook: Livro do Jogador*, um aquanômalo é capaz de manter um alvo submerso por tempo o suficiente para afogá-lo apenas se você determinar que esse alvo não tenha tido tempo para tomar fôlego, o que o faz começar a sufocar imediatamente (veja “Mantores”, página 333). Mas já que o bloco de estatísticas do aquanômalo não diz de forma explícita que ele não pode continuar

Constringindo o mesmo alvo, apenas que não pode usar Constrição em um alvo *diferente*, eu diria que essa tentativa de afogamento também inclui ataques de Constrição adicionais – com vantagem, porque o alvo está contido – até que o alvo em questão escape ou desmaie.

A movimentação do aquanômalo é particularmente relevante para essa estratégia. Ele tem deslocamento de natação de 18 metros, mais um alcance de 3 metros. Dependendo de quanto espaço outras criaturas tiverem para manobrar em volta do reservatório onde o aquanômalo está, ele pode tocaiar bem na borda da água ou 1,5 metro para dentro; o último é preferível, se factível. Depois de ser bem-sucedido pela primeira vez ao agarrar e conter um alvo, o aquanômalo imediatamente o arrasta o máximo possível para dentro d'água: até 9 metros se o alvo for de tamanho Médio, até 18 metros se ele for Pequeno. Dependendo da profundidade da água, é certo que o aquanômalo também vai puxar a vítima para *baixo* tanto quanto para trás (quanto maior o corpo d'água, maior a vantagem dessa criatura).

Caso uma vítima consiga se livrar das garras do aquanômalo e tente fugir nadando, ele primeiro se move a até 3 metros dela, em seguida tenta pegá-la novamente com outro ataque de Constrição e, se bem-sucedido, arrasta a vítima mais uma vez para trás e para baixo, o máximo que puder. Depois que afoga a vítima, o aquanômalo dispara de volta para as margens da água e agarra outra.

Dentro das restrições impostas por seus invocadores, aquanômalos escolhem os alvos aleatoriamente, pegando qualquer um que esteja ao seu alcance. Após um ataque malsucedido, ele pode atacar o mesmo alvo mais uma vez ou tentar pegar outro. A partir do momento em que põe os pseudópodes em um alvo, no entanto, vai apenas pensar em acabar com ele antes de ir atrás de qualquer outro, aproveitando-se ao máximo de seu deslocamento de natação para impedir as vítimas azaradas de escaparem.

Aquanômalos não fogem ou param de atacar, não importa o quanto de dano tenham tomado.

Os **galeb duhr** também são guardiões, invocados para proteger locais em terra. Sua longevidade e sua paciência são, para todos os efeitos e propósitos, infinitas. São semelhantes a rochedos tanto em forma quanto em textura e andam se balançando a cômicos 4,5 metros por rodada, mas podem dobrar esse deslocamento ao se encolher e rolar – e *quadruplicá-lo* ao fazer isso em uma descida. Além disso, podem trazer à vida um ou dois

rochedos próximos, compelindo-os a agir como seus parceiros de rolagem, dobrando ou triplicando seu poder de ataque. Eles usam essa característica de Animar Rochas assim que sua presença é percebida, caso ainda não estejam engajados em corpo a corpo com qualquer oponente, ou então quando ficam moderadamente feridos (com 59 PV ou menos), o que ocorrer primeiro.

Com Força e Constituição extraordinárias, os galeb duhr são mais aptos a lutas corpo a corpo demoradas do que os aquanômalos; depois que engajam em combate próximo, assim permanecem. No entanto, se puderem fazer uma Carga com Rolamento antes do seu primeiro ataque contra um alvo, eles vão fazer. Dessa forma, perdem a vantagem de não serem vistos antes da própria jogada de ataque, mas o dano extra de Carga com Rolamento compensa isso. Também significa que, se conseguirem acabar com cada oponente que estiverem engajados no corpo a corpo, o próximo alvo com o qual vão se meter será algum que esteja entre 6 e 9 metros de distância, se possível.

Eles também são mais seletivos do que os aquanômalos em relação aos alvos que escolhem. Visto que oponentes com armas mágicas podem superar sua resistência a dano contundente, cortante e perfurante, eles ficam longe desses alvos, a menos que possam enviar um par de rochedos animados até eles ao mesmo tempo. Caso contrário, eles e as rochas animadas vão tentar limpar os conjuradores, atiradores e escaramuçadores de retaguarda, já que é mais fácil irem rolando até eles, antes de engajar com os guerreiros da linha de frente, que vão ser ameaças menores se estiverem portando armas normais não mágicas.

Galeb duhr também não fogem ou interrompem seus ataques, não importa o quão feridos estejam. No entanto, param para conversar caso alguém fale a língua primordial deles; nesse caso, explicam calmamente seu dever e dão aos invasores a chance de recuar sem mais conflitos.

Os aéreos **espreitadores invisíveis** são mais cães de caça do que cães de guarda. Às vezes, são invocados para simples missões de busca e recuperação; em outros momentos, são assassinos evanescentes.

Aquanômalos e galeb duhr se mesclam às suas cercanias, revelando sua presença quando atacam, mas espreitadores invisíveis se fundem ao próprio ar – como o nome indica, eles estão *sempre* invisíveis. Isso significa que quase sempre fazem jogadas de ataque com vantagem, mesmo quando sua

presença é conhecida; apenas um PJ sob a influência de *ver o invisível* ou *visão da verdade*, ou algo equivalente, pode negar essa vantagem. Além disso, a proficiência dobrada em Furtividade significa que, a menos que um oponente tenha uma Percepção passiva excepcionalmente alta, eles sempre atacam com surpresa.

Espreitadores invisíveis são hábeis avaliadores das capacidades dos oponentes, mas também são limitados pelos comandos de quem os invoca: caso recebam a ordem de matar uma pessoa específica, é *ela* que vão atacar, ponto final. Só que se forem ordenados a matar várias pessoas, podem exercitar a criatividade. Conjuradores que causem dano direto ou conjurem *banimento* (em vez de conjurar magias que impõem efeitos debilitantes) são alvos prioritários, assim como qualquer um que possa vê-los e qualquer um que tenha uma característica que ou dê vantagem em ataques contra os espreitadores invisíveis ou neguem a vantagem deles.

Espreitadores invisíveis exploram sua invisibilidade e o alto deslocamento de voo ao não ficarem parados e ao atacar de direções inesperadas constantemente. O turno típico de um espreitador invisível consiste ou de movimento, dois ataques de Pancada e mais movimento; ou movimento, uma Pancada, mais movimento, outra Pancada e ainda mais movimento. Se possível, um espreitador invisível sempre começa e termina o turno fora do alcance corpo a corpo de qualquer oponente. Dependendo de como seus oponentes estiverem posicionados, isso pode significar ficar pairando no ar, 1,5 ou 3 metros acima deles. Como é preciso ser capaz de ver um oponente para fazer um ataque de oportunidade contra ele, o espreitador fica imune a isso enquanto permanecer invisível.

Espreitadores invisíveis não gostam de estar presos ao serviço de quem fez a invocação, mas esse vínculo os compelle a cumprir as ordens que foram atribuídas a eles – *completamente*. Isso significa que um espreitador invisível incumbido de matar um único alvo não vai parar de atacar esse alvo quando ele chegar a 0 PV – vai continuar até ele estar *morto*. Depois que cumprir a missão, fica livre da magia que o prendeu e desaparece, indo para seu plano de origem. Um espreitador invisível enviado atrás de diversos alvos, no entanto, vai tentar deixar todos eles inconscientes antes de prosseguir e matar qualquer um deles. Como o galeb duhr e o aquanômalo, um espreitador invisível jamais recua, foge ou desengaja, não importa o quanto ferido esteja.

MEFITS

Mefits são criaturinhas perversas que incorporam de forma maliciosa os para-elementos de fumaça, gelo, lama, magma, poeira e vapor. O *Monster Manual: Livro dos Monstros* os caracteriza como “trapaceiros”, mas todos são de alinhamento neutro e mau, e não caótico e neutro, então sua “trapaceirice” é aquela do tipo perniciosa. Não vejo motivo pelo qual eles não devam se comportar como criaturas que evoluíram, no que diz respeito ao seu instinto de autopreservação – mas se sobrevivência for sua prioridade número um, causar prejuízo e irritar os outros é a número dois.

Mefits não são fortes – metade deles é de ND 1/4, e a outra metade é de ND 1/2. Todos têm Força baixa, podem voar, têm visão no escuro (o que quer dizer que vivem no subterrâneo ou são mais ativos à noite) e a característica especial Explosão da Morte, que faz *algo* quando são mortos, ainda que esse algo dependa do tipo de mefit. E todos eles têm um ataque corpo a corpo simples, além de uma arma de sopro que tem apenas uma chance em seis de recarregar, então é muito provável que só possam usá-la uma vez. A maioria deles (mas não todos) são proficientes em Furtividade, o que sugere que gostam de emboscar as vítimas, e sua Força baixa sugere que quase sempre vão ser encontrados em grupos de tamanho razoável; um mefit solitário não ousaria começar uma briga com mais que um par de inimigos de uma vez.

Mefits de poeira têm Destreza alta e Constituição média, o que indica uma preferência por combate à distância. São vulneráveis a fogo, então vão manter distância de tochas e fogueiras; além disso, no instante que um oponente conjurar uma magia que cause dano ígneo ou brandir uma arma flamejante, eles irão picar a mula.

Um mefit de poeira começa com o Sopro Cegante, atacando de um esconderijo de forma a ganhar surpresa, e espera até que possa pegar pelo menos dois oponentes no cone de 4,5 metros de efeito (se puder pegar mais, melhor, mas se puder pegar dois, não vai esperar para ver se pode pegar três).

O que ele vai fazer na segunda rodada de combate vai depender de quanta sorte teve na primeira. Ele se engalfinha com um inimigo cego usando as garras, mas não se houver um inimigo que não esteja cego que possa intervir. Se puder usar o Sopro Cegante mais uma vez, ele vai, mas na

maior parte das vezes não vai conseguir. Sem um aliado para cobri-lo, ele simplesmente foge voando, usando a ação Correr para dobrar seu deslocamento, satisfeito com a debilidade momentânea que causou à vítima ou vítimas. Se todos os inimigos estiverem cegos, por outro lado, ele aproveita a vantagem e ataca um deles com as Garras. Não se importa em escolher seus alvos; vai retalhar quem estiver mais perto.

Assim que um inimigo se livra da cegueira causada pela poeira, o mefit foge, a menos que possa usar o Sopro Cegante novamente. Como não é esperto o bastante para Desengajar, nem ágil o suficiente para Esquivar enquanto foge, ele só vai Correr. O mefit de poeira também vai fugir caso o oponente cego, mesmo com desvantagem, consiga acertar nele um golpe de sorte que o reduza a 6 PV ou menos. Antes de fugir, no entanto, o elemental lança sua magia *sono* diária, na esperança de nocautear os inimigos antes que possam realizar ataques de oportunidade.

Mefits de gelo são similares aos de poeira, com a exceção de que também são vulneráveis a dano contundente, então vão ficar bem longe de qualquer um portando uma arma desse tipo. Fora isso, as táticas deles se assemelham às dos mefits de poeira. Eles começam com Sopro Gélido, mais uma vez tentando pegar pelo menos dois inimigos no cone frio. No entanto, já que Sopro Gélido não dá vantagem aos mefits do gelo, nem impõe desvantagem aos oponentes, eles não vão dar ataques corpo a corpo em seguida. Em vez disso, vão revoar fora de alcance, esperando que o Sopro Gélido recarregue, e Preparar a ação Correr para o caso de algum oponente se aproximar 3 metros ou menos, de forma que possam evitar se engalfinhar no corpo a corpo. Isso presumindo que estejam sendo perseguidos por inimigos corpo a corpo; se não, mas se estiverem sendo alvos de agressores à distância, eles vão Esquivar. Lidar com ambos ao mesmo tempo é demais para eles. Nessa situação, vão fugir.

Caso um mefit do gelo tome dano grave (seja reduzido a 8 PV ou menos), ele faz uso da sua *névoa obscurecente* diária em uma área que inclua o agressor e se aproveita da cegueira dele para escapar, já que um inimigo cego não pode fazer um ataque de oportunidade. Outros mefits que estejam menos feridos não vão voar na névoa para atacar o inimigo envolvido por ela, porque também ficariam cegos: visão no escuro não ajuda uma criatura a ver em uma área severamente obscurecida por algo que não seja escuridão.

Mefits de magma têm uma Constituição pouco acima da média, para combinar com sua Destreza também pouco acima da média, o que faz deles escaramuçadores mais dispostos a lutar de perto do que os mefits de poeira ou de gelo. Também diferente desses dois, os mefits de magma começam com sua magia inata diária, *esquentar metal*, porque ela tem o potencial tanto de melhorar sua economia de ações quanto de impor desvantagem nas jogadas de ataque do inimigo. Cada mefit de magma no encontro escolhe um inimigo usando uma armadura ou arma de metal e conjura *esquentar metal* para que ela fique em brasa. Nos turnos subsequentes, se esse inimigo ainda estiver vestindo a armadura ou segurando a arma, o mefit usa sua ação bônus para causar o dano mais uma vez.

Mesmo que tenham menos receio de engajar no corpo a corpo do que os mefits de poeira ou de gelo, os de magma ainda preferem ter a vantagem, então vão se engalfinhar dessa forma com as Garras apenas contra oponentes que tenham derrubado as armas ou que estejam estoicos, segurando armas ardentes ou ainda usando armadura causando desconforto similar. Contra oponentes que não estejam usando armaduras de metal e estejam portando armas de outro material, em vez disso os mefits de magma usam o Sopro de Fogo, posicionando-se fora do alcance corpo a corpo imediato e, se possível, onde possam pegar pelo menos mais um outro inimigo no cone de efeito. Até que o Sopro de Fogo recarregue, eles fazem o que podem para ficar fora de alcance de combate próximo – Preparando uma ação Correr no caso de um oponente ficar a 3 metros ou menos, ou Esquivando caso precisem evitar agressores à distância, mas não corpo a corpo.

Um oponente recuperar a arma novamente fria já é o bastante para que o mefit de magma fuja voando, usando a ação Correr. O mesmo acontece se ele ficar gravemente ferido (com 8 PV ou menos).

Mefits de lama, como os de magma, são escaramuçadores. Diferente de todos os mefits mencionados até agora, não têm capacidade de conjuração inata que possam usar para incomodar os inimigos ou dar cobertura à própria fuga. O que podem fazer, no entanto, é deixar os inimigos contidos com o Sopro de Lama (não tenho certeza sobre como lama pode ser exatamente *baforada*; acho que deve estar mais para um vômito enlameado), e eles começam usando esse recurso.

Assim como os mefits de poeira, se a arma de “sopro” de um mefit de lama não conter todos os oponentes, eles meio que não têm o que fazer, e precisam submergir e vazar dali (mefits de lama podem nadar, presumo que através de lama tanto quanto de água, então essa é sua forma preferida de partir, em vez de voar). Caso consigam deixar todos os inimigos contidos, é hora do pau comer, e vão começar com o adversário contido mais próximo.

Se um inimigo se livrar da condição contido, a surra do mefit da lama não é rápida o bastante para que ele consiga fugir correndo ou voando; é provável que o elemental simplesmente tenha de aceitar seu destino. Observe que enquanto os três tipos anteriores de mefit eram todos de ND 1/2, os de lama são de ND 1/4; graças a isso, acho que eles cuidam de estar presentes em números ainda maiores – pelo menos três deles para cada dois inimigos, se possível mais – antes de sequer cogitarem arrumar uma briga.

Mefits de fumaça também têm ND 1/4, então também não vão começar uma luta a menos que haja no mínimo três deles para cada dois oponentes. Eles até têm conjuração inata, mas sua magia diária, *luzes dançantes*, é inútil em combate. Eu diria que eles a conjuram apenas para encher o saco de pessoas com as quais não querem lutar de verdade, mas que querem atazarar mesmo assim.

Se por acaso eles decidirem começar uma luta, vão começar com Sopro de Cinzas, que pode cegar oponentes no cone de efeito, assim como o Sopro Cegante dos mefits de poeira. Em todos os outros aspectos (exceto a magia *sono*, que eles não têm), os mefits de fumaça seguem o mesmo *modus operandi* dos de poeira.

Mefits de vapor têm ND 1/4 – mas, em relação aos mefits de fumaça e de lama, estão um pouco melhor equipados para aguentar uma batalha depois que ela começa. Começam com *turvar*, que podem conjurar de forma inata, *antes* de se revelarem às vítimas; só depois desembestam com o Sopro de Vapor contra os oponentes mais próximos – como sempre, tentando pegar pelo menos dois inimigos no cone de efeito.

Já que *turvar* dá aos oponentes desvantagem em jogadas de ataque contra os mefits, eles terão menos medo de ataques de oportunidade – e, assim como escaramuçadores, usarão a tática testada e aprovada de pairar no ar, dar rasantes para atacar com as Garras e depois voltar para o alto, longe do alcance de agressores corpo a corpo. Isso provoca um ataque de oportunidade cada vez que saem do alcance dos oponentes – mas, como

dito, esse ataque é feito com desvantagem, e um oponente com Ataque Extra não tem um golpe a mais quando ataca como uma reação. Se o Sopro de Vapor recarregar, eles vão ficar bem felizes de usá-lo mais uma vez, voando baixo apenas o necessário para fazê-lo.

Mefits de vapor fogem quando ficam gravemente feridos (com 8 PV ou menos), usando a ação Correr para voarem para longe.

MAGMINS

É possível que **magmins** sejam tanto o resultado de um PJ usando *invocar elementais menores* quanto parte de um encontro planejado; enquanto estiverem presos a quem os invocou, podem ser comandados. No entanto, se um deles se libertar, vai imediatamente correr descontrolado, incendiando o máximo de coisas que puder.

Com Destreza alta e Constituição acima da média, um magmin que foi invocado pode ser empregado como escaramuçador, perseguindo inimigos com menos armaduras ou mais ágeis. Já que normalmente são invocados em grupos de quatro, podem se espalhar para alcançar diversos alvos, fazer duplas contra dois alvos ou se amontoar em um só. Quando comandados a lutar dessa forma, eles se movem com seu deslocamento máximo em direção aos alvos, idealmente tentando alcançar uma distância de 3 a 9 metros. Eles também usam a ação Correr se isso não fizer com que passem do ponto (ha); se fizer, eles queimam (haha) a ação do próprio turno ao incendiar algum objeto inflamável próximo. Quando podem se mover para engajar a partir da distância mencionada, eles atacam usando a ação Toque.

Magmins sob um vínculo são compelidos a seguir as ordens de quem os invocou; se a ordem for atacar, eles não são livres para recuar caso a vida deles esteja ameaçada. Consequentemente, continuam lutando até serem mortos, momento no qual a característica Explosão da Morte causa um estouro incendiário. Outros magmins não são feridos por isso – eles são imunes a dano ígneo. Pelo contrário: eles se deliciam quando isso acontece, e podem explodir em chamas espontaneamente em toda sua exuberância (usando a característica Iluminação Inflamada).

Magmins sem controle, por outro lado, tentam evitar outros seres sencientes. Seres sencientes não pegam fogo de um jeito fácil. Madeira, papel, tecido e óleo pegam fogo de um jeito ótimo! Magmins não resistem a

(e são atraídos por) esses materiais, usando Toque para incendiá-los; depois de atear fogo em tudo o que estiver a alcance, disparam em busca de mais coisas para inflamar. Eles nem revidam: como são resistentes a dano físico de armas não mágicas, geralmente não sofrem muito com ataques de oportunidade, e simplesmente Correm para longe de quaisquer inimigos que possam se aproximar de um deles; só usam a ação Toque em vez disso quando são encravados, ocasião em que incendeiam o que podem até que alguém os pegue e os mate.

Ainda que a característica Iluminação Inflamada permita que emitam luz, eles não precisam disso, porque têm visão no escuro com o alcance padrão de 18 metros. Assim, essa não é uma característica realmente orientada a combate, a menos que *a pessoa que os invocou* precise de luz para que possa lutar. Em contrapartida, caso quem os invocou tenha visão no escuro, o uso eufórico e reflexo dessa característica pelos magmins vai, na verdade, negar essa vantagem, e talvez a pessoa ordene que eles não a utilizem.

GÁRGULAS

Seria de se imaginar que **gárgulas** são constructos – estátuas que ganharam vida – ou monstruosidades com pele que parece rocha, mas na quinta edição de D&D elas são elementais, criaturas de pedra sencientes. Com certeza não são a criatura elemental da terra mais comum: podem voar bem rápido e seu alinhamento é caótico e mau, dando a elas uma personalidade decididamente destrutiva e maléfica. Espreitando em meio a ruínas pedregosas e penhascos desolados, elas não precisam de sustento algum; caçam por pura crueldade e, talvez, por um desejo de devolver os corpos de outras criaturas à terra.

Gárgulas são brutas voadoras com Força e Constituição altas, sem ataques à distância. Ainda que não tenham nenhuma característica que as permita evitar ataques de oportunidade, elas têm resistência a ataques físicos de armas não mágicas (exceto as feitas de adamantina). Isso permite que permaneçam pairando no ar entre turnos, deem rasantes com Ataques Múltiplos nos alvos e voltem para o alto, fora do alcance de ataques corpo a corpo. Os alvos vão ter ataques de oportunidade contra elas, mas geralmente vão causar apenas metade do dano.

Mesmo que não tenham proficiência em Furtividade, a característica Aparência Falsa permite que se disfarcem de estátuas, ganhando o elemento surpresa contra invasores desatentos. Elas têm visão no escuro, então seu momento preferido de atacar é depois do pôr do sol – mas, como são mais territoriais do que vagantes, geralmente não têm muita escolha.

A natureza cruel e malévola das gárgulas faz com que ataquem primeiro os alvos menores e mais fracos, embora não recuem caso atacadas por um oponente mais forte. Como são imunes à exaustão, perseguem de forma agressiva os inimigos que fogem (veja “Perseguições”, no capítulo 8 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*). Também são imunes a dano venenoso, à condição envenenado e à petrificação, mas essas coisas não afetam suas táticas.

Uma gárgula só vai fugir voando para longe e usando a ação Correr quando ficar gravemente ferida (com 20 PV ou menos).

SALAMANDRAS

Salamandras são o análogo ígneo mais próximo dos aquanômalos, galeb duhr e espreitadores invisíveis, mas são espíritos consideravelmente mais livres, servindo apenas aos ifritis (e mesmo assim de forma relutante e rancorosa). Têm uma sociedade própria, no Plano Elemental do Fogo; se estiverem perambulando pelo plano material, é provável que estejam fazendo isso contra a própria vontade.

Em um combate, salamandras são tropas de choque. A Força excepcional é combinada com a Destreza e a Constituição altas (a segunda mais alta do que a primeira, ainda que não muito); elas podem engajar tanto em combates prolongados mano a mano quanto em ataques de bater e correr, mas, em geral, vão preferir ataques corpo a corpo em vez de à distância, porque podem fazer muito mais estrago de perto.

Salamandras são imunes a ataques de fogo, vulneráveis a ataques de gelo e resistentes a dano físico de armas não mágicas. Assim, são mais cautelosas perto de inimigos que portem armas mágicas, bem como de conjuradores que disparam magias de gelo. Graças ao temperamento colérico, no entanto, essa cautela pode resultar tanto em fogo concentrado (trocadilho intencional) quanto em uma atitude de evasão.

A salamandra maneja uma lança, provavelmente usando as duas mãos, já que sua Classe de Armadura não inclui escudo ou uma arma na outra mão. Sem qualquer roupa ou adereço, ela não tem nenhuma forma de transportar qualquer arma a não ser a que segura nas mãos – mas uma razão pela qual prefere estocar com a lança em vez de arremessá-la. Caso atire a lança em um inimigo, fica desarmada.

Assim, uma salamandra se aproxima rápido dos oponentes e imediatamente dá Ataques Múltiplos com Cauda e Lança. O ataque de Cauda vem primeiro, já que um acerto agarra o alvo e o mantém contido, garantindo assim vantagem no ataque de Lança na sequência. Ele também garante acertos *automáticos* com a Cauda nos turnos subsequentes, enquanto o alvo estiver agarrado – e, como uma criatura agarrada está, por definição, tocando a salamandra, o Corpo Aquecido dela causa dano ígneo adicional, que já está incluso no dano do ataque com a Cauda.

É basicamente isso. Uma salamandra não tem Sabedoria alta o bastante para selecionar os alvos com cuidado, mas tem Inteligência alta o suficiente para mudar de planos caso perceba que alguém está usando uma arma mágica ou disparando magias de gelo. Caso esteja próxima o bastante de um conjurador ou de alguém atacando com uma arma mágica à distância, ela vai com tudo para cima desse inimigo e tenta agarrá-lo com a cauda. Um oponente com uma arma mágica corpo a corpo é um problema mais complexo. Corpo Aquecido ainda causa dano a esse oponente sempre que ele acertar um golpe, mas idealmente a salamandra não vai querer ser acertada de jeito nenhum. Como destruir quem usa a arma e, ao mesmo tempo, evitar a mesma?

Graças ao tamanho Grande e à Força excepcional da salamandra, uma regra opcional no capítulo 9 do *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre*, “Opções de Ação”, oferece uma solução: ela pode usar sua ação para Desarmar o oponente, um teste resistido no qual ela tem vantagem se o oponente estiver usando a própria arma com apenas uma mão, e nenhuma desvantagem caso ele esteja fazendo isso com as duas mãos. Então, como uma interação livre com um objeto (no capítulo 9 do *Player's Handbook: Livro do Jogador*, “Interagindo com Objetos ao seu Redor”), a salamandra pode agarrar essa arma com uma mão ou atirá-la para fora de alcance com a cauda. Caso seja jogada para longe e o oponente tente ir atrás para pegá-la, a salamandra vai poder fazer um ataque de oportunidade!

Além disso, salamandras falam seu próprio idioma primordial, Ignan, a língua comum do Plano Elemental do Fogo. Uma salamandra atacada por um inimigo com uma arma mágica vai chamar a atenção das aliadas para esse fato. Caso esse inimigo seja desarmado e a arma seja atirada para longe, outra salamandra pode correr para pegá-la (ou, caso seja uma arma *escara gélida*, jogar a coisa odiosa o mais longe possível). Pode ainda atacar esse mesmo inimigo a partir de outra direção (veja “Regra Opcional: Flanquear”, no capítulo 8 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*).

O instinto de autopreservação de uma salamandra dispara quando ela fica gravemente ferida (com 36 PV ou menos). A salamandra não é lá muito esperta ou disciplinada o bastante para Desengajar, mas não é tão boba para simplesmente fugir, então Esquiva enquanto recua usando seu deslocamento máximo.

Uma **cobra de fogo** é uma salamandra juvenil. Ela também tem a característica Corpo Aquecido, Ataques Múltiplos (Mordida e Cauda) e as mesmas imunidades, vulnerabilidades e resistências a dano que uma salamandra adulta. Mas não é especialmente forte, resistente ou brilhante. Luta principalmente por instinto; mesmo que seja tão truculenta quanto as irmãs mais velhas, ela não resiste a um engajamento prolongado, e precisa recorrer a ataques de bater e correr.

Cobras de fogo na companhia de salamandras adultas lutam de forma diferente que um ninho de cobras sem as tias por perto. Enquanto as salamandras adultas fazem seu melhor, as cobras de fogo ficam abocanhando os calcanhares do oponente das tias (mais uma vez, veja “Regra Opcional: Flanquear”). Assim que um oponente se vira e começa a atacar uma cobra de fogo, ela Corre para longe, sem se importar com ataques de oportunidade. Se não estiver gravemente ferida (com 8 PV ou menos), ela volta e continua atacando assim que a atenção do oponente estiver mais uma vez ocupada com a salamandra adulta. No entanto, um grupo de cobras de fogo sem uma adulta por perto vai atacar a torto e a direito; vai usar metade do deslocamento para se aproximar de um oponente, dar Ataques Múltiplos e por fim usar a outra metade do deslocamento para recuar novamente – mais uma vez, sem ligar para ataques de oportunidade. Qualquer oponente que faça um ataque de oportunidade contra uma cobra de fogo só está pedindo para ser queimado.

XORN

O **xorn**, monstro mastigador de metal de três patas e corpo de simetria radial, tem preocupado aventureiros e aventureiras desde que apareceu pela primeira vez no *Monster Manual* de AD&D. Refugiados do Plano Elemental da Terra, abrem caminho à mordidas através da Umbreterna, concentrando-se nos depósitos de gemas e metais preciosos – ou seja, tesouro. De alinhamento neutro, não são necessariamente hostis ao encontrar forasteiros, mas querem o que querem, e podem farejar os objetos de desejo em você caso os esteja carregando. E são implacáveis como um rochedo rolando.

Com Força excepcional, Constituição extraordinária e nenhum ataque à distância, os xorn são brutos por definição; todos os seus outros atributos são pesadamente medianos. Eles têm proficiência em Furtividade, especialidade em Percepção e a característica especial Camuflagem de Pedra; além disso, a característica Deslizar na Terra permite que escavem sem perturbar a terra ou a pedra através da qual passam. Poderiam ser agressores de emboscada fantásticos se quisessem, mas não é bem o estilo deles. Primeiro, eles não são maus. Segundo, eles não caçam seres vivos. Terceiro, quem precisa surpreender uma pilha de moedas? Ela não vai sair correndo.

Os xorn têm visão no escuro e sismiconsciência, ambos com alcance de 18 metros; também têm a característica singular Sentido de Tesouro, que permite que farejem “pedras e metais preciosos” dentro do mesmo alcance. Assim, se um xorn estiver se arrastando através da rocha abaixo dos pés do seu grupo de aventureiros e aventureiras, perto o bastante para senti-los marchando bem acima, também vai estar próximo o suficiente para farejar se estão carregando alguma quantidade de tesouro que possa estimular o interesse dele.

Assim, um “ataque” de xorn não é parecido com o ataque de qualquer outra criatura. Apenas parte dele surge fora da terra, com a boca e os braços à mostra, bem próximo do alvo – mas em vez de dar Mordidas ou usar as Garras, ele puxa a mochila, algibeira ou bolsa da vítima e começa a rasgá-la (se precisar de uma mecânica para determinar se um xorn consegue arrancar a mochila das costas de um PJ, você pode usar a ação Desarmar, detalhada em “Opções de Ação”, no capítulo 9 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do*

Mestre. Como alternativa, o xorn não precisa *arrancar* a mochila; ele pode simplesmente *rasgá-la*).

Caso os PJs não ataquem quando não estiverem mais surpresos, o xorn, como próxima ação, pega quaisquer moedas e gemas que encontrar e as devora sem hesitação alguma (digamos que é a ação “Usar um Objeto”, com “usar”, nesse caso, significando “comer”). Rodada após rodada, o xorn continua rasgando qualquer tipo de invólucro, recipiente ou embalagem e comendo as delícias de dentro deles até que não sobre mais nada, ao que vai embora calmamente; ou até que alguém interfira, ao que não vai embora calmamente.

Um xorn dedicado ao combate luta sujo. Em vez de ficar na superfície, às claras, ele desce para a terra – tecnicamente sem sair do alcance do oponente, já que ainda está bem ao lado dele, só que sob a terra! – e desliza *para baixo* do inimigo. Depois se Esconde, usando Camuflagem de Pedra para ganhar vantagem em seu teste de atributo, e sobe apenas o necessário para expor a boca fechada fora da terra. Caso o oponente acima dele se mova 1,5 metro ou mais para fora do seu quadrado ou hexágono durante o próprio turno, o xorn usa seu ataque de oportunidade para Morder, com vantagem de agressor invisível – quando uma bocarra escancarada e cheia de dentes brota de repente *do chão* e mastiga a perna do oponente.

Na próxima rodada, caso um oponente ainda esteja acima dele, o xorn usa todos os Ataques Múltiplos. Ele sempre usa a Mordida primeiro – caso não tenha revelado sua posição com um ataque de oportunidade, aplica a vantagem de agressor invisível na ação de ataque que causa mais dano; caso tenha, a ordem não importa. Depois, segue com os ataques com as Garras. Por fim, usa seu movimento para esconder os braços e a boca sob o solo novamente, onde é intocável. Se nenhum oponente estiver ao alcance dele no começo do próprio turno, ele se move para baixo de alguém. E depois, caso não tenha movimento sobrando, ele espera; se tiver, ele ataca. Cada vez que mergulha sob a terra, ele se Esconde novamente assim que tem a chance, de forma que possa romper a superfície com a boca mais uma vez e ganhar a vantagem de agressor invisível de novo na próxima Mordida.

Personagens espertos vão Preparar suas ações de Ataque para acertar o xorn assim que o perceberem surgindo do solo novamente. Devemos considerar, porém, que um xorn meio enterrado, com apenas a boca e os braços expostos, tem pelo menos cobertura parcial. Já um xorn só com a

boca para fora – mas não os braços – tem cobertura de três quartos. Essas circunstâncias aumentam a CA 19 do xorn, que já é alta, para 21 ou 24! Além disso, já que o xorn tem resistência a dano perfurante e cortante de armas não mágicas que não sejam feitas de adamantina, derrotá-lo vai ser difícil em um nível frustrante – enquanto afugentá-lo vai ser um pouco mais fácil, já que ele recua através da terra quando fica gravemente ferido (com 29 PV ou menos).

Felizmente, nem todo xorn fica doido só de sentir o cheiro de minérios preciosos. Caso tenha se alimentado bem recentemente, um xorn pode sair por inteiro do solo e usar uma garra para apontar para a mochila de um PJ, outra para o fecho, e usar a terceira garra para apontar para a própria boca, em vez de tentar rasgar a mochila de imediato. A menos que alguém do grupo fale Terran ou tenha a magia *compreender idiomas* ou *línguas*, no entanto, vai ser difícil fazer barganhas com o xorn de modo a atender aos desejos das duas partes interessadas – e um xorn que não consegue que os aventureiros e aventureiras deem as comidinhas brilhantes e crocantes que ele quer pode ficar inquieto e, por fim, hostil.

DJINN

Um **djinni** é uma alma ligada à essência elemental do ar. Por padrão, os djinn são caóticos e bons, mas também são arrogantes e vingativos, e um grupo de PJs pode se ver lutando contra um deles caso ele esteja tentando retaliar alguém que o tenha traído. Djinn não se reproduzem naturalmente, então não têm o mesmo tipo de comportamento de criaturas que evoluíram se reproduzindo ao longo de gerações, mas são espertos o bastante para preservar a própria existência – sem mencionar que são negociantes sagazes –, e vão logo parar para conversar com qualquer um que reconheçam como uma ameaça maior.

Os djinn têm Destreza alta e Força e Constituição extraordinárias, uma curva de atributos que sugere um guerreiro bruto, mas que, na realidade, permite que lutem como bem quiserem. Também têm Inteligência e Sabedoria altas e Carisma excepcional, dando a eles um forte impulso de autopreservação, uma seleção perspicaz de alvos, a capacidade de montar estratégias e, acima de tudo, a habilidade e a vontade de negociar soluções em vez de partir para um conflito. Suas salvaguardas e imunidades a dano

não afetam muito seu estilo de luta, com exceção de que eles não temem a maioria dos conjuradores. Você precisa estar no auge para vencer um djinni em combate.

O djinni tem três Ataques Múltiplos com a Cimitarra, que além de dano cortante causam dano elétrico ou trovejante; é um jeito simples, mas severo, de causar dano. Criar Redemoinho é útil para deixar inimigos contidos, contra os quais o djinni vai ter vantagem nas jogadas de ataque.

A maior parte das magias do djinni não são direcionadas a combate (é uma criatura peculiar que vai usar *criar comida e água* para atirar presunto defumado), mas algumas são. *Invocar elemental* pode invocar um aliado cujas táticas estão descritas acima. *Forma gasosa, invisibilidade e transição planar* oferecem rotas de fuga, sendo que *transição planar* também pode ser usada de forma ofensiva contra um único adversário. *Imagen maior* pode criar uma distração. *Onda trovejante* se torna formidável quando conjurada por um djinni encarando mais de um agressor corpo a corpo, graças à CD 17 de salvaguarda à magia dele e o fato de poder conjurá-la à vontade.

Um djinni vai levar você a sério se você puder causar nele ferimentos moderados (reduzi-lo a 112 PV ou menos) ou se, de algum jeito, você demonstrar com antecedência que é capaz de fazer isso. É provável que um grupo de quatro aventureiros e aventureiras, em que cada um possa causar com certeza 12 pontos de dano ou mais por turno – falo de forma probabilística, o que significa que, *em média*, cada PJ vai causar 12 pontos ou mais, levando em conta a chance para acertar CA 17 e distribuição normal de rolagens de dados de dano –, possa expressar essa informação só através de postura e conduta, assim como um grupo de cinco pessoas em que cada uma possa causar 10 pontos de dano ou mais, ou um grupo de seis em que cada um possa causar 8 pontos de dano ou mais.

Faça esses cálculos *antes* da sessão, como parte da sua preparação.

Se um djinn levar os PJs a sério, ele vai conversar com eles, tentando uma barganha que sirva aos interesses de ambos os lados. Isso presumindo, no entanto, que os PJs não o tenham insultado. Caso tenham, ele vai tentar fazer uma barganha que sirva apenas seus próprios interesses e que *pareça* também servir aos objetivos dos PJs, mas que na verdade vai ferrar com eles. Djinn podem ser caóticos e bons no alinhamento, mas não toleram insolências vindas de ninguém. A magia *criação* é uma boa forma de um

djinni engambelar PJs grosseiros, já que o produto que ela “cria” – que pode incluir ouro e gemas – vira pó em algum momento entre 10 minutos e 1 hora depois. Ou ele pode invocar para os PJs um “servo” elemental que se volta contra eles depois que o djinni já estiver bem longe.

Se não puder evitar uma luta, um djinni usa Criar Redemoinho, sua característica mais notável, logo no início do combate. Dependendo da configuração da oposição, ele pode Criar Redemoinho para capturar um agrupamento de oponentes, para conter o adversário corpo a corpo mais poderoso ou para tirar do jogo algum agressor à distância com potencial de encher o saco. Em seguida, o djinni move o redemoinho para todo lado para pegar múltiplos oponentes, até não conseguir conter mais nenhum. Sua capacidade é considerável: cobre quatro quadrados de 1,5 metro (ou três hexágonos de 1,5 metro) e 9 metros de altura, podendo prender três ou quatro inimigos de tamanho Médio *em cada um* dos três “andares”. O djinni também é capaz de voar, e se mantém no ar fora do alcance de agressores corpo a corpo enquanto faz isso.

Depois, ele realiza Ataques Múltiplos com a Cimitarra contra o oponente poderoso mais próximo ao seu alcance, especialmente algum que já esteja contido pelo redemoinho. Se a qualquer momento o djinni for confrontado por dois ou mais inimigos fora do redemoinho, ele se vira para encarar quantos puder e conjura *onda trovejante* para repeli-los. Um conjurador poderoso o bastante para fazer uma magia passar pelas defesas do djinni e causar pelo menos 49 pontos de dano a ele, e que falhe em uma salvaguarda de Carisma de CD 17, vai se ver de repente arrebatado por uma *transição planar* que o levará até o Plano Elemental do Ar.

Se o diálogo falhar, bem como a batalha, um djinni dá no pé quando fica gravemente ferido (com 64 PV ou menos), usando *forma gasosa* ou *transição planar*.

IFRITIS

Ifritis* são gênios de fogo, seres elementais semelhantes aos djinn, mas perversos e maliciosos de forma mais consistente. São fortes, astutos e brutais, e veem humanoides mortais como seres menores adequados apenas à escravidão e a outras formas de abuso.

Com Força e Constituição extraordinariamente altas, são óbvios guerreiros brutos. Mas não são estúpidos: seus valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma também são bem altos. Têm proficiência em salvaguardas de Sabedoria, bem como nas de Inteligência e de Carisma, mas não em salvaguardas de Destreza ou de Constituição. Sua Constituição natural é tão alta que eles nem precisam se preocupar com as salvaguardas dela, mas sua Destreza é pouco acima da média humanoide, o que faz com que sejam um pouco mais cuidadosos com conjuradores, em comparação com os djinn.

Além dos ifritis terem um ataque duplo de Cimitarra com um feroz modificador de +10 para acertar, que causa tanto dano cortante quanto um bônus de dano ígneo, eles também podem Arremessar Chamas, causando 5d6 pontos de dano ígneo, até uma distância de 36 metros – você pode apostar que conjuradores serão o alvo primário dessa habilidade, já que têm Classe de Armadura abaixo da média e a capacidade de atravessar a CA do ifriti. Tanto o modificador de ataque quanto o dano desse ataque à distância são menores que os do ataque de Cimitarra, então ele usa Arremessar Chamas só quando um oponente à distância em particular estiver dando mais trabalho do que qualquer um dos inimigos no corpo a corpo – principalmente se esse oponente estiver a mais de 18 metros, fora do alcance do deslocamento de voo do ifriti. Dentro de 18 metros, ele simplesmente corre até o oponente e o ataca com a Cimitarra.

O repertório de magias dele é similar ao do djinni. Como os djinn, os ifritis podem conjurar *forma gasosa*, *invisibilidade* e *transição planar* de forma inata, uma vez por dia cada, o que dá a eles maneiras de escapar quando ficam gravemente feridos (com 80 PV ou menos); *transição planar* também pode ser usada ofensivamente contra um único oponente. *Conjurar elemental* pode invocar um aliado cujas táticas são descritas acima e *imagem maior* pode criar uma distração.

Uma coisa que os ifritis têm, mas os djinn não, é um uso diário de *muralha de fogo*, que causa 5d8 pontos de dano ígneo por turno a todos os oponentes dentro dela ou a até 3 metros de um dos seus lados. Como a *muralha de fogo* é opaca, um ifriti pode usá-la para se isolar de conjuradores e agressores à distância inimigos; melhor ainda, ele pode criar uma parede em forma de anel de 3 metros de raio em torno de si, forçando oponentes corpo a corpo a tomar dano tanto da cimitarra quanto da muralha.

É uma criatura Grande com 200 pontos de vida e uma cimitarra flamejante, e é imune a dano ígneo. “Eu não estou preso aqui com vocês – vocês é que estão presos comigo!”

Ifritis também podem conjurar *aumentar/reduzir* até três vezes por dia. Para interações bem breves, ifritis podem se *reduzir* até o tamanho Médio, de forma a parecerem tão pacatos quanto demônios de fogo de pele vermelha podem parecer, mas a duração de apenas 1 minuto da magia indica que ela serve para combate, não para interação social. Quanto a usar *reduzir* de forma ofensiva, a questão é que os melhores candidatos também são aqueles que podem passar em salvaguardas de Constituição. É mais provável que os ifritis conjurem *aumentar* em si próprios durante o combate, devido ao 1d4 de dano adicional que ganham a cada acerto com uma arma. A questão é: quando? O efeito usa uma ação inteira, e o custo de oportunidade dessa ação é muito maior que 2d4. Tornar-se uma criatura Enorme em vez de Grande oferece vantagens limitadas, mas de cabeça posso citar uma delas: o alvo de um ataque de agarrar não pode ser mais do que uma categoria de tamanho acima da de quem o ataca. Assim, um personagem jogador de tamanho Médio, doido e forte o bastante para tentar agarrar um ifriti, vai descobrir que a tarefa é impossível assim que ele crescer e passar de Grande para Enorme. Resumindo, um ifriti vai se *aumentar* quando o tamanho Enorme o permitir se livrar de um ataque ou efeito que o tamanho Grande não possa evitar.

Os ifritis são guerreiros espertos e pacientes que podem sobreviver a oponentes mais frágeis, e sabem disso. Se oponentes corpo a corpo estiverem dando trabalho, eles vão Desengajar e voar para fora do alcance dos agressores, reposicionando-se de forma a poderem ficar de frente para todos os oponentes de uma vez sem serem flanqueados. Do ar, eles podem Arremessar Chamas para eliminar ou subjugar conjuradores e outros agressores à distância, de forma que possam continuar surrando os oponentes corpo a corpo sem distrações.

Ifritis não param para conversar tão prontamente quanto os djinn, e, quando o fazem, sempre tentam conseguir alguma vantagem ou negociar alguma brecha que vá garantir a eles o melhor resultado de uma barganha. Ajudar os ifritis a alcançar seus objetivos não garante de forma alguma que eles estarão dispostos a ajudar os PJs a alcançar os deles. Os ifritis aceitam ofertas de rendição de imediato, mas se render a um ifriti invariavelmente

significa ser escravizado ou escravizada por ele – e servidão a um ifriti pode muito bem significar uma temporada não planejada, de duração indefinida, no Plano Elemental do Fogo.

MARID

Os “quatro elementos” de ar, terra, fogo e água se originaram com os gregos, mas, em algum ponto do caminho, um escritor de D&D deve ter lido que os djinn, nos mitos árabes, eram seres sobrenaturais de ar, e que os ifritis eram seres sobrenaturais de fogo; decidiu então que também deveriam existir entidades correspondentes da água e da terra, e forçou os **marid** no papel de gênios-da-água, talvez por causa da palavra em latim *mare*, que significa “mar”. Em árabe, no entanto, مارد *mārid* significa “insolente” ou “rebelde”, e a palavra é usada para descrever todo tipo de criatura causadora de problemas – o que inclui não só certos gênios, mas também demônios e gigantes.

O marid de D&D, como o primo incandescente, o ifriti, é um guerreiro bruto com Força e Constituição extraordinariamente altas, e o mesmo pode ser dito dos seus atributos mentais. Como os djinn, os marid têm proficiência em salvaguardas de Destreza, Sabedoria e Carisma, além de uma Constituição alta o suficiente para fazer testes de salvaguarda sem precisar de proficiência, então têm pouco a temer de conjuradores.

Enquanto um djinni tem Criar Redemoinho e um ifriti tem Arremessar Chamas, o equivalente do marid é Jato de Água, um ataque linear de dano garantido que pode empurrar inimigos, afastando-os e deixando-os caídos. Baseado no alcance de 18 metros dessa característica, não há razão para esperar que ela acerte mais do que duas criaturas de uma vez (segundo a tabela Alvos em Áreas de Efeito, no capítulo 8 do *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre*). Já que o marid sempre pode se posicionar para ficar alinhado com quaisquer dois oponentes, existe alguma razão para não usar esse recurso o tempo todo?

Visto que o Jato de Água consome uma ação inteira, e já que qualquer um pode se livrar da condição caído no próprio turno (ao gastar metade do seu deslocamento para isso), não há muita oportunidade para um combo aqui, a menos que o marid esteja acompanhado de outras criaturas. Por outro lado, mesmo sem considerar que essa ação derruba os oponentes,

pode-se levar em conta que um Jato de Água disparado em dois alvos causa mais dano, em média, do que dois ataques com o Tridente, exceto em alguns casos plausíveis. Em todos eles, o bônus de salvaguarda de Destreza do defensor é de +8 ou maior (+3 ou maior se tiver vantagem no teste, como quando um bárbaro usa a característica de classe Sentido de Perigo), e sua CA é 12 ou menor, então você nem precisa se preocupar com outros casos além desses.

Os marid têm Inteligência 18. Eles sabem, por intuição, qual ataque vai causar mais dano em cada alvo. E esse ataque é o Jato de Água, a menos que os possíveis alvos sejam excepcionalmente ágeis *e* aqueles que podem ser atacados com um tridente estejam com pouca armadura.

Jato de Água também é um bom “desengajar nocivo”, caso o marid queira reduzir o risco de provocar um ataque de oportunidade enquanto se reposiciona. É bom para se aproveitar do ambiente – pode ser usado para derrubar um PJ sobre algo perigoso, da beira de um precipício ou do convés de uma embarcação. E se o marid estiver acompanhado por um ou mais lacaios, *eles* podem aumentar o dano esperado ao atacar um alvo derrubado com vantagem.

Só que tem uma coisa que pode aumentar o apelo de um ataque de Tridente. Já, já falo disso.

O marid tem o mesmo “pacote gênio” padrão de *forma gasosa*, *invisibilidade*, *transição planar* e *invocar elemental*; ao contrário do djinni e do ifriti, ele não possui *imagem maior*. Mas ele ainda tem outros truques na manga.

Controlar água é uma habilidade diária poderosa que permite ao marid criar um redemoinho em um corpo d’água, que pode pegar um PJ no vórtice e submetê-lo a dano contundente; ou inundar uma área com qualquer quantidade de água parada; ou criar uma onda de 6 metros e fazê-la cair com tudo sobre os inimigos.

Névoa obscurecente, que o marid pode conjurar à vontade, não deve ser subestimada. Ela exige concentração, então não pode ser conjurada ao mesmo tempo que *controlar água*, *invocar elemental* ou *invisibilidade*. Mas o que ela pode fazer é obscurecer demais uma área, cegando os PJs mas não fazendo nada ao marid, já que ele tem percepção às cegas a uma distância de até 9 metros. Dentro desse raio, o marid tem vantagem em jogadas de ataque contra PJs cegos, enquanto eles têm desvantagem em jogadas de

ataque contra a criatura, e um bárbaro cegado pela névoa não pode usar seu Sentido de Perigo para se esquivar de um Jato de Água. Enquanto isso, conjuradores e demais agressores à distância fora da *névoa obscurecente* não serão capazes de distinguir nada dentro dela. Com a vantagem vinda da *névoa obscurecente*, os ataques com o Tridente se tornam mais uma vez factíveis contra oponentes de armadura média (até CA 15), mas só se esses possíveis alvos do Jato de Água tiverem os mesmos bônus de salvaguarda de Destreza como dito acima.

O marid não precisa conjurar *respirar na água* ou *caminhar sobre as águas* em si mesmo: ele é anfíbio. Mas ele pode conjurá-las em PJs caso eles o convençam a lhes fazer um favor (o mesmo vale para *criar ou destruir água* e *purificar alimentos e bebidas*). No entanto, isso exige certo trabalho. De alinhamento caótico e neutro, os marid são arrogantes e voluntariosos; seus desejos mudam a todo instante, e eles ficam ofendidos com facilidade. Se um deles sentir algum desgosto especial por um PJ específico, pode tentar usar *transição planar* nele para enviá-lo ao Plano Elemental da Água.

Caso os PJs consigam reduzir um marid a 160 PV ou menos, ou se conseguirem causar 17 pontos de dano ou mais todo turno, ele vai tentar barganhar – ainda que, aos PJs, os interesses dele soem bastante excêntricos ou ofensivos. Se ficar gravemente ferido (com 91 PV ou menos) ele vaza, usando *forma gasosa*, *invisibilidade* ou *transição planar*.

DAO

Eu incluo o **dao** aqui só pelo bem de completar a lista, porque – sejamos francos – ele nem é um monstro tão interessante, a menos que você esteja mestrando uma campanha temática no Plano Elemental da Terra. Assim como o marid, ele parece existir só porque alguém pensou que a existência mitológica de gênios do ar e do fogo significava que também deveria existir os de água e os de terra. Ele nem parece se originar do folclore árabe. E o fato de que foi pensado depois é perceptível quando olhamos suas habilidades.

Os dao são claramente brutos, sem a esperteza dos primos, mas ainda têm Inteligência, Sabedoria e Carisma acima da média dos padrões humanoides. Eles têm proficiência em salvaguardas de Inteligência, Sabedoria e Carisma,

e sua Constituição é extraordinariamente alta, mas são suscetíveis a magias que exigem salvaguardas de Destreza, o que pode ser explorado por conjuradores.

Dao podem atacar desarmados ou com um Malho; o último causa mais dano e permite que deixem os alvos caídos, então é claro que é a opção preferida. Eles não têm nenhum ataque especial relacionado ao seu elemento, apenas a característica Estabilidade, que dá a eles vantagem em salvaguardas contra serem derrubados.

Os dao têm Conjuração Inata acompanhada do pacote gênio padrão de *forma gasosa*, *invisibilidade*, *transição planar* e *invocar elemental*. Falta *imagem maior*, mas inclui *assassino fantasmagórico*, *muralha de pedra*, *criar passagem*, *mover terra* e *moldar rochas*. São muitas magias, mas elas nem fazem muita diferença. Em outro momento, já falei da exigência infeliz de *assassino fantasmagórico* – a de que o alvo precisa falhar em duas salvaguardas de Sabedoria consecutivas para que tome qualquer dano. Para um dao ter cerca de dois terços de chance de ferir um oponente com *assassino fantasmagórico*, o oponente precisa ter um modificador de salvaguarda de Sabedoria de -3; para cerca de 50% de chance, -1. É ruim o suficiente para levar a maioria dos dao à conclusão de que a magia não funciona com tanta frequência para que valha a pena usá-la. As outras magias relacionadas à terra no repertório do dao não causam dano ou condições debilitantes. A única possível exceção é *muralha de pedra*, que pode ser usada para aprisionar um conjurador inimigo.

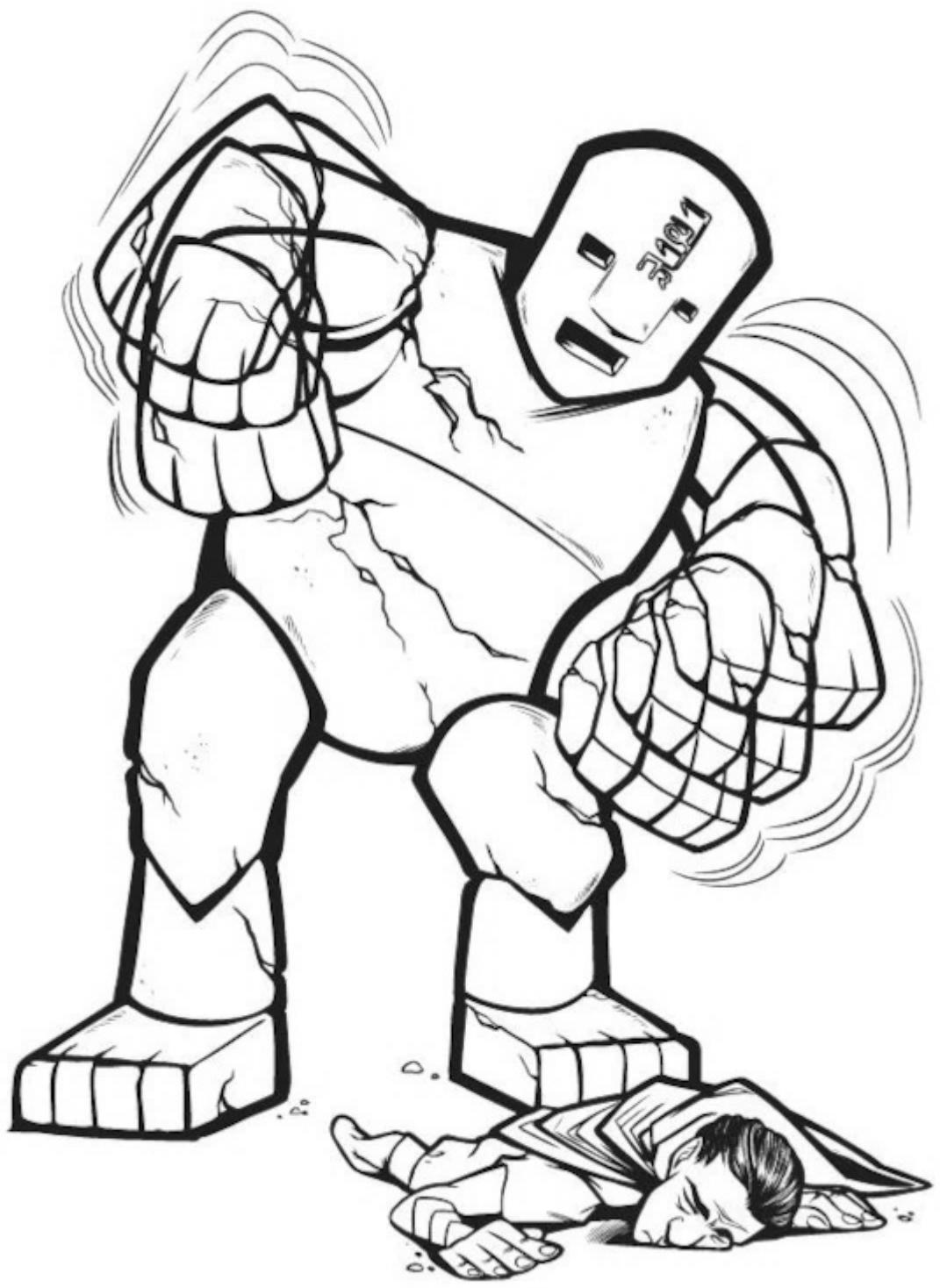
Todos os caminhos levam à conclusão de que a sofisticação das táticas do dao não se estende além de:

- Invocar um elemental da terra para ajudar.
- Se um conjurador usar uma magia que exija salvaguarda de Destreza, isolá-lo com uma muralha.
- Escolher um alvo próximo e bater nele com aquele belo martelão.

Os dao ficam gravemente feridos quando reduzidos a 74 PV ou menos, e nesse momento saem de cena usando uma de suas abundantes opções de movimento. Podem não ter mais nada, mas, caramba, eles têm opções de movimento. Podem voar, escavar e conjurar *criar passagem*, *forma gasosa*, *invisibilidade* e *transição planar*. Essa última, como já mencionei antes,

também pode ser usada para banir um inimigo petulante para outro plano, mas, honestamente? Não acho que os dao teriam esse tipo de criatividade – ou, sendo mais direto, a capacidade de estimar com precisão se um inimigo tem Carisma baixo o bastante para que a tentativa valha a pena. Mesmo assim, eles podem fazer isso com qualquer um, só por raiva ou rancor, e depois ficarem ainda mais raivosos e rancorosos caso não funcione.

O *Monster Manual: Livro dos Monstros* usa “ifriti” tanto no singular quanto no plural, mas isso é um erro. É verdade que, em árabe, um único “gênio” é chamado de جنّ يٰ jinnī, e “gênios” como uma categoria são chamados de جنّ jinn, mas a palavra no singular para um ser sobrenatural astuto e malicioso é ifrīt، عفريت ifrīt, e o plural é عفاريت afārīt. ifrītī é um adjetivo, e não um substantivo, e significa “diabólico”. Em vez de “ifriti” para o plural, vamos usar a versão aportuguesada, “ifritis”.



CONSTRUCTOS

Constructos são criaturas que claramente *não* vieram da evolução – na maioria das vezes são criações mágicas, feitas a partir de objetos inanimados. Isso significa que se comportam da forma que seus criadores querem... até certo ponto. Ainda assim, se você está criando um objeto animado, é presumível que queira que ele funcione da forma mais eficiente possível, dependendo das características que atribuiu a ele. Constructos mais exóticos são feitos de lógica no plano da ordem pura, e esses seres perseguem seus objetivos com determinação incansável... e rigidez mecânica.

OBJETOS ANIMADOS

A **armadura animada** é descomplicada: é um robô lutador corpo a corpo, mais ou menos. Não tem capacidade de distinguir entre oponentes, nem de se adaptar, e não tem instinto de autopreservação, então luta até ser destruída.

Mas há espaço para *alguma* flexibilidade aqui: o texto dos Ataques Múltiplos dela diz: “a armadura faz dois ataques corpo a corpo”. Como sempre, em D&D quinta edição, vale a pena ler as regras de forma absolutamente literal. Por exemplo, duas páginas antes no *Monster Manual: Livro dos Monstros*, o texto dos Ataques Múltiplos do abolete diz que ele “faz três ataques *com os tentáculos*” (grifo meu). Ele especifica o tipo de arma que o abolete deve usar quando ataca mais de uma vez no próprio turno. Só que o texto dos Ataques Múltiplos da armadura animada especifica apenas dois ataques *corpo a corpo*. Agarrar e empurrar são ambos ataques corpo a corpo que podem substituir um ataque em uma ação de Ataque – ou de Ataques Múltiplos.

Então, o que é melhor: fazer dois ataques de Pancada, ou tentar deixar um oponente caído e só depois dar a Pancada, com potencial de ter vantagem?

Temos de começar com a hipótese nula de que empurrar–Pancada não é melhor do que Pancada–Pancada. Afinal de contas, enquanto empurrar e derrubar um oponente oferece vantagem em uma jogada de ataque de Pancada, a opção Pancada–Pancada também permite que a armadura animada faça duas jogadas, com a possibilidade adicional de que *ambos* os ataques acertem. Empurrar–Pancada, por outro lado, vai resultar em no máximo um acerto.

Empurrar envolve uma disputa entre a Força (Atletismo) do agressor e a Força (Atletismo) ou a Destreza (Acrobacia) do alvo. A armadura animada não tem a perícia Atletismo, e sua Força é acima da média, apesar de não ser nada excepcional. Então faz sentido usar esse ataque apenas contra oponentes que tenham Força e Destreza médias a baixas. Quem poderia se encaixar nesse perfil? É mais provável que sejam os suportes – clérigos, druidas, bardos. Certamente não os guerreiros de linha de frente, ladininhos escorregadios ou conjuradores de longa distância. E já estabelecemos que, baseado na falta de inteligência da armadura animada, ela não consegue diferenciar os alvos. Assim, a menos que esteja sob controle direto de quem a criou, ela não será capaz de executar uma forma de ataque que considere a classe do alvo.

De forma similar, se um alvo tiver Classe de Armadura alta, o ataque de Pancada da armadura animada pode ter pouca chance de acertar, e talvez valha a pena tentar derrubar o alvo primeiro. Mas, de novo, a armadura animada não pode entender a CA de um alvo, a menos que tenha recebido ordens que sejam ao mesmo tempo bem específicas e bem abrangentes, por exemplo: “Derrube invasores que estejam em pé e usando armadura de metal”. Essa é toda a complexidade com a qual uma armadura de metal é capaz de lidar – e isso sob uma interpretação *generosa* de sua capacidade de raciocínio independente.

Isso significa que se quisermos estabelecer uma lógica para empurrar–Pancada, temos que observar não apenas as chances de sucesso, mas o resultado – ou seja, deixar o alvo caído. O que poderia valorizar essa condição? Que tal ter um monte de aliados que também poderiam atacar o alvo caído? Imagine uma galeria em um castelo assombrado, com um corredor ladeado por conjuntos de armadura, com cerca de uma dúzia delas no total. Em uma configuração como essa, empurrar–Pancada pode começar a render algum benefício; agarrar–empurrar, no entanto, pode ser ainda

melhor. Essa combinação, caso ambos os ataques sejam bem-sucedidos, pode reduzir o deslocamento do alvo a 0, e depois deixá-lo caído – para todos os efeitos, uma derrubada de luta livre. Com deslocamento 0, o alvo caído não pode se levantar, e *todas* as Pancadas subsequentes têm vantagem. A heurística seria bem simples: o alvo está em pé ou caído? Se estiver em pé, agarrar, seguido por empurrar (em um acerto) ou Pancada (em um erro). O alvo está caído? Pancada–Pancada.

Ou sob outra ótica: empurrar não precisa derrubar um alvo. A ação também pode deslocá-lo em 1,5 metro. Digamos que para dentro de um fosso.

E sob outra ainda: agarrar–Pancada também é uma opção. Agarrar não dá vantagem em jogadas de ataque, mas talvez a armadura animada seja lacaia de outra criatura; talvez a missão a ela atribuída não seja a de matar, mas sim a de capturar. Nessa última situação, Pancada–agarrar não é melhor nem pior do que agarrar–Pancada.

Mas esses casos são pontos fora da curva. Na maior parte do tempo, você vai querer usar a simples Pancada–Pancada.

Espadas voadoras são uma esquisitice: por que diabos elas teriam proficiência em salvaguardas de Destreza se usam Força para jogadas de ataque e dano? Sinto que uma espada voadora, *por definição*, deveria ser uma “arma de acuidade”. Nesse caso, ela teria +4 para acertar e causaria $1d8 + 2$ pontos de dano cortante (se usar essa modificação, aumente o nível de desafio dela de 1/4 para 1/2).

Visto que elas têm um deslocamento de voo de 15 metros e podem pairar, uma espada voadora flutua no ar, fora do alcance dos alvos – 3 metros devem ser o bastante na maioria das vezes –, desce para atacar e depois volta para o alto. Alvos terão ataques de oportunidade contra ela, mas é um risco aceitável para um constructo com CA 17; se os inimigos estiverem agrupados, no entanto, ela ataca da direção em que vá evitar *mais* ataques de oportunidade de inimigos que não sejam seu próprio alvo. Além disso, ela não tem a capacidade de – e nem se esforça para – diferenciar os alvos.

Uma espada voadora não tem motivo para parar de lutar até ser destruída.

O **tapete sufocador** tem Força excepcional, Destreza alta, Constituição meramente média e deslocamento de apenas 3 metros por rodada, o que faz dele um predador de emboscada, do tipo que precisa atacar com tudo e bem

rápido. O ataque de Sufocar não causa dano imediato, mas agarra, cega e deixa o alvo contido, e depois causa dano no início do turno dele.

Enquanto está embrulhando um alvo, o tapete não pode atacar mais ninguém; enquanto isso, vai receber ataque de todos os alvos do aliado (o que fere o alvo no processo, já que metade de todo o dano causado à animação passa para quem estiver dentro dela). É possível que esse primeiro ataque seja o único que ele ature.

Se você quiser dar umas boas risadas, pode fazer com que o tapete Corra com a presa dentro dele (a um deslocamento vertiginoso de 3 metros por rodada – não 6 metros, já que ele está arrastando uma vítima agarrada), tente Esquivar de ataques vindouros ou até mesmo se Esconda atrás de outro móvel. Sendo mais sério, no entanto, o fato dele deixar a vítima contida significa que um aliado dele, caso presente, pode atacar essa vítima com uma arma ou magia, tendo vantagem na jogada, ou então conjurar uma magia que exige uma salvaguarda de Destreza para resistir, na qual o alvo vai ter desvantagem.

Um tapete sufocador não tem motivo para parar de lutar até estar destruído.

ESPANTALHOS, HORRORES DE ELMO E ÉGIDES PROTETORES

O espantalho e o horror de elmo são bem mais capazes de operar de forma independente do que os objetos animados; o égide protetor, por outro lado, é pouco mais que um serviçal antropomórfico.

Espantalhos, diferente de animações, são trazidos à “vida” ao serem impregnados com os espíritos de íferos ou de outras criaturas malignas mortas. Eles têm uma curva de atributos estranha, quase toda plana mas com Destreza e Carisma acima da média. Esse último parece só ser uma fonte de poder para a característica Olhar Apavorante, e alguma defesa modesta contra banimento. A primeira sugere ou uma preferência por ataques à distância em vez de engajamento corpo a corpo ou uma dependência de Destreza tanto para ataque quanto para defesa – falo mais sobre isso daqui a pouco.

Espantalhos são vulneráveis a dano ígneo, e isso mostra uma peculiaridade de comportamento interessante. Como outros constructos,

espantalhos devem seguir os comandos de quem os criou – mas, ao contrário da maior parte dos seres desse tipo, a fonte de sua força dinâmica é o espírito de uma criatura que um dia esteve viva. Combinado a uma Sabedoria alta o bastante para indicar um instinto de sobrevivência normal, isso sugere que um espantalho ameaçado com fogo fica dividido entre o instinto de fugir e a compulsão de obedecer quem o criou. Isso deixa ele meio pirado, tentando fugir do fogo ao mesmo tempo em que tenta matar o inimigo que está portando as chamas. Nessa situação, não se preocupe se as ações do espantalho vão fazer ou não algum sentido tático. Ele *deve* se comportar de forma irracional.

Um espantalho é resistente a dano físico de armas normais. Também tem Ataques Múltiplos efetivos de Garras–Garras, que impõem a condição amedrontado, desvantajosa para um oponente tentando revidar. O ataque de Garras usa Destreza, não Força, então o espantalho é mais adequado como um atacante de assalto, especializado em ataques rápidos e brutais e relutante em engajar em combates prolongados. Por outro lado, mesmo dois dados de dano não fazem muita diferença quando esses dados são d4s. Então, de que forma podemos tornar esse constructo um agressor de assalto *eficiente*?

A chave é o Olhar Apavorante e o fato de que ele impõe paralisia, uma condição devastadora para qualquer um afetado por ela. Um oponente paralisado fica incapacitado e imóvel, jogadas de ataque contra ele têm vantagem, e todo acerto corpo a corpo originado de até 1,5 metro dele é um crítico automático. *Isso* é o que torna o espantalho um agressor de assalto: dados de dano dobrados.

E é assim que tudo isso junta funciona: usando a Aparência Falsa, o espantalho espreita, sem se mover, até um alvo ficar a até 9 metros dele. Ele encara esse alvo com o Olhar Apavorante. Sequer precisa levantar a cabeça para fazer isso; basta girar os olhos. Isso não é um “ataque”, até onde as regras determinam; ou seja, funcionando ou não, não vai desmascarar o espantalho como qualquer coisa além do boneco de palha que parece ser. Além disso, diferente de certos outros efeitos de salvaguarda parecidos – por exemplo, a Presença Aterradora dos dragões –, Olhar Apavorante pode ser usado repetidamente contra o mesmo alvo caso não funcione da primeira vez.

O espantalho vai usar esse não ataque à distância até que consiga amedrontar e paralisar um alvo com sucesso (se tentar isso em um alvo duas vezes e o alvo for bem-sucedido na salvaguarda em ambos os casos, ele desiste dessa vítima – percebe que não vai funcionar). É depois que um alvo está paralisado que o espantalho se joga na ação: no próximo turno dele, aproxima-se até a distância corpo a corpo e dá Ataques Múltiplos, com vantagem em ambas as jogadas de ataque com as Garras. Todo acerto é um crítico – e significa que o alvo continua amedrontado até o fim do próximo turno do espantalho, e depois joga com desvantagem quando tentar revidar (note, aliás, que mesmo que um aliado do alvo pense rápido e conjure *restauração menor* para finalizar a paralisia antes do ataque do espantalho, o alvo continua amedrontado – *restauração menor* não remove esse efeito).

Um espantalho vai passar dois turnos engalfinhado no corpo a corpo com um alvo. Depois disso, se o alvo ainda não morreu, azar. No fim do segundo turno dele, o espantalho se afasta do oponente usando seu deslocamento máximo (9 metros) sem ligar para ataques de oportunidade graças à resistência a dano – o oponente provavelmente pode cobrir essa distância; também pode não querer fazer isso, considerando o dano que o espantalho já causou. Essa distância dá ao espantalho espaço para tentar usar o Olhar Apavorante novamente, no mesmo alvo ou em outra pessoa.

Os espantalhos têm visão no escuro, e lutar na escuridão os encoraja a atacar criaturas que não estejam paralisadas ou amedrontadas, desde que essas criaturas também não tenham visão no escuro. Contra anões, elfos, gnomos e afins, eles ficam com o método de encarar primeiro, fazer picadinho depois.

Um espantalho gravemente ferido (com 14 PV ou menos) foge usando a ação Correr, se isso não for contra as ordens dadas por quem o criou. Caso quem o criou tenha ordenado que lute até a morte, ele o faz, silvando e grunhindo em meio à dor e à raiva.

Um espantalho sozinho será um desafio a um grupo inteiro apenas se tal grupo for composto só de personagens de 1º nível. Ainda que espantalhos não tenham Sabedoria alta o bastante para evitar combates nos quais estejam em desvantagem, se você como DM quiser fazer um encontro com espantalho interessante para personagens de níveis mais altos, certifique--se de incluir mais de um desses constructos. Você pode usar as regras de balanceamento de encontro do capítulo 3 do *Dungeon Master's Guide*:

Livro do Mestre para ter uma noção de quantos espantalhos usar contra os aventureiros e aventureiras. Pessoalmente, acho que se você vai incluir um espantalho em qualquer encontro, o mesmo deve ser Difícil. Ele precisa ter uma atmosfera palpável de terror, não de um episódio de *Scooby-Doo*.

Horrores de elmo são bem mais diretos. Eles têm um perfil de bruto, com Força e Constituição altas, e Ataques Múltiplos duplos de Espada Longa para completar. Eles não são nenhum Sun Tzu, mas conseguem se adaptar a circunstâncias adversas (ainda que não tentem alterá-las proativamente para benefício próprio). Também podem identificar a classe de um personagem e estimar suas fraquezas de forma tão precisa quanto qualquer observador comum. Caso seja possível, primeiro eles vão atrás dos oponentes canhões de vidro.

Os horrores de elmo têm deslocamento de voo com o mesmo valor que o deslocamento em terra; se os oponentes não forem uns fracotes, eles vão usar essa capacidade para ficar pairando a 3 metros do chão, dar rasantes para atacar e depois voltar para o alto, longe do alcance de combatentes corpo a corpo. Com CA 20, resistência a dano físico de armas normais e uma quantidade decente de pontos de vida, não vão se preocupar com ataques de oportunidade.

A menos que quem criou o horror de elmo tenha algum conhecimento do grupo de PJs e das capacidades deles, use a lista padrão de resistências a magias, ou alguma adaptada ao cenário da sua aventura. No entanto, se quem criou o horror *tiver* informações sobre o grupo, sinta-se livre para fazer com que o horror de elmo resista à maioria das magias às quais os PJs possam recorrer.

Horrores de elmo não têm razão para parar de lutar até que sejam destruídos, e o único indício externo de quanto dano já tomaram são as partes de armadura entortadas e erupções irregulares de luz nos pontos onde foram atingidos.

Por fora, um **égide protetor** se parece com um horror de elmo ou com um conjunto de armadura animada, ainda que PJs de olhos atentos possam descrevê-lo mais como um “golem de armadura”. Sua curva de atributos é a de um bruto puro; não portam armas, atacando apenas com os punhos. Égides protetores são mais guarda-costas do que sentinelas independentes; de certa forma, nem são *criaturas* – estão mais para dispositivos empregados por aqueles a quem protegem. Só fazem o que são comandados

a fazer. Dessa forma, você deve pensar nas táticas deles não como estratégias próprias, mas sim como uma extensão dos planos de quem os controla. Um controlador mais maligno pode enviar um égide protetor adiante para arrasar os inimigos; outro que só queira ficar sozinho pode ordenar que ele ataque apenas aqueles que se mostrem uma ameaça direta e imediata.

Dito isso, uma característica-chave que o criador vai querer explorar é o Escudo, que faz com que o égide protetor funcione como um PJ guerreiro ou paladino com o estilo de luta Protetivo; contudo, em vez de impor desvantagem na jogada de ataque, ele aumenta em 2 a CA do controlador. Fora isso, o égide protetor é só um robô simples de ataque corpo a corpo. É otimizado para combate mano a mano, e meio que não pode fazer mais nada além de descarregar uma magia armazenada.

Égides protetores não são resistentes a dano de armas, mas eles regeneram, independentemente do tipo de dano que tenham sofrido. Eles também têm a característica Armazenar Magia, que não exige que o controlador esteja consciente para ser usada: “Quando ordenado pelo portador *ou quando surge uma situação pré-definida pelo conjurador*, o égide conjura a magia armazenada com quaisquer parâmetros estabelecidos pelo conjurador original” (grifo meu). Assim, Armazenar Magia pode funcionar como um “pedal do homem morto” – um dispositivo de segurança como o dos trens, que é ativado no momento em que o controlador perde a consciência, ou determinado tempo depois disso.

Eu digo “controlador” em vez de “criador” porque o criador de um égide protetor pode transferir o controle para outra pessoa ao dar a ela o amuleto ao qual o égide é vinculado. Pode-se presumir que matar o égide protetor destrua o amuleto, mas matar o controlador diretamente, não. Assim, se um personagem tomar posse do amuleto, terá controle sobre o égide.

Esse constructo não tem razão para parar de lutar até que seja destruído.

GOLENS

Golens são estátuas vivas, animadas por meio de magia. Para ser mais específico, de acordo com a lenda, são criados ao se explorar o poder divino do qual a vida foi criada; segundo o *Monster Manual: Livro dos Monstros*, sua vida vem da invocação de um espírito impulsionador vindo do Plano

Elemental da Terra. Golens são criados para serem servos com muita força, intelecto limitado e sem livre arbítrio. Um golem desatrelado do comando de quem o criou pode tanto ficar inerte e inofensivo (se tiver conseguido cumprir seu último comando) quanto ficar perigosamente louco de raiva (se não tiver conseguido).

HOMÚNCULOS

Homúnculos são constructos atados à vontade e às instruções de quem os criou, mas que ainda têm alguma inteligência própria. Embora tenham Destreza alta, têm pouca capacidade de causar dano, e não podem ser enviados para enfrentar qualquer um que seja mais forte do que um plebeu comum. Sua mordida venenosa também não tem uma CD alta a ser superada, e eles não têm nenhuma forma efetiva de escapar após fazer um ataque que não provoque um ataque de oportunidade. E eles têm tão poucos pontos de vida que mesmo um PJ de 1º nível tem uma boa chance de matar um deles com um único golpe.

Assim, a única coisa esperta que um homúnculo pode fazer quando atacado é sumir de vista. Já que ele não tem apenas a própria inteligência, mas também a do criador por trás dela, podemos dar a ele o benefício da dúvida e presumir que seja capaz de Desengajar, o que ele de fato faz se qualquer oponente se aproximar para brigar. Ele foge voando usando seu deslocamento máximo, e vai Correr se não tiver como Desengajar. Só vai usar o ataque de Mordida se estiver encurralado e não puder escapar.

Há quatro tipos de golem no *Monster Manual: Livro dos Monstros*: de argila, de pedra, de ferro e de carne. Tem uma coisa aí que não se encaixa com as outras.

Para todos os efeitos, o golem de carne é o monstro de Frankenstein; de todos os tipos de golem, é o que tem o receptáculo mais inadequado para sua força vital, bem como a pior angústia existencial. O golem de argila é o

descendente conceitual direto do Golem de Praga e os golens de pedra e de ferro são variações mais fortes desse mesmo tema.

Todos os golens são brutos simples, com Força e Constituição excepcionais (em alguns casos, extraordinárias) e Destreza abaixo da média. Ou melhor, são mais brutos do que o bruto comum, graças às imunidades a armas normais e a diversas condições debilitantes – eles podem ficar incapacitados, caídos, contidos ou atordoados, mas nunca enfeitiçados, amedrontados, paralisados, petrificados ou envenenados. Qualquer variação de comportamento vem de suas características especiais.

O que merece mais destaque no **golem de carne** é sua Aversão a Fogo. Um golem de carne que tome dano ígneo tem desvantagem em jogadas de ataque e em testes de atributo até o fim do próximo turno dele, então vai manter distância de qualquer um brandindo uma arma flamejante de qualquer tipo, incluindo uma tocha, ou de qualquer chama exposta sem controle, como fogo alquímico ou a mancha de óleo de uma lamparina acesa. No próprio turno, ele se afasta compulsivamente de qualquer chama até ficar a pelo menos 9 metros de distância dela. Ele pode combinar esse movimento com um deslocamento em direção a outro alvo, mas a distância do fogo não é negociável; se não houver outro lugar ou coisa até a qual ele esteja se movendo, vai se afastar no sentido diametralmente oposto ao da chama. Essa aversão não se aplica a outros tipos de dano “ardente”, como ácido ou radiante, apenas ao ígneo – e “dano” elétrico na verdade recupera os pontos de vida dele, graças à característica Absorção de Eletricidade (ainda que ele não seja *atraído* por coisas elétricas).

O segundo recurso do golem de carne que merece destaque é a característica Furioso. Como constructos (ou seja, criações arcanares de matéria inanimada), golens não têm um instinto de autopreservação no sentido convencional. Ou seja, eles tentam evitar perigos óbvios enquanto realizam as ordens que receberam – se mandar um deles pegar algo do outro lado de um precipício, ele vai procurar uma ponte em vez de andar em linha reta e cair. Porém, se forem comandados a lutar, farão isso até serem destruídos. Esteja ou não sob controle de alguém, um golem de carne gravemente ferido entra em parafuso e, em vez de fugir, ataca a criatura mais próxima dentro do alcance do seu deslocamento. Se não houver ninguém a alcance, ele ataca algum objeto.

O criador do golem pode convencê-lo a parar, mas, fora isso, a única forma de impedir sua fúria desvairada é, de forma contraintuitiva, curá-lo até o seu valor máximo de pontos de vida.

O **golem de argila** também tem a característica Furioso. Além disso, tem Absorção de Ácido: esse tipo de dano não só não o afeta, como também o *cura*. Assim, enquanto o golem de carne faz de tudo para evitar fogo, o golem de argila vai *perseguir* um oponente de forma compulsiva se perceber que tal oponente está causando dano ácido a ele. Se mais de um inimigo estiver causando dano ácido, o golem vai atrás do que estiver mais perto.

Os golens de argila também têm a característica Celeridade, que é um pouquinho esquisita na forma com que está enunciada no livro. Para ele, Celeridade é uma *ação*, o que significa que não pode ser realizada no mesmo turno que uma ação de Ataques Múltiplos. Só que um golem sob o efeito de Celeridade pode dar uma Pancada como ação bônus.

Para comparar, vamos dar uma olhada em dois comportamentos possíveis para o golem de argila, ao longo de duas rodadas:

- **Ataques Múltiplos, Ataques Múltiplos.** Na rodada A, o golem faz dois ataques de Pancada. Na rodada B, o golem faz mais dois ataques de Pancada.
- **Celeridade, Ataques Múltiplos.** Na rodada A, o golem faz um ataque de Pancada, como uma ação bônus. Na rodada B, o golem faz dois ataques de Pancada, e depois uma terceira Pancada como ação bônus. Ele também tem +2 na Classe de Armadura e vantagem em salvaguardas de Destreza em ambas as rodadas.

Essencialmente, ao usar Celeridade, o golem ganha um bônus na CA e vantagem em salvaguardas de Destreza, ao preço de ter que apostar mais de suas fichas de ataque na segunda rodada. Será que isso é um bom negócio para ele? Os designers de D&D devem achar que sim, porque colocaram Celeridade com recarga.

Dito isso, é claramente melhor desistir de um ataque na primeira rodada de combate em troca de bônus que se apliquem tanto na primeira quanto na segunda em vez de se abster de um ataque na terceira rodada em troca de bônus que se apliquem na terceira e na quarta. É bem mais provável um

golem de argila colher os frutos de um ataque postergado até a segunda rodada do que os de um deixado para a quarta ou mais.

Mas há um contraponto: o golem de argila tem Inteligência 3. A conduta dele não é simplesmente mecânica, ela é *puramente* mecânica. Talvez não seja preciso dizer que se um golem de argila tiver a Celeridade disponível, ele provavelmente vai usá-la, ou que vai usá-la caso pareça fazer mais sentido do que não fazer isso. Nós talvez tenhamos de concluir que se um golem de argila tiver a Celeridade disponível, ele vai usá-la *automaticamente*. Há apenas uma exceção um tanto que óvia: mesmo se ela recarregar, não faz sentido que um golem use essa característica em dois turnos seguidos. Celeridade tem um resultado insignificante se o golem não fizer os três ataques de Pancada no turno subsequente.

A única característica singular do **golem de pedra** é a Lentidão, que também é uma habilidade com recarga. Ela só é limitada pelo raio, não pelo número de alvos, e, em essência, se aplica a todos os personagens engajados em combate corpo a corpo com o golem, possivelmente incluindo também os suportes. Com um raio de 3 metros, esse poder já compensa mesmo que afete só dois inimigos; contra apenas um, no entanto, não vale o custo da ação, porque significa desistir de Ataques Múltiplos. A regra, então, é que o golem de pedra usa a característica Lentidão quando A) ela está disponível e B) dois inimigos ou mais *que ainda não foram afetados por ela* estão a até 3 metros de distância.

O **golem de ferro** tem Absorção de Fogo, que funciona da mesma forma que a Absorção de Ácido do golem de argila e tem o mesmo efeito, exceto pelo fato de que é relacionada a dano ígneo em vez de ácido. Ele também tem Sopro Venenoso, um equivalente de pequena escala da arma de sopro de um dragão. A área cônica de 4,5 metros do efeito pede um mínimo de dois alvos; no entanto, com Inteligência 3, esse golem não sabe tanto assim das coisas para deixar de usar essa característica em anões ou pequeninos robustos. Ele usa o Sopro Venenoso nos inimigos mais numerosos e mais próximos, sejam eles quem forem.

Quanto às armas de ataque, a espada tem um alcance maior e causa mais dano; assim, ele sempre prefere um ataque de Espada em vez da Pancada, a menos que tenha sido desarmado de alguma forma.

MODRONS

Modrons são autômatos com corpos vagamente inspirados em matemática, rostos humanoides e, nas ilustrações da quinta edição do *Monster Manual: Livro dos Monstros*, lábios carnudos perturbadores. Quanto mais avançado o modron, mais multitarefa ele é, e mais autoridade tem sobre os demais. Todos eles possuem armadura natural, Destreza acima da média, 36 metros de visão verdadeira e as características especiais Mente Incontestável e Desintegração.

Uma das muitas peculiaridades dessas criaturas é o fato de serem habitantes de um plano exterior, embora o nível de desafio delas não passe de 2. Quantos aventureiros e aventureiras de nível *baixo* viajam para Mecânos? Fico imaginando que, em um primeiro momento, essas criaturas devem existir só para serem pano de fundo. Não serão uma ameaça a PJs que as encontrem, a menos que estejam em grandes números – legiões.

O **monodrone** é o modron mais simples, de nível mais baixo. Ele pode voar, mas não tem nenhuma forma de evitar ataques de oportunidade, então a tática de ficar no ar, descer para atacar e subir novamente é desfavorável. Em vez disso, ele usa seu deslocamento de voo para passar pela cobertura dos inimigos e fazer ataques à distância com a azagaia, para percorrer distâncias verticais e para ignorar terreno difícil (não que exista qualquer terreno difícil em Mecânos).

Ainda que tenha Sabedoria média, sua Inteligência é equivalente à de um animal: ele não tem critério para escolher os alvos, nem habilidade para se adaptar a circunstâncias variáveis. Ele segue as ordens que recebeu ao pé da letra, quaisquer que tenham sido elas.

Carrega uma adaga e uma azagaia, e é um pouco melhor atacando com a primeira do que com a segunda (+3 em vez de +2 para acertar). Uma fórmula simples de combate do monodrone seria assim: aproximar-se a até 9 metros, jogar a azagaia, e depois ficar em alcance corpo a corpo para lutar com a adaga desse ponto em diante. Se a qualquer momento o monodrone conseguir derrotar ou deslocar seu oponente: recuperar azagaia, <REINICIAR>.

Monodrones não têm juízo independente, e já que existe um estoque infinito de modrons, eles não têm instinto de autopreservação. Um monodrone danificado segue suas instruções até ser destruído.

Os **duodrones** são só ligeiramente mais inteligentes do que os monodrones, e não têm capacidade de voo. Podem atacar duas vezes em

uma ação, mas devem fazer isso usando a mesma arma: ou dois ataques com a Azagaia, ou dois com o Punho, nunca um de cada. Assim como o monodrone, ele tem a Destreza pouco mais alta do que sua Força, mas, ao contrário do primeiro, o duodrone não carrega nenhuma arma de acuidade para o combate corpo a corpo.

Para que isso faça qualquer sentido, acho que um duodrone deve levar várias azagaias para a batalha, e a quantidade deve ser um número ímpar (já, já você entende o porquê). De acordo com a História, na Antiguidade Clássica os soldados carregavam de três a cinco azagaias para um campo de batalha em sua mão secundária, ou então – e raramente, mais para o final do período – em uma aljava. Vamos dar cinco azagaias ao duodrone, porque na ilustração os dedos dele são longos e finos; ele deve ser capaz de carregar um bom punhado delas.

Quando o combate começa, um duodrone se aproxima a 9 metros e arremessa duas das azagaias. Caso seu oponente se aproxime, ele usa uma das azagaias restantes como uma arma corpo a corpo; caso não, arremessa mais duas, e nesse ponto ele ainda tem uma sobrando que pode usar para lutar corpo a corpo. Um duodrone pode lutar com os punhos, mas isso não significa que deveria. Uma azagaia causa um pouco mais de dano, então ele vai querer ter uma sobrando.

Como o monodrone, ele recupera as azagaias arremessadas sempre que tem uma pausa na ação – mas apenas se puder pegar duas que foram atiradas na mesma pessoa, no mesmo lugar ou na mesma coisa. Pegar apenas uma azagaia iria fritar o sistema do duodrone. Eles também não recuam, assim como o monodrone, não importa o quanto danificados estejam.

Nada diferencia um **tridrone** de um duodrone além dos Ataques Múltiplos (três ataques, o que significa que sempre vai querer carregar $3n + 1$ azagaias – vamos começar com sete, já que ele tem *duas* mãos a mais para carregá-las) e da Inteligência quase-média, que permite que ele se adapte a uma situação inconstante. Tridores não recuam para se salvar, mas vão se postar e se reposicionar em um campo de batalha para tirar vantagem do terreno, de coberturas, de gargalos e de outras características com benefícios táticos potenciais – e ainda vão dar ordens para modrons menores fazerem o mesmo. Eles também respondem de forma apropriada a obstáculos e ameaças criadas pelos oponentes. No entanto, falta a eles a Inteligência para *criar* as próprias características, os próprios obstáculos ou

as próprias ameaças que beneficiem suas táticas; só conseguem se aproveitar de vantagens que já existam.

Monodrones e duodrones não são inteligentes o bastante para Desengajar de forma independente, mas se houver um tridrone na batalha para dar a ordem, eles podem ouvi-lo e obedecer. Tridores dão cobertura para a fuga de monodrones e duodrones que Desengajaram para se reposicionar. Além disso, é necessário pelo menos um tridrone para reconhecer um ataque que pode causar dano extra a constructos, como uma *maça da destruição*. Quando um inimigo faz um ataque desse tipo, um tridrone concentra todos os próprios ataques nesse oponente e ordena que os demais modrons sob seu comando façam o mesmo.

Quadrões são arqueiros; tanto a Destreza quanto os Ataques Múltiplos deles favorecem muito mais ataques à distância em vez de corpo a corpo – então, ao contrário dos tridores, eles lideram da retaguarda, e não da linha de frente. Caso alguém precise intervir de alguma forma, quadrões comandam tridores para tal. Os quadrões mantêm posição entre 11 e 24 metros do oponente mais próximo por quanto tempo for possível, em um ponto com boa visibilidade de todo o campo de batalha e com o máximo de cobertura que conseguirem obter. Dessa posição, fazem chover flechas sobre os oponentes a uma cadência de quatro tiros por turno. Vinte é um bom número de flechas para dar a eles.

Quando um quadrone ficar sem ter o que atirar, já terão se passado cinco rodadas de combate, e isso é tempo o bastante para que ele perceba que as coisas não estão indo tão bem quanto deveriam. Nesse momento, eles ordenam uma retirada tática até uma posição com mais modrons, incluindo mais quadrões, com quaisquer tridores sobreviventes na unidade agindo como retaguarda.

Pentadrones são guerreiros brutos, apesar de estarem no topo da hierarquia modron (pelo menos até onde vai o *Monster Manual: Livro dos Monstros* – é de se supor que existem tipos infinitos de modrons). Caso você esteja usando um mapa de batalha quadriculado ou hexagonal, lembre-se de que os pentadrones são criaturas Grandes, e portanto ocupam mais espaço.

Eles marcham na vanguarda do combate, soltam um cone de Gás Paralisante assim que puderem pegar três inimigos nele (não têm Inteligência para escolher aqueles que seriam mais suscetíveis); depois,

começam a distribuir porrada com os cinco braços, mirando naqueles oponentes que *não* sucumbiram à paralisia. Deixam os alvos paralisados com os modrons menores sob seu comando, que precisam de vantagem em suas jogadas de ataque mais do que os pentadrones e estão menos equipados para lutar contra aqueles que foram resistentes o bastante para passar nas salvaguardas de Constituição. Os pentadrones continuam atacando com os braços até que o Gás Paralisante recarregue, e o usam novamente assim que fica disponível.

Assim como os tridrones, dão cobertura a modrons menores em fuga, caso seja necessário, mas eles mesmos não vão recuar só por estarem gravemente feridos. Ordenam uma retirada apenas se o combate durar mais que cinco rodadas, altura em que os quadrones sob seu comando já vão estar sem flechas.

Quando pentadrones lideram uma batalha com outros modrons sob seu comando, os monodrones, duodrones e tridrones se abstêm dos ataques à distância para se aproveitar da oportunidade de atacar um oponente paralisado no corpo a corpo pelo benefício de que “todo acerto é um crítico”. Quando não houver oponentes paralisados dentro de sua distância de deslocamento, eles voltam à sequência normal de arremesso de azagaias, caso ainda tenham mais delas sobrando.

Por fim, vamos falar sobre a razão de criaturas ordeiras e neutras sequer estarem entrando em combate. Seres ordeiros e maus, por padrão, vão querer matar invasores; seres ordeiros e neutros, por outro lado, estão interessados em manter a ordem pelos métodos mais simples e diretos disponíveis, e lutar raramente é simples e direto. A disposição inicial deles com forasteiros é indiferença, não hostilidade. Vão deixar seus PJs em paz até que um deles quebre as regras dos modrons ou comece a causar alguma comoção.

Infelizmente para os PJs transgressores, os modrons não estão equipados com características que os façam bons em agarrar. Eles podem escolher atacar para subjugar em vez de para matar (veja “Nocauteando uma Criatura”, no capítulo 9 do *Player’s Handbook: Livro do Jogador*), e acho que isso seria consistente com os valores do plano da ordem pura. Por que matar o que você pode capturar e levar à julgamento? É provável que julgamentos sejam o ápice do entretenimento público em Mecânos.

Mas observe as letrinhas miúdas nessa página: apenas ataques *corpo a corpo* podem ser não letais. Duodrones, e em especial quadrones, são otimizados para combate à distância. Pequenos problemas podem ser tratados por monodrones que podem se amontoar sobre os arruaceiros e levá-los como cativos. Mas um problema grande demais para monodrones frequentemente vai envolver modrons que não vão comprometer sua efetividade de combate para *evitar* matar os inimigos. E o método modron de resolver problemas é simples: mandam mais modrons pra cima deles. Mecânos os tem de sobra.



GOSMAS E PLANTAS

Gosmas e plantas são dois tipos de criaturas com uma coisa em comum: a maior parte delas está mais para “risco ambiental” do que para “vilão”. Falta a elas a mobilidade, a inteligência e a ambição necessárias para constituir qualquer ameaça fora de sua vizinhança imediata. No entanto, há exceções – e mesmo aquelas que não são exceções devem ser o mais ameaçadoras possível aos personagens jogadores que por acaso cruzem com elas.

GOSMAS

O *Monster Manual: Livro dos Monstros* da quinta edição afirma que gosmas “não têm senso de tática ou autopreservação”, mas essa segunda parte eu não compro. Elas podem ser “atraídas pelo movimento e pelo calor”, mas mesmo uma ameba vai se afastar de uma corrente elétrica. Apesar da história de que elas se originaram de fragmentos do lorde demônio Juiblex, eu as trato como entidades que evoluíram, similares aos bolores limosos – decompositores que existem como parte do ecossistema subterrâneo.

O *Monster Manual: Livro dos Monstros* lista quatro tipos de gosma: o limo cinzento, a geleia ocre, o pudim negro e o cubo gelatinoso. Todos têm várias coisas em comum: Inteligência e Carisma insignificantes (a geleia ocre, com Inteligência 2, é o gênio dessa galera), Destreza e Sabedoria baixas, Constituição alta, um ataque de pseudópode corrosivo e 18 metros de percepção às cegas. Além disso, todas são Amorfas e podem escalar paredes, com exceção do cubo gelatinoso.

O **limo cinzento** é a mais simples e fraca das quatro gosmas. Sua Aparência Falsa permite que se mescle com rocha úmida, então fica evidente onde é que um deles espera por sua próxima refeição (ao contrário das outras gosmas, o limo tem a “perícia” Furtividade +2, o que reflete sua capacidade de se camuflar). Quando um ser vivo chega a 18 metros ou

menos, o limo sente sua presença. Se o ser vivo avança na direção do limo, ele fica parado; se a criatura se afasta, a gosma começa a segui-la, e continua a perseguição em câmera lenta enquanto puder fazer isso sem precisar se expor (ou seja, enquanto estiver se movendo sobre rocha úmida). Quando finalmente chega ao alcance da criatura, o limo estende um pseudópode e a agarra.

A ideia de um limo cinzento tomando a forma de um punho enorme e dando um socão em alguém me parece ridícula, então prefiro interpretar o ataque “contundente” dele como um *apertão*: quando o limo enrola o pseudópode em torno da perna de um PJ, digamos, ele começa a comprimir e sugar essa perna para dentro de si próprio, causando dano físico e ácido no processo. Ele continua atacando – corroendo qualquer metal que o alvo esteja vestindo – até levar dano o bastante para ser afugentado ou destruído, ou até o PJ ser completamente digerido.

Por “completamente digerido” não quero dizer apenas reduzido a 0 PV: quero dizer *morto*. Podemos considerar que uma vítima inconsciente provavelmente vai ser completamente engolida pelo limo cinzento, mas ainda não vai estar morta – só chegando lá. Depois que o limo engolfa sua vítima, ele se afasta de outros seres vivos com seu deslocamento máximo, e continua a “atacar” o alvo dentro dele. Só quando o alvo falha em três salvaguardas de morte (incluindo cada vez que toma dano) que, enfim, morre.

O limo cinzento começa com 22 PV, e seu comportamento predatório é interrompido quando ele é reduzido a 8 PV ou menos. Nesse momento, ele solta quem quer que esteja atacando e Corre para longe (potencialmente se expondo a ataques de oportunidade). É claro que Correr, para uma gosma, significa se deslocar a estonteantes 6 metros por rodada, e alcançá-lo não será problema algum para um grupo vingativo. Assim, se houver qualquer fenda pela qual o limo possa deslizar, é isso que ele faz.

A **geleia ocre** age da mesma maneira que o limo cinzento, com apenas duas diferenças. Primeiro: como tem Escalada de Aranha, ela prefere ficar pendurada em tetos, caindo sobre as presas. Segundo: ela pode ser fatiada ou estourada em várias geleias ocres menores.

Uma dessas gosmas inteiras, sem nenhum ferimento, tem 45 PV. Suponhamos que ela seja abordada por um cirurgião com um bisturi que, com muita precisão, fatie-na em duas. A geleia Grande não toma dano do

corte, mas é dividida em duas geleias Médias, cada uma com 22 PV, e por sua vez cada uma delas pode ser dividida em duas geleias Pequenas, com 11 PV cada (essas não podem ser divididas). Forçar uma geleia Grande a fugir depende dela ser reduzida a 18 PV ou menos por dano que não seja cortante ou elétrico; uma geleia Média deve ser reduzida a 8 PV ou menos, e uma Pequena a 4 PV ou menos. Assim como o limo cinzento, elas Correm a 6 metros por rodada; ao contrário dele, elas sobem pela parede mais próxima em direção ao teto (por instinto, seu lugar seguro), caso não haja nenhuma fenda pela qual escapar.

Um **pudim negro** é como um cruzamento entre o limo cinzento e a geleia ocre – capaz de corroer armas e armaduras como o limo, e a se prender no teto e se Dividir como a geleia. Ele se esparrama pelo teto de uma caverna e, em vez de cair sobre a presa, estica-se para baixo e a captura com um pseudópode lamacente. Um pudim Grande recua quando é reduzido a 34 PV ou menos por dano que não seja cortante ou elétrico; um pudim Médio deve ser reduzido a 16 PV ou menos, e um Pequeno a 8 PV ou menos. Se um pudim negro pendurado for cortado ao meio, metade dele cai no chão e a outra metade fica presa ao teto. A que está no chão se comporta como um limo cinzento ou uma geleia ocre: fica no mesmo lugar até absorver a presa (reduzindo-a a 0 PV) e depois escorre com ela parede acima, onde termina a digestão em paz. Caso um pudim negro pendurado no teto reduza a vítima a 0 PV ou menos, ele a suga ruidosamente para cima, tirando-a do chão.

O **cubo gelatinoso** está sempre se movendo, e nem tenta ser furtivo ou surpreender os adversários. É um caminhão sem freio, e revira o próprio território em busca de qualquer coisa que possa digerir – como se fosse um daqueles robozinhos aspiradores, só que na versão masmorra. Ouso sugerir que ele *jamais deveria assumir a forma de um cubo*. A forma cúbica nunca teve muita lógica, e só *parecia* ter sentido nos tempos em que toda masmorra era desenhada em papel quadriculado, em uma escala de 5 metros para cada centímetro (gosto de imaginar que hoje nós, DMs, temos o bom senso de desenhar passagens de cavernas com largura, formato e direções naturalmente irregulares). Em vez disso, o “cubo” deveria ser uma enorme meleca que se estica do chão ao teto, e PJs com curiosidade suicida que se aproximassesem poderiam ver a criatura estendendo e recolhendo sem

parar seus pseudopodezinhos repulsivos, vasculhando cada irregularidade da parede da caverna.

Normalmente, essa gosma se move com um deslocamento menor que o seu máximo – digamos que 1,5 metro por rodada – para não deixar nem uma migalha para trás. Quando percebe criaturas vivas, no entanto, ela se aproxima usando seu deslocamento máximo até uma distância de 7,5 metros e depois espera imóvel por uma rodada, confiando na característica Transparente para ficar imperceptível até que as vítimas estejam a seu alcance. Se isso acontecer, ele ataca com surpresa. Caso mantenham distância, e pelo menos um PJ ainda estiver a até 7,5 metros no fim dessa rodada, o cubo usa seu deslocamento total de 4,5 metros e depois a ação Engolfar – que inclui *mais* 4,5 metros de deslocamento – para absorver a presa. Caso as potenciais vítimas se afastem, o cubo as segue, e vai Correr, se necessário, até estar a 7,5 metros delas novamente, ou até não conseguir mais alcançá-las.

Ao contrário de outras gosmas, o cubo gelatinoso não se afasta após absorver uma vítima. Ele continua avançando, Engolfando tudo e todos em seu caminho. A única coisa que o fará reverter a direção é reduzi-lo a 33 PV ou menos; nesse momento, ele vai Correr para longe dos PJs (e coitado de qualquer um deles que tenha escapado de Engolfar pelo lado *de trás* da criatura).

INÇOS-PRAGA

Em D&D, algumas plantas são “despertadas”: elas possuem consciência e mobilidade. E, é claro, algumas delas são más e querem matar você. Essas são chamadas de “inços-praga”.

Sendo plantas, elas obtêm nutrientes do solo, então não precisam matar para comer. Atacam só por ruindade mesmo.

Inços-praga ramo, encontrados em florestas e assentamentos abandonados em áreas florestais, são Pequenos e brigões, com Força baixa, mas Destreza e Constituição altas. Eles não têm muita mobilidade, então compensam isso com quantidade, crescendo em grandes canteiros. Também têm proficiência em Furtividade e a característica Aparência Falsa, então emboscadas são uma tática possível. Para completar, têm 18 metros de percepção às cegas e são vulneráveis a fogo.

A qualquer momento que um grupo de aventureiros e aventureiras encontrar um canteiro desses ramos, eles estarão inertes, disfarçados de arbustos ressecados ordinários. Quando vítimas entrarem no alcance deles, os ramos vão atacar com surpresa (dê às criaturas vantagem nessas jogadas de ataque por estarem se escondendo em plena vista, a menos que os PJs estejam ativamente procurando por eles).

São seres amaldiçoados, não criaturas que evoluíram, então não têm algo similar a um instinto de sobrevivência; atacam até serem destruídos. Eles seguem um inimigo que tente fugir, mas não vão Correr atrás dele. Caso estejam em número suficiente para cercar um inimigo, no entanto, é isso que vão fazer. E se forem atacados com fogo, Correm para longe da origem da chama.

Inços-praga espinheiro, encontrados em florestas perenes, têm tamanho humano e são amalgamas de matéria vegetal e folhas em forma de agulha que podem atirar em oponentes. Esses espinheiros podem ser encontrados em grupos; ao contrário dos inços-praga ramo, porém, não estão *sempre* agrupados: têm Força e Constituição suficientes para enfrentar sozinhos oponentes de níveis baixos. Quanto maior a concentração de influência maligna na região, no entanto, maiores serão seus números. Eles não fazem emboscadas – não têm a perícia Furtividade. Não estão preocupados com serem vistos ou não, apenas com o fato de ter alguém se aproximando deles (que podem detectar a uma distância de até 18 metros, com percepção às cegas).

A Inteligência deles é, no máximo, a de um animal; ainda que não sejam lentos, não vão se mover a menos que precisem. Se um grupo de PJs se aproximar a até 9 metros, eles atacam com Agulhas; se alguém ficar no alcance corpo a corpo, atacam com Garras. Caso o oponente corpo a corpo se afaste depois disso, eles fazem seus ataques de oportunidade, mas talvez não se deem o trabalho de ir atrás dele, a menos que estejam tentando expulsar invasores de sua área da mata. Eles não fogem quando feridos e lutam até serem destruídos; não têm medo de fogo.

Inços-praga vinha, encontrados em selvas e florestas, são massas vagamente humanoides de vinhas emaranhadas, com as quais podem fustigar e agarrar outras criaturas. Eles têm certa Furtividade – não muito, mas o bastante para ser combinada com Aparência Falsa e permitir que possam se mesclar às cercanias, se estiverem em meia-luz. Contudo, não

são habilidosos: quando emboscam as vítimas, esperam que elas se aproximem bastante, e só depois usam Plantas Emaranhadas para contê-las. Por fim, engajam no corpo a corpo com oponentes contidos, agarrando-os e espremendo-os até caírem. Fazem ataques de oportunidade contra inimigos que estejam fugindo e os perseguem tanto quanto possível, mesmo com um deslocamento de nada (incríveis 3 metros por rodada). Se puderem pegar um oponente fujão no raio de 4,5 metros das Plantas Emaranhadas, é isso que fazem.

Os incos-praga, de acordo com a descrição do *Monster Manual: Livro dos Monstros*, são conectados à uma “árvore Gulthias”, um ser arbóreo terrível do qual não há estatísticas no livro. Parece que o consenso da Internet é o de que uma árvore Gulthias deve ser tratada como uma árvore desperta de alinhamento maligno. Árvores despertas são brutos Enormes com alcance de 3 metros; tudo o que elas fazem, na verdade, é bater repetidas vezes nos oponentes com os galhos e fugir de fogo. Elas não são lá muito interessantes, e são bem pouco desafiadoras. Se estiver precisando de um oponente mais formidável, talvez possa trocá-la por um ent de alinhamento maligno: eles têm muito mais pontos de vida e também podem arremessar pedras.

De acordo com o texto, o Gulthias original era um vampiro, cujo sangue tinha uma potência tão maligna que transformou a estaca que perfurou seu coração em um broto morto-vivo. Assim, me parece que precisamos de algo a mais aqui, como um monstro personalizado que seja parte ent/árvore desperta, parte vampiro – que talvez tenha as habilidades Regeneração e Enfeitiçar, cause dano necrótico, ou ambos. Algo assim:

ÁRVORE GULTHIAS

Planta Enorme, neutro e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 59 (7d12 + 14)

Deslocamento 6 m

FOR 19 (+4) **DES** 6 (-2) **CON** 15 (+2) **INT** 10 (0) **SAB** 10 (0) **CAR** 10 (0)

Vulnerabilidades a Dano ígneo

Resistências a Dano contundente, necrótico, perfurante

Sentidos percepção às cegas 36 m (cego além desse alcance), Percepção passiva 10

Idiomas Comum

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Névoa Insidiosa. Em um raio de 150 metros a partir da árvore Gulthias, a floresta é recoberta por um miasma espesso que bloqueia a luz do sol. Toda a área é levemente obscurecida, e fica sob meia-luz. Um vento forte (de pelo menos 32 quilômetros por hora) a dispersa.

Aparência Falsa. Enquanto a árvore Gulthias estiver imóvel, ela é indistinguível de uma árvore normal.

Regeneração. A árvore Gulthias recupera 10 PV no começo do próprio turno caso tenha pelo menos 1 PV e não esteja sob a luz do sol. Caso a árvore Gulthias receba dano radiante, essa característica não funciona no início do seu próximo turno.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. A árvore Gulthias faz dois ataques e apenas um deles pode ser um ataque de Empalar.

Pancada. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 14 (3d6 + 4) pontos de dano contundente. Em vez de causar dano, a árvore Gulthias pode agarrar o alvo (CD 16 para escapar).

Empalar. *Arma de Combate Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 3 m, uma criatura que esteja agarrada pela árvore Gulthias, incapacitada ou contida. *Dano:* 7 (1d6 + 4) pontos de dano perfurante mais 10 (3d6) pontos de dano necrótico. O valor máximo de pontos de vida do alvo é reduzido em uma quantidade igual ao dano necrótico recebido, e a árvore Gulthias recupera essa mesma quantidade de pontos de vida. A redução dura até que o alvo termine um descanso longo. O alvo morre caso esse efeito reduza seu valor máximo de pontos de vida a 0. Caso um humanoide que foi morto dessa forma seja enterrado, ele se

levanta na noite seguinte como um inço-praga vinha, sob controle da árvore Gulthias.

MICONÍDEOS

Os **miconídeos** são criaturas fungo vagamente humanoides, categorizadas pelo *Monster Manual: Livro dos Monstros* como “plantas” – o que vai contra nosso entendimento atual sobre fungos, que diz que, biologicamente, eles são mais próximos de animais (sério!). Tudo bem, não deveríamos nos surpreender quando qualquer coisa de D&D desafia a ciência – mas se, como DM, você estiver a fim de honrar a ciência e de ser perverso e difícil com seus jogadores e jogadoras, pode escolher reclassificar os miconídeos como feras, monstruosidades ou até mesmo aberrações. A última categoria talvez sirva melhor, já que são inteligentes – embora certamente não tenham uma inteligência humanoide, ou mesmo *animal*.

Como criaturas subterrâneas, todos os miconídeos têm 36 metros de visão no escuro, mas as características especiais Doença do Sol, Esporos de Sofrimento e Esporos de Conexão. A Doença do Sol penaliza os miconídeos que se aventuram na superfície durante o dia: eles ficam com desvantagem em todos os testes de atributo, jogadas de ataque e salvaguardas enquanto estiverem sob o sol. Caso passem mais de uma hora na luz solar, ela os mata (eles desidratam ou algo do tipo, eu acho). Esporos de Sofrimento dá a eles uma forma de comunicação telepática entre si, informando os demais quando um deles é ferido. Esporos de Conexão são interessantes: *todas* as criaturas vivas expostas a eles ganham a capacidade de compartilhar pensamentos dentro de uma distância limitada. O que é bem útil, porque, fora isso, os miconídeos não têm nenhuma forma de comunicação verbal.

São criaturas ordeiras e neutras, não más. Ainda que não sejam amigáveis de imediato, também não são automaticamente hostis; sua disposição padrão é de indiferença. Porém, são ordeiros, o que significa que ser um arruaceiro em suas proximidades pode provocar uma resposta hostil da parte deles. Quanto mais Louro José quebrando pratos seus personagens jogadores forem, menos provável é que os miconídeos apreciem a presença deles.

Miconídeos brotos são, basicamente, bebês fungo, e qualquer PJ implicando com eles deveria se envergonhar. Com Força baixa e Destreza e

Constituição apenas médias, normalmente seriam escaramuçadores; porém, têm um deslocamento base de apenas 3 metros, então não são lá muito capazes de escaramuçar. É certo que não vão começar nenhum tipo de luta a menos que superem os PJs em um bom número – quatro ou mais para cada um. Caso contrário, se os PJs demonstrarem qualquer grau de hostilidade, os brotos vão simplesmente Correr e fugir, o que, no caso deles, significa bater em retirada a uma velocidade frenética de 6 metros por rodada. Eles não usarão os Esporos de Conexão a menos que fiquem a 3 metros ou menos de um miconídeo maior. Caso estejam feridos, seus Esporos de Sofrimento vão convocar outros miconídeos a até 72 metros deles (em distância percorrida, já que os esporos não atravessam paredes) para vir ajudá-los.

Com um deslocamento base de 6 metros, os **miconídeos adultos** são mais rápidos do que os brotos, mas ainda lentos para padrões humanoides. Como têm Força e Destreza medianas e uma Constituição ligeiramente acima da média, não são fortes o bastante para serem brutos, nem ágeis o suficiente para serem escaramuçadores. Compensam isso com os Esporos Pacificadores, que têm, mais ou menos, uma chance de 25% a 50% de atordoar um único oponente. Não são probabilidades muito boas, então eles preferem superar os oponentes em números, com dois deles para cada inimigo, antes de começar uma luta.

Um miconídeo adulto usa os Esporos Pacificadores como sua primeira ação, a menos que outro deles já tenha conseguido fazer isso contra o mesmo oponente. Nesse caso, o curso de ação da criatura depende do motivo pelo qual os fungos estão lutando. De forma contraintuitiva, no caso de ter sido atacado sem provocação alguma, um miconídeo com um oponente atordoado libera os Esporos de Conexão e tenta entender o motivo do ataque. Mas se os oponentes estiveram causando uma arruaça intolerável e os miconídeos forem os agressores, eles aproveitam o atordoamento das vítimas para atacá-las com vantagem.

Depois de iniciado o combate, seja porque os miconídeos são os agressores ou porque os PJs estão determinados a rejeitar uma resolução pacífica, um miconídeo com um oponente atordoado continua a atacar com vantagem. Um miconídeo vai usar os próprios Esporos Pacificadores em um oponente que tenha resistido às tentativas de outros de atordoá-lo. No entanto, se o oponente resistiu à tentativa de atordoar *desse miconídeo*

específico, ele não vai tentar de novo; nesse caso, só ataca com os punhos, sem vantagem. O primeiro miconídeo a atacar um oponente que já tenha sido atordoado, mas cujo atordoamento já tenha passado, vai usar os próprios Esporos Pacificadores, presumindo que ainda tenha usos deles sobrando.

O instinto de autopreservação de um miconídeo adulto dispara quando ele fica gravemente ferido (com 8 PV ou menos); mas, por conta do deslocamento baixo, fugir é um negócio difícil. Ele vai Correr, mas isso está mais para “recuar” do que para “fugir”; caso os oponentes estejam determinados a segui-lo, as chances de escapar não são muito boas. Caso haja baixas o bastante para que os miconídeos fiquem em menor número, eles param de atacar, liberam Esporos de Conexão e tentam conversar. Se a conversa não der certo, eles expelem uma última onda de Esporos Pacificadores e Correm na próxima rodada.

Um **miconídeo soberano** é a mente que orienta um círculo de miconídeos. Os soberanos têm Força e Constituição acima da média, o que os torna naturalmente mais adequados ao estilo de luta de um bruto. Caso os miconídeos estejam reagindo a provocações causadas pelo comportamento caótico de PJs, essa reação é conduzida por um soberano.

Eles têm uma ação de Ataques Múltiplos que compreende um ataque com esporos (de Alucinação ou Pacificadores) e um com o Punho. Enquanto os Esporos Pacificadores atordoam oponentes, os Alucinógenos os envenenam. Qual a diferença? Uma criatura atordoada falha automaticamente em salvaguardas de Força e Destreza, e jogadas de ataque contra ela são feitas com vantagem. Uma criatura envenenada não tem falha automática em qualquer salvaguarda, nem jogadas de ataque contra ela são feitas com vantagem, mas ela fica com desvantagem *nos próprios* testes de atributo e jogadas de ataque. Em qualquer caso, o alvo dos esporos fica incapacitado, o que significa que não pode se mover nem realizar ações ou reações.

Mas espera aí... Se o alvo envenenado está incapacitado enquanto alucina e não pode ter ações ou reações, de que importa se tem desvantagem nos próprios testes de atributo e jogadas de ataque? Tecnicamente, há desvantagem se uma criatura alucinada tiver de fazer um teste resistido de perícia que não envolva realizar uma ação, como um teste de Percepção contra a perícia Furtividade, um teste de Atletismo ou de Acrobacia ao ser agarrado ou empurrado, ou um teste de Sabedoria contra Enganação,

Persuasão ou Intimidação. Empurrar um oponente e deixá-lo caído daria vantagem em ataques corpo a corpo contra este oponente, mas isso demoraria duas rodadas (e duas jogadas) para fazer o que os Esporos Pacificadores fazem em uma. Resumindo, em termos de combate, o efeito final dos Esporos Alucinógenos é incapacitação, e só – qualquer outro efeito é puramente situacional e incidental.

A partir disso, podemos concluir que, se o miconídeo soberano estiver reagindo à balbúrdia de PJs, ele não vai se importar em usar os Esporos Alucinógenos; vai usar os Esporos Pacificadores da mesma forma que um miconídeo adulto faria. Apenas se os PJs forem os agressores e o soberano não tiver certeza do motivo do ataque é que ele vai recorrer aos Esporos Alucinógenos, e depois tentar convencer o oponente alucinado a tentar outro curso de ação.

Ainda não falei da última característica do soberano: Esporos Reanimadores, também conhecida como Criar Zumbi de Micose. Ela acomete o cadáver de um humanoide ou de uma fera e o transforma em um **esporo servo**, um serviçal vagaroso dos miconídeos. Esse servo luta como um bruto, independentemente do estilo ser bom para ele ou não, já que não tem mais acesso a ataques à distância, magias ou outras ações de classe ou de combate que possuía previamente.

Observe a escolha de palavras: “Ele perde qualquer ação que não seja Ataques Múltiplos ou um ataque de arma corpo a corpo que cause dano contundente, perfurante ou cortante. [...] Se o servo não tem outros meios de causar dano, ele pode usar os punhos ou membros para fazer ataques desarmados”. Isso significa que um esporo servo não pode Ajudar, Correr, Desengajar, Esconder-se, Esquivar, Preparar outra ação, Procurar ou Usar Objeto (em qualquer nível que exija uma ação). Ainda que o *Monster Manual: Livro dos Monstros* não seja superclaro nesse sentido, eu presumiria que Esporos Reanimadores recuperam os pontos de vida do esporo servo até o valor máximo que ele tinha antes.

Esporos servos são, para todos os efeitos, serventes irracionais que os miconídeos podem (e vão) mandar para cima dos oponentes de qualquer jeito, ainda que tenham o bom senso de os direcionar aos inimigos atordoados, de forma que os servos tenham vantagem nas jogadas de ataque. Eles não têm instinto de autopreservação (nem livre-arbítrio, aliás) e vão lutar até serem destruídos.

MONTE VERDERRANTE

O **monte verderrante** é um clássico das antigas: jogadores e jogadoras veteranos de AD&D vão se lembrar dele na ilustração do *Monster Manual*, em que ele parecia uma árvore de Natal com uma cenoura no lugar do nariz. Os montes verderrantes, vegetais semizumbis de pântanos e florestas tropicais também conhecidos como monturos, são brutos que vagueiam por aí ingerindo qualquer matéria orgânica pela qual passem, seja ela vegetal ou animal. Ah, eles também batem na galera.

Para uma criatura grande e desajeitada, é estranho que os montes verderrantes tenham proficiência em Furtividade, o que eu devo atribuir à camuflagem natural. Sendo uma planta sem sentidos normais, ele é imune à cegueira e à surdez, bem como à exaustão. Tem percepção às cegas em um raio de 18 metros, é resistente a dano gélido e ígneo (ô planta durona!), e não só é imune a dano elétrico como também absorve esse tipo de energia e a utiliza para se regenerar.

De acordo com a descrição do *Monster Manual: Livro dos Monstros*, os monturos não perseguem a presa; em vez disso, esperam que elas é que cheguem perto. No entanto, para criaturas que devem se alimentar o tempo todo – e também têm “errante” no nome –, esse parece ser um jeito bem chato de colocá-los no seu jogo. Um monte verderrante nem precisa perambular tanto assim, mas por que não estaria se arrastando pela mata quando os personagens o encontrarem? É claro, seja esperando, seja andando, ele faz isso da forma mais furtiva que puder, de forma que possa surpreender as presas.

Essa combinação tática fica muito bem apresentada nas ações do monturo. Os Ataques Múltiplos permitem que ele faça dois ataques de Pancada; caso ambos acertem, o alvo fica agarrado, e ele pode usar Engolfar no mesmo turno, deixando a vítima cega, contida e incapaz de respirar. Enquanto o alvo estiver agarrado, o monturo continua caminhando, já que conseguiu o que queria, mas ainda pode dar mais Pancadas em outros oponentes que o persigam. Caso o alvo se liberte, o monte verderrante repete os Ataques Múltiplos contra ele – ou então contra outro alvo que esteja a seu alcance, caso a vítima original tenha escapado até uma distância segura.

Observe que o único sentido que o monturo tem para detectar os PJs é a percepção às cegas. Qualquer PJ que esteja a mais de 18 metros está efetivamente invisível para ele. Se for atingido por algum projétil ou efeito mágico que tenha se originado de um ponto fora desse raio, ele não vai saber de onde o tiro veio, só o lado do corpo que dói. Ele então usa seu deslocamento para ir no sentido oposto – mas, caso seja atingido de várias direções e isso resulte em um conflito de sinais sobre qual caminho deve seguir, ele ou faz uma média das direções para se localizar e prosseguir, ou para completamente de se mover. Por outro lado, caso seja atacado de um ponto dentro do seu raio de percepção, ele se move *na direção* do agressor e tenta dar uma bofetada nele. Isso vale ainda mais para qualquer um que cause dano elétrico. Ele *gosta* de dano elétrico. O monturo se move com seu deslocamento total até a fonte da eletricidade, querendo mais, mesmo que ela esteja fora do seu raio sensorial.

“Se um monte verderrante encara a derrota diante de um inimigo avassalador, a raiz-tronco pode fingir morte, colapsando o restante de si”, diz o texto do *Monster Manual: Livro dos Monstros*. Meu limiar padrão para ferimentos graves é 40% do máximo de pontos de vida, o que no caso do monturo significa ter sido reduzido a 54 PV ou menos.

ENTES

Os **entes** são, claro, esses mesmos em que você está pensando. Presumo que em inglês eles são chamados de “treants” pela mesma razão que faz criaturas humanoides que claramente são hobbits receberem o nome de “halflings” (“pequeninos”, em português): a incapacidade de obter os direitos de uso com a família Tolkien (talvez seja o motivo de D&D sempre ter usado “worg” com *o* em vez de com *a*, e de um demônio obviamente inspirado no balrog de Tolkien ser chamado de “balor”).

Entes são caóticos e bons, e bons *geralmente* significa “amigáveis”, mas nem sempre. O mal os desagrada profundamente, mas o mesmo pode ser dito de qualquer tipo de civilização que invada seus domínios. Mesmo que invasores não façam nada a eles ou às árvores e florestas das quais cuidam, esses seres ainda podem ficar irritados o bastante com eles para querer ensiná-los uma lição sobre não meter o nariz onde não são chamados. Nesse último caso, o objetivo primário dos entes é dissuasão; se não conseguirem

afugentar os invasores, vão atacar para subjugá-los, e depois vão jogar o lixo fora.

Outra coisa legal dos entes é que eles são resistentes a dano contundente e perfurante, mas não a dano cortante. Sempre que a quinta edição de D&D se dá ao trabalho de distinguir entre os três tipos de dano físico, ela ganha um joinha meu. Observe também que os entes são resistentes a *qualquer* tipo de dano contundente ou perfurante, mesmo que venha de uma arma mágica.

Com Força e Constituição extraordinárias e Destreza baixa, entes são brutos. Eles têm um ataque de arma à distância na forma de arremessar pedras, mas fazem isso mais quando estão andando em direção a alguém que entendem como um inimigo. Quando chegam na distância de ataque, gostam mesmo é do golpe de Pancada – que podem usar duas vezes por turno, graças aos Ataques Múltiplos.

Entes são vulneráveis a fogo, mas não necessariamente têm medo dele. Em vez disso, as chamas os irritam e provocam sua ira. Somente se um oponente causar pelo menos dano ígneo moderado (41 pontos de dano ou mais em um único turno) é que um ent vai ficar assustado e tomar alguma ação evasiva. Como tem armadura natural decente e um monte de pontos de vida, ele vai se afastar – ignorando ataques de oportunidade – e arremessar uma pedra em quem quer que tenha causado o dano ígneo, quando estiver a pelo menos 9 metros do oponente (ou oponentes) do corpo a corpo prévio, mas a não mais que 18 metros do alvo. Lembre-se de que ataques corpo a corpo podem ser declarados como não fatais, mas ataques à distância sempre são letais (segundo a seção “Nocauteando uma Criatura”, no capítulo 9 do *Player’s Handbook: Livro do Jogador*). Dar a um ent uma queimadura de segundo ou terceiro grau é um jeito certo de eliminar qualquer receio que ele possa ter sobre matar pessoas.

Uma vez por dia, um ent pode Animar Árvores, transformando duas árvores próximas em semi-entes. Elas não são o mesmo que árvores despertas: causam dano de Monstro de Cerco a objetos inanimados e, embora sejam mais fortes e muito mais resistentes, falta a elas a mesma senciência daquelas. São, em essência, servos de madeira dirigidos pelo ente, que podem fazer um único ataque de Pancada a cada turno (ainda que o bloco de estatísticas não seja direto sobre isso, uma leitura literal e meticulosa – sempre uma boa ideia na quinta edição – sugere que árvores

animadas não têm Ataques Múltiplos). Um ent vai Animar Árvores apenas caso se sinta realmente ameaçado – ou seja, se os inimigos fizerem um ataque surpresa e conseguirem causar 41 pontos de dano ou mais antes que o ent possa agir, ou se a dificuldade do encontro de combate para seus oponentes seja só Fácil ou Média (calculada segundo a fórmula da tabela “Dificuldade dos Encontros de Combate”, no capítulo 3 do *Dungeon Master’s Guide: Livro do Mestre*).

Falando no geral, entes abominam a ideia de lutar, para começo de conversa. Não são proficientes em nenhuma perícia social, mas a Sabedoria alta indica uma preferência por resolver as coisas na conversa e dar avisos antes de partir para as vias de fato, bem como uma capacidade de avaliar o nível de desafio que os oponentes representam (de novo, segundo “Dificuldade dos Encontros de Combate”). Caso seja muito difícil lidarem sozinhos com os oponentes, eles emitem um pedido estrondoso de ajuda, e você pode ter uma quantidade suficiente de entes adicionais surgindo entre a terceira e a quinta rodada de combate para equilibrar a situação. No entanto, lembre-se de que, a menos que os oponentes estejam ateando fogo nas coisas ou espalhando veneno ou ácido a torto e a direito, os entes vão continuar com ataques corpo a corpo não letais enquanto puderem, e depois vão carregar os inimigos inconscientes até a fronteira mais próxima da floresta (que não é necessariamente pela qual eles entraram ou para onde estavam indo), e arremessá-los a uma boa distância.

Em algumas situações – por exemplo, se um grupo de PJs de nível baixo encontrar uma dessas entidades de ND 9 –, um ent pode decidir que os oponentes não merecem sequer uns tabefes. Nesse caso, lembre-se de que você ainda tem a opção de fazer com que o ent faça um ataque de agarrar comum para levantar um oponente do solo. Como são criaturas Enormes, podem carregar um PJ Médio ou Pequeno – ou dois! – sem nem ficarem lentos, bem como comandar um par de árvores animadas a fazerem o mesmo. Eles podem marchar até a borda do próprio território, colocar os oponentes no chão (ou jogá-los, se estiverem enchendo o saco), dar um tapinha nas costas deles e os mandar seguir caminho.

Com tudo isso dito, quando um ent longevo e amante da paz decide que os oponentes precisam morrer, ele não só vai começar essa batalha, como também vai *terminá-la*. Os oponentes podem tentar desistir, e ele talvez possa ficar comovido, aceitar a rendição e parar com o ataque. Mas ele

nunca vai deixar que suas feridas o impeçam de fazer o que deve ser feito, nem vai permitir que o levem como prisioneiro. Em nome de Rillifane, ele vai acabar com a ameaça à própria vida e à floresta que habita, ou então vai morrer tentando.



FERAS

STIRGES

Stirges são parasitas hematófagos voadores. Uma stirge sozinha é um incômodo, mas uma revoada delas é uma ameaça, e é dessa forma que quase sempre serão encontradas.

Sua Força é patética, mas a Destreza é alta. Isso faz delas agressoras do tipo ataca e corre – ou melhor, ataca e voa, uma vez que elas andam risíveis 3 metros por turno, mas voam ligérios 12 metros. Com Sabedoria 8, selecionam os alvos indiscriminadamente, atacando quem estiver mais próximo; e com Inteligência 2, conhecem apenas uma forma de atacar, que continuam utilizando não importando as circunstâncias.

Esse ataque envolve o uso da ação Dreno de Sangue. Partindo de uma posição aérea acima da vítima, uma stirge mergulha sobre ela para mordê-la com a probóscide parecida com a de um mosquito. Se acertar, prende-se ao alvo. No começo de cada turno subsequente, se a vítima ainda não tiver arrancado de si, ela automaticamente drena mais pontos de vida. Mantenha um registro individual para cada stirge, porque depois de sugar 10 PV de uma presa, elas se soltam e saem voando seu deslocamento normal (podendo atrair um ou mais ataques de oportunidade).

Note a escolha de palavras na descrição de Drenar Vida: a stirge se solta depois de drenar 10 PV do alvo “ou quando ele morre” – *não* “quando o alvo cai inconsciente”. Em outras palavras, ela continua drenando sangue da vítima mesmo depois dela ser reduzida a 0 PV. Isso significa uma falha automática em um teste de salvaguarda contra morte por parte da vítima (“Ao receber qualquer quantidade de dano enquanto você estiver sem pontos de vida, você falha automaticamente em sua salvaguarda contra morte [...] Se o dano for igual ou maior do que seus pontos de vida máximos, você sofre morte instantânea” – “Salvaguarda Contra Morte”, no capítulo 9 do *Player’s Handbook: Livro do Jogador*). Essas pequenas pragas são tenazes – talvez fatalmente para PJs de níveis iniciantes.

E se uma stirge errar um ataque? Nesse caso ela voa para cima, mantendo uma posição cerca de 6 metros sobre o alvo, e tenta de novo no próximo turno dela. Este é o ciclo padrão de ataque: mergulhar, atacar e depois se prender (caso acerte) ou voar para cima (caso erre).

Stirges não são muito brilhantes, mas têm o *mínimo* de esperteza para saber que vão drenar menos sangue se tiverem de dividir uma presa. Portanto, se o alvo potencial mais próximo já tiver uma stirge presa a ele, a stirge agressora passa batido e ataca o segundo alvo mais próximo. Só depois que outras stirges já tiverem se prendido a todas as criaturas próximas é que elas começam a se amontoar sobre os alvos em duas ou três – meia artéria é melhor do que nenhuma.

Elas são criaturas que evoluíram com um instinto normal de sobrevivência, mas também são muito frágeis: Qualquer dano que fira uma delas gravemente também basta para matá-la imediatamente. Portanto, retirada não é algo com que você tenha de se preocupar quando estiver narrando um encontro com stirges – pelo menos não da parte delas. Elas irão perseguir oponentes que tentem fugir, a menos ou até que tenham saciado a sede por sangue. Mesmo que uma já esteja bem alimentada, as outras também vão querer sua parte.

Repare que stirges têm visão no escuro, indicando que serão encontradas principalmente durante a noite ou no subterrâneo. Não ganham nada caçando sob a luz do dia, então considere-as noturnas.

DINOSSAUROS

“Sofisticação” não é a primeira coisa em que penso quando discuto sobre as táticas de combate de dinossauros. A maior parte dessas feras ancestrais são brutos estúpidos, com Força e Constituição extraordinárias e Inteligência baixíssima. Se dividem em duas categorias, mais uma variação:

- *Herbívoros*. Tendem a ser pacíficos, a menos que se assustem. Podem atacar se tiverem os territórios invadidos e irão se defender quando acuados, mas na maior parte do tempo estarão ocupados com os próprios assuntos. Se atacados, normalmente fugirão.
- *Carnívoros*. São predadores que irão caçar, matar e comer qualquer criatura menor do que eles. Se estiverem com fome – e normalmente

estão –, pode apostar que vão perseguir e atacar a tudo e todos que interpretarem como comida.

- *Carnívoros voadores*. Comportam-se como os primos terrestres, mas o fato de poderem voar adiciona uma modalidade aérea em seu padrão de ataque.

O *Monster Manual: Livro dos Monstros* da quinta edição contém blocos de estatísticas para seis dinossauros: alossauro, anquilossauro, plesiossauro, pteranodonte, tricerátopo e tiranossauro rex.

Vou analisá-los agrupando-os por dieta, em ordem crescente de nível de desafio. Pense nisso como a ordem de escolha de um dinossauro: qualquer carnívoro ataca e come outro dinossauro de um tamanho e ND menor; um herbívoro de ND alto, ainda que não ataque outros herbívoros menores, pode decidir botá-los para correr se a área de pasto for especialmente boa.

O **anolossauro** é um dinossauro Enorme (como um elefante), coberto de tuberosidades ósseas e com chifres, que ostenta uma cauda semelhante a uma clava. Seu deslocamento é de apenas 9 metros, e ele irá fugir apenas de predadores solitários do mesmo tamanho que ele ou maiores. Predadores menores serão golpeados por sua cauda. Nunca ocorre a um anquilossauro que correr pode dar a ele uma melhor chance de sobrevivência contra um ou mais predadores menores do que ficar tentando esmagá-los com a cauda, mesmo quando gravemente ferido.

O **tricerátopo**, também um dinossauro Enorme, é enganosamente veloz, com um deslocamento de 18 metros por turno. Seu couro é grosso, mas não blindado; o pescoço é protegido por uma grande placa óssea. A característica mais distinta que dá nome a essa fera é o conjunto de três chifres no focinho e na testa, com os quais ele pode investir contra um inimigo tal qual um rinoceronte. Ele usa Atropelar em Carga para destruir e esmagar qualquer inimigo menor que um tiranossauro e depois Pisoteia o oponente caído, dando-lhe uma boa lição. O tricerátopo pode Pisotear *apenas* criaturas caídas; em outros casos, ele usa o ataque com os Chifres.

A vantagem oferecida por Atropelar em Carga é tão boa que o tricerátopo vai correr de inimigo em inimigo para continuar usando essa habilidade, mudando de alvo sempre que um oponente caído se levantar, sem se importar com ataques de oportunidade. Obviamente, isso funciona apenas se os inimigos estiverem a 6 metros ou mais uns dos outros. Se estiverem

aglomerados, essa tática não funciona mais, e o tricerátopo ataca com os Chifres tudo o que puder ver.

O tricerátopo foge, usando a ação Correr, quando fica gravemente ferido (com 38 PV ou menos). Também vai Correr de um tiranossauro assim que o avistar.

O **pteranodonte** – não confundir com pterodátilo (para o qual não é fornecido um bloco de estatísticas) – é um dinossauro Médio (de escala humana), carnívoro e voador. A dieta preferida dele, porém, é composta de peixes e frutos do mar, então ele não mexe com criaturas terrestres, incluindo outros dinossauros e PJs.

Suponha, então, que seus personagens estejam naufragados e se debatendo na água, ou apenas saíram para nadar em uma região habitada por pteranodontes. Nesse caso, os membros Pequenos do grupo podem sofrer um ataque rasante de um pteranodonte faminto – ou de um bando deles. Com a característica de Sobrevoo, o pteranodonte não sofre ataques de oportunidade quando voa para fora do alcance de um oponente. Com deslocamento de voo de 18 metros por turno, a tática padrão de predador voador – que consiste em pairar 9 metros acima da presa, mergulhar atacando e depois se afastar – funciona perfeitamente. Pteranodontes não esperam ser atacados de volta, então fogem quando ficam apenas moderadamente feridos (com 9 PV ou menos).

O **alossauro** é um caçador Grande (como um touro) e *muito* veloz que persegue a presa como um enorme gato. Seu método primário de ataque consiste em investir contra seu alvo e cravá-lo com as garras (utilizando Bote). Se conseguir derrubar a presa, pode atacar com Mordida como ação bônus. Caso consiga, tenta devorar a presa usando Mordida até que ela morra. O alossauro é um bruto, de Força extraordinária e Constituição excepcional; só começa a *considerar* fugir depois de ficar gravemente ferido (com 20 PV ou menos). Não importa o que aconteça: depois de derrubar um alvo em um turno anterior, vai tentar dar ao menos mais uma mordida. Se e quando abandonar uma refeição, ao contrário de outros dinossauros, ele Desengaja (meramente por instinto e não por disciplina, e ajudado por sua presença intimidadora) antes de recuar.

O Grande **plesiossauro** caça perto da costa, mas se sente mais à vontade na água, onde possui deslocamento de natação de 12 metros; em terra, desloca-se a meros 6 metros por turno. Além do deslocamento aquático e da

capacidade de Prender a Respiração, é o único dinossauro com proficiência em Furtividade, então sua estratégia pode ser resumida em duas palavras: emboscadas aquáticas. O plesiossauro se esconde abaixo da superfície da água, observando o movimento de outras criaturas. Quando alguma se aproxima o suficiente, *nhac*. A ação de Mordida é o único ataque dele, mas causa três dados de dano, o que não é pouca coisa. Bruto como o alossauro, o plesiossauro não vai ser privado de jantar por ferimentos leves ou moderados; em vez disso, quando reduzido a 47 PV ou menos, ele deixa de atacar com a Mordida e passa a tentar agarrar a presa para levá-la para baixo d'água. Mesmo que sua presa consiga se soltar, ele continua a realizar ataques com a Mordida enquanto ela tenta nadar de volta à superfície – e quase sempre o plesiossauro é o nadador mais rápido. Apenas quando fica gravemente ferido (com 27 PV ou menos) ele finalmente desiste, larga a presa e se retira para águas mais profundas.

Finalmente, o lagartão que vocês estavam esperando: o Enorme **tiranossauro rex**. Superado em tamanho apenas pelo brontossauro (que não tem um bloco de estatísticas no *Monster Manual: Livro dos Monstros*), e por nenhum outro em matéria de ferocidade, o tiranossauro é surpreendentemente rápido (15 metros por turno) e tem Força e Constituição extraordinárias. Seu deslocamento o permite perseguir quase qualquer coisa – ou qualquer um. Se estiver com fome, ele pode agarrar e conter um alvo em um ataque de Mordida bem-sucedido. A única desvantagem nisso tudo é que ele precisa usar os Ataques Múltiplos em dois alvos *diferentes*: o ataque de Mordida contra um oponente a sua frente, e o ataque da Cauda contra oponentes em suas costas ou laterais. Se você tivesse opção, certamente iria preferir ser atingido pela cauda.

O tiranossauro escolhe a presa antes de investir e atacar – e, como qualquer predador, prefere os alvos fáceis: os mais jovens, os mais velhos, os mais fracos, os mais isolados ou os desatentos – e mantém sua decisão. Há tão poucas coisas na natureza que podem machucá-lo significativamente que ele nem *percebe* quando está moderadamente ferido. Quando fica gravemente ferido (com 54 PV ou menos), ele Corre para longe com uma eventual vítima ainda contida a mandíbula, infligindo dano adicional de Mordida a cada turno.

COBRAS VOADORAS

Tudo bem confundir uma **cobra voadora** com um couatl, uma vez que eles parecem vir da mesma origem. A forma mais simples de pensar neles é pensar na cobra voadora como fofinha e selvagem, enquanto o couatl é sua poderosa versão tamanho família. Ou, na forma de um exame psicotécnico, um couatl está para uma cobra voadora assim como um anjo está para um sagui alado.

Cobras voadoras, em geral, evitam combate. Primeiro, porque não têm alinhamento, portanto não há nenhum tipo de intenção maligna que as impulsione. Segundo, porque têm uma Força *muito* baixa. Normalmente, isso indica uma preferência por lutar em bando, mas cobras são predominantemente solitárias, não sociais – repare que *Monster Manual: Livro dos Monstros* não contém um “Enxame de Cobras Voadoras”. Uma revoada ou ninho de cobras voadoras seria uma coisa rara, provavelmente resultado do controle de um ser mais poderoso com uma afinidade por répteis.

Sua Destreza é excepcional, a Constituição é apenas mediana, e ela só tem 5 PV. Se chegarem a atacar – caso um personagem assuste uma delas ou esbarre em um ninho cheio de ovos –, será um golpe de sobressalto: ela ataca uma vez e depois voa para longe o mais rápido que pode. Elas podem causar um dano considerável com seu ataque – seus dentinhos minúsculos causam apenas 1 ponto de dano de perfuração, mas inoculam 3d4 de dano venenoso –, representando um perigo real para aventureiros e aventureiras de níveis iniciais.

Um ser mais poderoso que controle um grupo delas pode usá-las como um tipo de arma aérea de ataque à distância, mantendo-as a uma distância de 6 a 9 metros acima dos alvos, sobre os quais elas mergulham atacando e depois voam novamente para fora do alcance. Graças à capacidade de Sobrevoo, elas não geram ataques de oportunidade quando voam para longe de um oponente.

Também têm deslocamento de natação, mas não são anfíbios, então, em vez de nadarem *dentro* d’água, é mais provável que deslizem pela superfície.

Uma cobra voadora controlada por outra criatura atacará até que receba a ordem de parar, então seu instinto de sobrevivência não se aplica. Se estiver por conta própria, vai fugir depois do primeiro ataque – ou mesmo antes de atacar; não espera estar ferida, a menos que esteja protegendo um ninho

com ovos. Nesse caso, foge depois de receber qualquer golpe que cause 3 ou 4 pontos de dano. Mais que isso a mataria.

AGRADECIMENTOS

Primeiro e principalmente, devo muito à minha esposa, Jen C. Marshall, por me perguntar se eu mestraria Dungeons & Dragons para ela e alguns colegas de trabalho, o que me levou a pegar os livros da quinta edição de D&D e descobrir o quanto o sistema de jogo havia mudado – para melhor – desde a última vez que eu o havia jogado.

Depois, gostaria de agradecer aos membros atuais e anteriores desse grupo – Jen (Tola Illvidri), Ginny Barrett (Paris Camembert), Kay Brown (Tilda Forgeborn), Jeremy Cozad (Kukl), Mattías Darrow (Cull Dowercap/Tobac Sigured), Sam Luchsinger (LeGuardeus Masters), Chelsea Ball (Shava), Seaghan Brien (Thesselus Elsulmun) e Laurel Sallack Macupa (Dorris) – pelo entusiasmo e paciência de todos enquanto aprendiam as regras e eu reprendia com eles, e especialmente ao Jeremy por ceder a casa semanalmente, durante três anos e meio, para as sessões de jogo. Nós contamos ótimas histórias juntos, e espero que possamos contar muitas outras.

Também agradeço ao meu amigo e colega DM, Steve Long, por me ajudar a configurar meu blog, *The Monsters Know What They're Doing*, e ao meu primeiro DM, Julian Jackson – cuja incrível imaginação eu sei que nunca vou igualar, uma falha que aprendi a compensar com a verossimilhança obsessiva –, por trinta anos de amizade e inúmeras horas de experiência de jogo compartilhadas. Também deixo agradecimentos especiais ao meu editor, Jeremie Ruby-Strauss, por refrear minha verbosidade e encontrar meus erros; a Umair Kazi, da Authors Guild, e ao meu colega, Paul Rapp, por me ajudarem a navegar pelas águas da indústria editorial pela primeira vez. Agradeço também à Wizards of the Coast pela transformação e revitalização do jogo de RPG de mesa mais popular do mundo.

Por fim, uma grande saudação aos leitores do *The Monsters Know What They're Doing*, cujos comentários entusiasmados mantiveram o projeto em

movimento desde 2016. Eu não tinha certeza se existia uma demanda por análises táticas dos comportamentos de monstros, e vocês me mostraram não somente que essa demanda existe, mas também que as pessoas têm *fome* delas. Obrigado por me permitirem aplacar essa fome.

– K.A.

ÍNDICE REMISSIVO

- Aarakocra, [63](#)
Abocanhador matraqueante, [324](#)
Aboletes, [344](#)
Anjos, [397](#)
Ankheg, [152](#)
Aquanômalo, [432](#)
Aracnoide, [132](#)
Aranha-planar, [133](#)
Arcanaloth, [382](#)
Armadura animada, [455](#)
Arquimago, [125](#)
Assassino, [106](#)
Azer, [108](#)
Bandido, [106](#)
Bandido capitão, [106](#)
Banshee, [300](#)
Basilisco, [178](#)
Batedor de carteiras, [111](#)
Batraquiano, [52](#)
Beír, [145](#)
Berserker, [116](#)
Bugurso, [34](#)
Bugurso chefe, [35](#)
Bulete, [153](#)
Cambiões, [391](#)
Carniçal e carneçal, [254](#)
Cavaleiro da morte, [305](#)
Cavaleiro, [105](#)
Centauro, [182](#)

Chacal abissal, [73](#)
Chuul, [342](#)
Ciclope, [240](#)
Cobra de fogo, [443](#)
Cobra voadora, [490](#)
Cocatriz, [175](#)
Combatente tribal, [113](#)
Couatl, [411](#)
Crânio flamejante, [297](#)
Cubo gelatinoso, [473](#)
Cultista, [116](#)
 Cultista fanático, [117](#)
Demilich, [290](#)
Demônio
 Balor, [375](#)
 Barlgura, [366](#)
 Chasme, [368](#)
 Demônio das sombras, [364](#)
 Glabrezu, [369](#)
 Goristro, [376](#)
 Hezrou, [368](#)
 Manes, [364](#)
 Marilith, [374](#)
 Nalfeshnee, [372](#)
 Vrock, [367](#)
 Yochlol, [372](#)
Deva, [398](#)
Devorador de intelecto, [317](#)
Devorador de mentes, [319](#)
Diabo
 Diabo barbado, [351](#)
 Diabo chifrudo, [354](#)
 Diabo das correntes, [351](#)
 Diabo do fosso, [357](#)
 Diabo do gelo, [356](#)
 Diabo dos ossos, [352](#)

Diabo espinhado, [350](#)

Diabo farpado, [351](#)

Diabrete, [350](#)

Dinossauro

Alossauro, [489](#)

Anquilossauro, [488](#)

Plesiossauro, [489](#)

Pteranodonte, [488](#)

Tricerátopo, [488](#)

Tiranossauro rex, [489](#)

Dragão

Azul, veja *Dragão, Cromático*

Branco, veja *Dragão, Cromático*

Cromático, [216](#)

Dracolich, [226](#)

Negro, veja *Dragão, Cromático*

Verde, veja *Dragão, Cromático*

Vermelho, veja *Dragão, Cromático*

Metálico, [221](#)

Cobre, veja *Dragão, Metálico*

Latão, veja *Dragão, Metálico*

Ouro, veja *Dragão, Metálico*

Prata, veja *Dragão, Metálico*

Sombras, [224](#)

Fada, [228](#)

Tartaruga, [231](#)

Draider, [163](#)

Variante conjuradora, [164](#)

Dríade, [416](#)

Drow, [75](#)

Drow guerreiro de elite, [77](#)

Drow mago, [78](#)

Drow sacerdotisa de Lolth, [83](#)

Druida, [119](#)

Duergar, [88](#)

Dúplice, [171](#)

- Égide protetor, [460](#)
Elemental da terra, [429](#)
Elemental do ar, [428](#)
Elemental do fogo, [429](#)
Elemental da água, [430](#)
Empireano, [404](#)
Ent, [475](#)
Erínia, [355](#)
Esfinge
 Androesfinge, [199](#)
 Ginoesfinge, [199](#)
Espada voadora, [457](#)
Espantalho, [458](#)
Espectro, [256](#)
 Poltergeist, [257](#)
Espreitador invisível, [435](#)
Esqueleto, [251](#)
Estrangulador, [166](#)
Ettin, [239](#)
Fantasma, [260](#)
Fauno, *veja Sátiro*
Fogo-fátuo, [294](#)
Fomoriano, [247](#)
Galeb duhr, [434](#)
Gárgula, [440](#)
Garra rastejante, [296](#)
Geleia ocre, [472](#)
Gênio
 Dao, [452](#)
 Djinni, [446](#)
 Ifriti, [448](#)
 Marid, [450](#)
Gigante, [234](#)
 Gigante da colina, [234](#)
 Gigante da pedra, [235](#)
 Gigante da tempestade, [238](#)

- Gigante das nuvens, [237](#)
- Gigante do fogo, [236](#)
- Gigante do gelo, [236](#)
- Githyanki
 - Githyanki cavaleiro, [95](#)
 - Githyanki combatentes, [93](#)
- Githzerai
 - Githzerai monge, [96](#)
 - Githzerai zerth, [97](#)
- Glabrezu, [369](#)
- Gnoll, [42](#)
 - Gnoll Presa de Yeenoghu, [43](#)
 - Gnoll senhor da alcateia, [43](#)
- Goblin, [27](#)
 - Goblin chefe, [30](#)
- Golem
 - Golem de argila, [463](#)
 - Golem de carne, [463](#)
 - Golem de ferro, [465](#)
 - Golem de pedra, [465](#)
- Górgon, [196](#)
- Goristro, [376](#)
- Grell, [322](#)
- Grick, [162](#)
 - Grick alfa, [162](#)
- Grifo, [151](#)
- Guarda, [102](#)
- Gulthias, árvore, [476](#)
- Hezrou, [368](#)
- Hidra, [197](#)
- Hipogrifo, [151](#)
- Hobgoblin, [31](#)
 - Hobgoblin capitão, [32](#)
 - Hobgoblin senhor da guerra, [33](#)
- Homúnculo, [462](#)
- Horror de elmo, [460](#)

Horror-gancho, [165](#)

Inços-praga

 Inço-praga espinheiro, [474](#)

 Inço-praga ramo, [474](#)

 Inço-praga vinha, [475](#)

Íncubo, veja *Súcubo/Íncubo*

Inumano, [257](#)

Kenku, [65](#)

Kobold, [35](#)

 Kobold alado, [36](#)

Kraken, [205](#)

Kuo-toa, [54](#)

 Kuo-toa açoite, [56](#)

 Kuo-toa arquissacerdote, [57](#)

Lagarto rei/rainha, [48](#)

Lâmia, [193](#)

Licantropos, [68](#)

 Homem-javali, [71](#)

 Homem-rato, [70](#)

 Homem-tigre, [71](#)

 Homem-urso, [73](#)

 Lobisomem, [68](#)

Lich, [282](#)

Limo cinzento, [471](#)

Magmim, [439](#)

Mago, [120](#)

 Arquimago, [125](#)

Mantícora, [192](#)

Mantor, [333](#)

Mantreva, [170](#)

Marid, [450](#)

Marilith, [374](#)

Medusa, [180](#)

Mefit, [436](#)

 Mefit de fumaça, [438](#)

 Mefit de gelo, [437](#)

Mefit de lama, [438](#)
Mefit de magma, [437](#)
Mefit de poeira, [436](#)
Mefit de vapor, [439](#)

Megera

Laia de megeras, [419](#)
Megera da noite, [423](#)
Megera do mar, [421](#)
Megera verde, [423](#)

Merrow, [184](#)

Mezzoloth, [382](#)

Miconídeo, [477](#)

Miconídeo adulto, [478](#)
Miconídeo broto, [478](#)
Miconídeo soberano, [479](#)

Mímico, [173](#)

Minotauro, [189](#)

Modron, [465](#)

Duodrone, [466](#)
Monodrone, [465](#)
Pentadrone, [468](#)
Quadrone, [467](#)
Tridrone, [467](#)

Monstro da ferrugem, [159](#)

Monte verderrante, [481](#)

Múmia, [262](#)

Múmia real, [263](#)

Naga

Naga anciã, [140](#)
Naga espiritual, [140](#)
Naga óssea, [144](#)

Nalfeshnee, [372](#)

Nobre, [102](#)

Nótico, [326](#)

Nycaloth, [383](#)

Observador, [312](#)

Espectador, [316](#)
Tirano da morte, [315](#)
Ogro, [240](#)
Ogro mago, *veja Oni*
Oni, [243](#)
Orcs
 Orc chefe-guerreiro, [39](#)
 Orc Olho de Gruumsh, [40](#)
 Orog, [39](#)
Otyugh, [332](#)
Pantera deslocadora, [135](#)
Pégaso, [410](#)
Perfurador, [169](#)
Períton, [149](#)
Pesadelo, [389](#)
Pixie, [415](#)
Planetar, [400](#)
Plebeu, [99](#)
Povo lagarto, [44](#)
Pseudodragão, [226](#)
Pteranodonte, [488](#)
Pudim negro, [473](#)
Quaggoth, [90](#)
 Quaggoth thonot, [92](#)
Quasit, [377](#)
Quimera, [176](#)
Rakshasa, [360](#)
Rastejador da carniça, [158](#)
Remorraz, [156](#)
Reptante xamã, [46](#)
Retornado, [303](#)
Roc, [202](#)
Rufião, [103](#)
Sabujo infernal, [358](#)
Sacerdote, [116](#)
Sahuagin, [60](#)

- Sahuagin barão, [61](#)
Sahuagin sacerdotisa, [62](#)
Salamandra, [441](#)
 Cobra de fogo, [443](#)
Sátiro, [417](#)
Sereiano, [58](#)
Serpe, [230](#)
Slaadi
 Slaadi azul, ver *Slaadi*
 Slaadi cinza, ver *Slaadi*
 Slaadi da morte, ver *Slaadi*
 Slaadi girino, ver *Slaadi*
 Slaadi verde, ver *Slaadi*
 Slaadi vermelho, ver *Slaadi*
Solar, [402](#)
Sombra, [253](#)
Sprite, [415](#)
Stirge, [486](#)
Súcubo/Íncubo, [378](#)
Tapete sufocador, [457](#)
Tarrasque, [211](#)
Thri-krin, [66](#)
 Thri-krin variante, [67](#)
Tríbulo brutal, [155](#)
Troll, [241](#)
Ultroloth, [388](#)
Unicórnio, [407](#)
Urso-coruja, [138](#)
Vampiro, [270](#)
 Cria vampírica, [270](#)
Verme púrpura, [202](#)
Veterano, [104](#)
Vrock, [367](#)
Xorn, [443](#)
Yeti, [187](#)
 Yeti abominável, [189](#)

Yochlol, [372](#)

Yuan-ti

Yuan-ti mestiço, [50](#)

Yuan-ti sangue puro, [48](#)

Yuan-ti abominação, [51](#)

Yugoloth, [382](#)

Arcanaloth, [384](#)

Mezzoloth, [382](#)

Nycaloth, [383](#)

Ultroloth, [388](#)

Zumbi, [251](#)



OS MONSTROS SABEM O QUE ESTÃO FAZENDO

Durante uma partida de Dungeons & Dragons, um Dungeon Master tem de tomar uma decisão atrás de outra em resposta ao comportamento dos jogadores e jogadoras — e quanto melhores eles são, mais imprevisíveis são suas atitudes! É fácil até para um DM experiente se embananar com decisões imediatas e de improviso... ou então deixar que o combate se transforme em um arrasto tedioso, com inimigos correndo direto na direção dos personagens jogadores só para morder, bater e fatiar.

Neste livro, Keith Ammann alivia o fardo de quem mestra a quinta edição de D&D, ajudando você a entender as habilidades dos monstros e a desenvolver estratégias de batalha antes da sua sessão de jogo começar. Assim como soldados não pegam seus manuais de campo pela primeira vez quando já estão sob fogo cruzado, um DM não deveria esperar até que os PJs tenham encontrado um bando de batraquianos para descobrir como as criaturas avançam, lutam e recuam.

Fácil de usar e de aplicar, *Os monstros sabem o que estão fazendo: táticas de combate para mestres de Dungeons & Dragons* é uma leitura essencial para qualquer pessoa que queira mestrar D&D.

EXCELSIOR
BOOK ONE