



# GUIA DO VOLO PARA MONSTROS



DUNGEONS & DRAGONS

Imerja no conhecimento sobre monstros  
desse suplemento para o jogo de interpretação  
mais jogado do mundo.

# NOTA (DESABAFO) DE TRADUÇÃO

Depois de mais de um ano de dedicação a este projeto, temos a felicidade e honra de compartilhar esse material lindo com você, ávido fã de D&D. Esse é um material feito por fãs e para fãs, seu compartilhamento é e sempre deverá ser gratuito, não há venda dessa versão digital. Como no projeto anterior Costa das Espadas, alguns nomes foram mantidos de acordo com alguns padrões e alguns de acordo com o desejo do tradutor que o fez. Contudo, deixamos claro que você pode e deve alterar os nomes de locais ou criaturas para melhor atender a sua mesa, conforme necessitar e ou preferir.

Livres de hipocrisia queremos deixar bem claro que esta é uma versão digital, como disse, feita por fãs, mas sem direito de licença. Com isso não vamos aqui dizer que você não pode imprimir, ou destruir o esforço de nossa equipe entregando um arquivo de baixíssima qualidade - respeitamos demais aqueles que nos ajudaram para os trair com tamanho ato de vileza e desperdício de seu trabalho e tempo. Isso é para você tradutor, diagramador, revisor, pense se seu tempo vale a pena ser perdido com algo que lhe trará propositalmente um resultado ruim por pura birra e ego, quando você pode usar sua dedicação com grupos e pessoas mais sérias que farão um trabalho de qualidade. Esse trabalho é a prova que ninguém precisa ficar refém do egocentrismo infantil alheio.

Citar aqui que os direitos pertencem a Wizards não tem valia alguma, já que ela não receberá nada por esse arquivo que você está lendo, nem permitiria que o fizéssemos oficialmente, tradução sem licença não é um feito que editora nenhuma do mundo olhe com bons olhos, e isso vale pra você, defensor de windows original...

Fazemos assim, porque bem sabemos que infelizmente não há meios oficiais de trazer esse material em português, nem em curto ou mesmo médio prazo. E ainda temos muitos jogadores, principalmente novatos que tem uma experiência muito mais inclusiva com o material em sua língua nativa. Portanto, baixe, compartilhe, use no celular, no pc, no tablet, imprima em casa, imprima na gráfica mais perto de você, imprima com o *Apollo* (caso queira ajudar quem nos ajudou), o Flagelador, o Causador de Azias, o Mal Necessário, Aquele que Traz o Caos, o Persona Non Grata, imprima na faculdade, imprima em rolo de papel higiênico e se limpe com ele, você é livre para fazer o que quiser com esse arquivo, inclusive mudar qualquer nome dele, não iremos dar chiliques, nada levamos, nem nada somos, fizemos de coração para o mundo, e o mundo fará com ele o que bem entender e quiser, nossa parte está cumprida, essa batalha está terminada, o xp já foi gasto.

Apesar de tamanho empenho, estamos cientes que ainda assim o conteúdo do arquivo pode conter um erro ou dois que tenha passado despercebido, seu retorno quanto a isso é importante para fazermos qualquer possível correção e atualizar o quanto antes, caso se faça necessário.

Agora é a sua vez, criatura indigna que tanto falou mal da gente, por o rabo entre as pernas, e fazer uso do nosso trabalho... de nada, mas não por isso, pode ficar com a sua bola, jogamos melhor com um pedaço de pano mesmo.



# GUIA DO VOLO PARA MONSTROS

---



# CRÉDITOS

**Lead Designer:** Mike Mearls

**Lead Rules Developer:** Jeremy Crawford

**Designers:** Adam Lee, Kim Mohan, Christopher Perkins,  
Sean K Reynolds, Matt Sennett, Chris Sims, Steve Winter

**Additional Design:** Ed Greenwood

**Managing Editor:** Jeremy Crawford

**Editors:** Kim Mohan, Christopher Perkins, Michele Carter

**Editorial Assistance:** Chris Dupuis, Ben Petrisor, Stan!

**Art Director:** Kate Irwin

**Additional Art Direction:** Shauna Narciso, Richard Whitters

**Graphic Designer:** Emi Tanji

**Cover Illustrator:** Tyler Jacobson

**Interior Illustrators:** Tom Babbe, John-Paul Balmert, Thomas M. Baxa, Mark Behm, Eric Belisle, Christopher Bradley, Filip Burburan, Christopher Burdett, Sam Burley, Conceptopolis, Stephen Crowe, Daarken, Eric Deschamps, Dave Dorman, Mike Faile, Scott M. Fischer, Lars Grant-West, Rebecca Guay, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Jeremy Jarvis, Jorge Lacera, Daniel Ljunggren, Howard Lyon, Warren Mahy, Brynn Metheney, Scott Murphy, Marco Nelor, Jim Nelson, Marc Sasso, Chris Seaman, Craig J Spearing, Cory Trego-Erdner, Franz Vohwinkel, Richard Whitters, Eva Widermann, Shawn Wood, Ben Wootten

**Cartographer:** Jared Blando

**Other D&D Team Members:** Greg Bilsland, Bart Carroll, John Feil, Trevor Kidd, Christopher Lindsay, Shelly Mai:zanoble, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito

**Project Manager:** Heather Fleming

**Product Engineer:** Cynda Callaway

**Imaging Technicians:** Sven Bolen, Carmen Cheung, Kevin Yee

**Art Administration:** David Gershman

**Prepress Specialist:** Jefferson Dunlap

# SOBRE ESTE LIVRO

Os monstros são o coração deste livro - onde eles vivem, como eles pensam, como eles podem fazer amizade com você e como eles podem prejudicá-lo. O capítulo 1 aprofunda as histórias de alguns dos monstruosos grupos apresentados no *Manual dos Monstros*. O Capítulo 2 complementa as opções de raça no *Livro do Jogador* e o capítulo 3 apresenta uma série de monstros e seus blocos estatísticos. O Apêndice A fornece alguns novos animais e o apêndice B são abastecidos com outros personagens jogáveis para preencher suas aventuras de D&D. O Apêndice C permite pesquisar blocos estatísticos neste livro por classificação de desafio, tipo de criatura e ambiente.

Espalhadas ao longo do livro estão observações e reflexões de dois habitantes dos Reinos Esquecidos: o lendário explorador Volo Thamp Gedarm (Volo para seus amigos) e o próprio Arquimago do Vale das Sombras, Elminster Aumar. Para o benefício dos Mestres e jogadores em todo lugar, Volo e Elminster compartilham suas idéias a respeito de alguns dos monstros aqui encontrados, e suas palavras detêm uma medida de verdade, independentemente do mundo de D&D em que esses monstros são conhecidos.

**Jogadores Teste:** Robert Alaniz, Jay Anderson, Kevin Baumann, Jerry

Behrendt, Bill Benham, Stacy Bermes, Matthew Budde, Mik

Calow, Anthony Caroselli, Chris Eadie, Frank Foulis, Jason

Fransella, Jason Fuller, Jeffrey Fuller, Nick Graves, Richard Green,

Gregory Harris, Ken Hart, Sterling Hershey, Eric Hufstetler, Paul

Hughes, Mark Knapik, Yan Lacharit, Shane Leahy, Tom Lommel,

Jonathan Longstaff, Matt Maranda, Chris "Kong" McDaniel, Lou

Michelli, Mike Mihalas, Daren Mitchell, William Myers, Kevin

Neff, Robert Quillen II, David "Oak" Rice, Sam Robertson, Arthur

Severance, Pieter Sleijpen, Phil Tobin, Steve Townshend, Kyle

Turner, William Vaughan, Arthur Wright

## NA CAPA

Tyler Jacobson ilustra um encontro fatídico entre um suposto gigante do gelo e um aventureiro solitário armado com o Guia de Volo para Monstros. Será que o gigante divide nosso herói apreensivo em dois, ou irá a diplomacia ganhar o dia?

Aviso: A Wizards of the Coast não deseja, garante ou oferece qualquer promessa sobre a validade das informações fornecidas neste volume pelo Volo Thamp Gedarm. Não confie no Volo. Não parta em missões oferecidas por Volo. Não escute Volo. Evite ser visto com ele por risco de culpa por associação. Se Volo aparecer na sua campanha, o seu Mestre está, sem dúvida, tentando matar seu personagem de uma maneira que seja culpada por suas próprias ações. O Mestre provavelmente está tentando fazer isso de qualquer maneira, mas com o surgimento do Volo, você saberá disso com certeza. Nós não estamos convencidos de que o comentário de Elminster é tão confiável quanto, mas ele nos transformou em flumphs a última vez que o mencionamos em um desses avisos.



620B8682000001 EN

ISBN: 978-0-7869-6601-1

First Printing: November 2016

9 8 7 6 5 4 3 2 1

# CRÉDITOS DA TRADUÇÃO

**BARÃO DO VAPOR**

**BAZ DEZZANETTI**

**FEBO WITHOUTHAIR**

**FLÁVIO BARROS**

**HAYAKO**

**NOÉ**

**PEDRO CERQUEIRA**

**PRIEST OGHMA**

**VINICIUS MARINHO**

MATERIAL  
RPG  
FEBO TRADUÇÕES

# CONTEÚDO

Prefácio .....	4	<b>Cap.2: Raças para Personagens .....</b>	107	<b>Ap. A: Animais Variados .....</b>	211
<b>Cap.1: Conhecimento Sobre Monstros .....</b>	5	Aasimar .....	108	<b>Ap. B: Personagens do Mestre .....</b>	213
Bruxas: Irmandade da Escuridão .....	5	Firbolg .....	110	<b>Ap. C: Lista de Monstros .....</b>	225
Devoradores de Mentes: Flagelo dos Mundos .....	17	Golias .....	112	<b>Mapas dos Covis dos Monstros</b>	
Gigantes: Estremecedores do Mundo .....	28	Kenku .....	113	Civil da Bruxa .....	14
Gnolls: A Fome Insaciável .....	43	Povo-Lagartos .....	115	Colônia dos Devoradores de Mentes .....	25
Goblinóides: Tropas Conquistadoras .....	50	Tabaxi .....	117	Campo de Guerra Goblinóide .....	61
Kobolds: Pequenos Dragões .....	63	Tritões .....	119	Civil dos Kobolds .....	69
Observadores: Pesadelos se Tornam Realidade .....	71	Monstros Aventureiros .....	122	Civil do Observador .....	80
Orcs: Deuses Antigos .....	86	Altura e Peso .....	124	Fortaleza Orc .....	95
Yuan-ti: Povo Serpente .....	96	<b>Cap.3: Bestiário .....</b>	125	Templo Yuan-ti .....	105

## ÍNDICE DE MONSTROS POR BLOCO DE ESTATÍSTICAS

Abjurador .....	213	Devorador de Mentes Lich .....	146	Mentetestemunha .....	150
Adepto em Artes Marciais .....	222	Devoto Profundo .....	151	Morkoth .....	184
Advinho .....	219	Devorador .....	144	Necromante .....	221
Alhoon .....	146	Devorador (Observador) .....	190	Neogi .....	186
Aprendiz de Mago .....	213	Dimetrodon .....	152	Neogi Filhote .....	185
Arqueiro .....	214	Draegloth .....	154	Neogi Mestre .....	186
Arquidruida .....	214	Encantador .....	219	Neothelídeos .....	187
Auroque .....	211	Enxame de Larvas Podres .....	212	Nilbog .....	188
Babau .....	142	Enxame de Ratos Cranianos .....	198	Orc Garras de Luthic .....	192
Banderhobb .....	126	Espadachim .....	221	Orc Lâmina de Ilneval .....	192
Bardo .....	217	Espinholoso .....	203	Orc Maculado de Yurtrus .....	193
Barghest .....	127	Estegossauro .....	153	Orc Mãos de Yurtrus .....	193
Beijo da Morte .....	189	Evocador .....	220	Orc Presa Vermelha de Shargaas .....	194
Bisão Fétido (Gado) .....	212	Flind .....	165	Ox (Boi) .....	212
Gigante Boca de Grolantor .....	161	Froghemoth .....	157	Pescador das Cavernas .....	196
Bodak .....	128	Gigante das Nuvens Soridente .....	158	Quetzalcoatlus .....	153
Brontossauro .....	152	Gigante do Fogo Encouraçado .....	159	Rastreador Rastejante .....	197
Bruxa Annis .....	129	Gigante de Pedra Sonhador .....	162	Rato Craniano .....	198
Bruxa Invernal .....	130	Gigante do Gelo Eterno .....	160	Rothé (Gado) .....	212
Bruxo Arquifeérico .....	215	Gigante Quintessência da Tempestade .....	163	Sacerdote da Guerra .....	224
Bruxo Corrompido .....	215	Girallon .....	164	Sacerdote Kraken .....	223
Bruxo dos Supremos Anciões .....	216	Gnoll Caçador .....	166	Saltarello Gigante .....	156
Bruxo Firenewr de lmix .....	156	Gnoll Lívido .....	167	Senhor da Guerra .....	216
Bruxo Xvart de Raxivort .....	205	Gnoll Roedor de carne .....	166	Shoosuva .....	143
Campeão .....	218	Golfinho .....	212	Tanarukk .....	195
Cão Yeti .....	136	Grung .....	168	Terrífico .....	199
Capuzcarlate .....	131	Grung Guerreiro de Elite .....	169	Tlincalli .....	200
Caracol Mangual .....	132	Grung Selvagem .....	169	Transmutador .....	224
Carvalho Guardião .....	133	Guarda Dragonete .....	170	Ulitharid .....	149
Catoblepas .....	134	Guerreiro Firenewr .....	155	Vaca .....	211
Cavaleiro Negro .....	217	Hadrosauro .....	153	Vargouille .....	210
Celerito .....	136	Hobgoblin Devastator .....	171	Vegepigmeus .....	202
Cérebro Ancião .....	148	Hobgoblin Sombra de Ferro .....	172	Velociraptor .....	153
Chefe Vegepigmeu .....	203	Ilusionista .....	220	Xwart .....	204
Chitina .....	137	Ki-rin .....	173	Yuan-ti Anátema .....	206
Choldrith .....	138	Kobold Escudo de Dragão .....	175	Yuan-ti Guarda da Ninhada .....	207
Conjurador .....	218	Kobold Feiticeiro Escamoso .....	177	Yuan-ti Senhor do Abismo .....	210
Contemplante .....	191	Kobold Inventor .....	176	Yuan-ti Murmurador da Mente .....	208
Cria de Kyuss .....	139	Korred .....	178	Yuan-ti Oradora de Pesadelos .....	209
Cria do Mar .....	140	Ladrão Mestre .....	222		
Darkling .....	141	Leucrotta .....	179		
Darkling Ancião .....	141	Mantor .....	180		
Deinonico .....	152	Mastim das Sombras .....	181		
Demônio da Mandíbula .....	143	Meenlock .....	182		

Saudações, aventureiro. Você me parece do tipo curioso que aprecia coisas refinadas. Permita-me confiar a você minha última obra-prima, que levou anos em produção. Eu acredito que você entenderá ter gasto bem o seu tempo e dinheiro. Primeiro de tudo, um aviso: há monstros aqui!

Ninguém menos que a fonte inigualável de sagacidade como Elminster do Vale das Sombras<sup>1</sup>, tem atestado que muitos mundos além deste estão infestados com monstros. Como resultado, o trecho "Há monstros aqui" tem surgido em mapas de mundos distantes desse, e segredado de seu modesto<sup>2</sup> escriba. E quem sou eu, você perguntará?

Volothamp Geddarm a seus serviços, revelando verdades enterradas e segredos antigos sussurrados em meus ouvidos pelos espíritos guardiões das tumbas ocultas de antigos arquimagos, onde tudo agora é pó. Sim, neste denso tomo, eu descrevo diversos detalhes, nunca antes tão bem reunidos coerentemente<sup>3</sup> em um só lugar, sobre criaturas variadas e estranhas que os humanos e outras raças civilizadas as julgam como "monstros".

Não posso dizer que o conhecimento essencial contido neste tomo seja suficientemente o bastante<sup>4</sup>, mas clamo que ele seja um "salva-vidas necessário" para todo aventureiro e viajante nas regiões selvagens das Terras da Escuridão, seja ele um garimpeiro, um mineiro, ou apenas alguém buscando um abrigo em uma caverna, fugindo de predadores ou das garras do inverno, pelo mundo inteiro<sup>5</sup>. E você deve encontrar dentro de você mesmo um modo de preencher este ou aquele trecho que esteja um tanto incompleto em veracidade ou comprehensivelmente imperfeito<sup>6</sup>, permita saber que eu, Volo, não tomei atalhos, e não me limitei nas profundezas das minhas sindicâncias<sup>7</sup> e nem me enamorei pelos infortúnios de reunir o mais extenso e competente conhecimento possível. Sob um grande risco pessoal, devo ressaltar.<sup>8</sup>

Em tempos fiz uso de minha não sem importância<sup>9</sup> magia para me disfarçar de árvore, rocha e até mesmo uma poça, e assim eu preparei o melhor de todos os guias que eu poderia fazer. Durante tal feito, testemunhei as mais deslumbrantes vistas, dos mais altos picos congelados, onde castelos gigantes haviam no passado, até os mais profundos lagos que existem embaixo da terra, onde coisas com tentáculos, inefáveis, deslizam e se movem, e me peguei admirado pela beleza do mundo que todos nós, monstros e não, compartilhamos.<sup>10</sup>

Se você julgar esse tomo útil, por obséquio, diga aos seus amigos, parceiros de negócios e a conhecidos encontrados pelas ruas. Então talvez assim eu tenha a chance de escrever um guia ainda mais útil no futuro<sup>11</sup>. E independentemente do que ocorra em nossas invadíveis vidas, eu permaneço seu escriba humilde e servo obediente, com o sou agora (e se os deuses permitirem, para sempre em fama duradoura)

Volothamp Geddarm<sup>12</sup>



**NOTAS DE ELMINSTER AUMAR, ARQUIMAGO DO VALE DAS SOMBRAIS,  
GRÃO CONSELHEIRO DO SENHOR DECLARADO DE ÁGUAS PROFUNDAS:**

1. VÓS IREIS POR ISSO EM NEGRITO?
2. SE ISSO É SER MODESTO, NÃO OUSO PENSAR O QUE SERIA O EMPAVONADO.
3. COERÊNCIA, DE FATO! VOLO, VOSSA CLAREZA É COMO A SUPERFÍCIE REVOLTA DE UMA GRANDE CIDADE ALAGADA - QUANDO TENTÁCULOS ESTÃO PRESTES A EMERGIR DAS PROFUNDEZAS!
4. A MODÉSTIA É LUDIBRIANTE! COMO UM MODELO DE ELUCIDAÇÃO, DESPRETENSAMENTE SERVINDO A TODOS. NORMALMENTE EM UM PRATO, COM UMA MÃÇA EM CADA BOCA.
5. TAPA OUVIDOS VENDIDOS SEPARADAMENTE.
6. E LÁ VAI! VAI EM FRENTE! FOGES DE TUAS CRÍTICAS LEGÍTIMAS.
7. A SANIDADE DAQUELES QUE TAGARELAM SOBRE SUAS SINDICÂNCIAS RARAMENTE É MANTIDA EM ALTA CONSIDERAÇÃO
8. VÓS PODEIS TALVEZ, EMBORA VÓS SEJAIS IGNORANTE, JOVEM VOLO, EM COMO FREQUENTEMENTE E POR QUANTO TEMPO VENHO EU DIZENDO A DRAGÕES, DEVORADORES DE MENTE E A ATÉ MESMO GOBLINS, O QUÃO É VERDADEIRAMENTE VIL O GOSTO DE VOLOTHAMPS. NÃO ME AGRADECEIS.
9. EM TEMPOS DESCONTRÓI O SIGNIFICADO DAS PALAVRAS. NESTE TRECHO, POR EXEMPLO, ELE QUERIA DIZER "NÃO EXISTENTE"
10. ATÉ QUE TENHAMOS MATADO UNS AOS OUTROS, USANDO AS ANOTAÇÕES DE VOLO,AGRUPADAS CLARAMENTE AQUI.
11. GUIA DO VOLO DE COMO FUGIR DE MULTIDÕES ENFURECIDAS. EU PREVEJO UM TRABALHO CURTO, MAS CERTAMENTE UM CLÁSSICO.
12. PERMITA-ME SER JUSTO. O RAPAZOTE FOI BEM E FEZ UM BOM TRABALHO. MELHOR DO QUE ESPERAVA. UM POUCO DO QUE ESTÁ NO LIVRO É VERDADE, E PODE MESMO SER CONFIADO.

# CAPÍTULO 1: CONHECIMENTO SOBRE MONSTROS



**T**OLO ENCONTROU MUITOS MONSTROS no seu tempo, alguns odiosos ou intempestivos como descritos aqui. Esse capítulo abrange diversos monstros icônicos do D&D e provê informações adicionais sobre suas origens, seus costumes, seus comportamentos e seus covis – sobrepondo muito além do que está escrito no *Manual dos Monstros*. Para dar a todo monstro uma quantidade descritiva tamanha, iria requerer uma quantidade de páginas além da conta, então nós selecionamos abaixo uma lista de nove grupos de criaturas em que há bastante conteúdo sobre eles e que tendem a ser usados frequentemente em campanhas de D&D.

Bruxas	Devoradores de Mente	Gigantes
Gnolls	Goblinóides	Kobolds
Observadores	Orcs	Yuan-ti

Se você buscar neste capítulo por ideias e mapas para a próxima vez que você criar uma aventura ou um vilão, então este material terá servido seu propósito. Nós esperamos que, à medida que você explora cada sessão de monstros, você se renove com novos modos de desafiar e entreter seus jogadores, bem como encontrar coisas novas que podem ser pegadas emprestadas para sua nova campanha. Deixe cada parágrafo estimular sua imaginação!

Você deve estar se perguntando porque certos monstros foram escolhidos em detrimento de outros. Onde estão os dragões e os githyanki? O quê? Nada de demônios ou mortos-vivos? Nós desejamos abordar outros monstros em outro produto em outro momento. Até lá, lembre-se dos kobolds se escondendo sob as escadas e tome cuidado com as bruxas carregando estranhos presentes.

## BRUXAS: IRMANDADE DA ESCURIDÃO

Bruxas são velhas que representam corrupção de ideais e objetivos, elas gostam de ver o inocente e bom serem influenciados a cair. São monstros desumanos, suas formas são distorcidas pelo mal. Metamorfos e blasfemadores são aliados com outras bruxas para formar multidões mágicas com mais poderes. Elas coletam e lembram o conhecimento secreto que foi perdido e esquecido. Mortais desesperados vêm a elas procurar conselho, somente para ter seus pedidos cumpridos de maneira que trazem grande sofrimento a si mesmos e seus amados.

## FEIAS, IMPREVISÍVEIS E VELHAS

Bruxas são misteriosas, insondáveis e perigosas, especialmente do ponto de vista dos mortais. Um dia, uma Bruxa pode estar roubando e comendo crianças dentro dos bosques, e em outro dia ela poderia estar fazendo piadas indecentes aos aventureiros pedindo-lhe

AS BRUXAS COLOCARAM UM FEITICO EM MIM, FORÇA DO TRÊS VEZES  
TRÊS, E ME FIZERAM ESCRAVO DELAS POR MIL DIAS. EU ERA UM JOVEM  
TOLO, É VERDADE, MAS AQUELES FORAM DIAS SOMBRIOS.  
-ELMINSTER

conselhos, em seguida ela pode estar arrancando mudas para fazer uma cerca ao redor da casa para empalar intrusos. É quase impossível prever como uma Bruxa agirá dia a dia, às vezes momento a momento, e é por isso que as pessoas com alguma sabedoria se estabelecem bem distantes das Bruxas.

Bruxas percebem a feiura como beleza, e vice-versa. Elas revelam ter uma aparência horrível e às vezes vão para fora de seu caminho "melhorando" suas feridas, pegando e vestindo peles e ossos como decoração, esfregam lixo e sujeira em seus cabelos e roupas.

Devido tanto ao Tribunal da Honra e o Tribunal da Desonra apreciarem e reverenciarem a verdadeira beleza entre os seres feéricos, Bruxas quase nunca são encontradas nesses lugares. A Rainha do Verão e a Rainha do Ar e das Trevas reconhecem que as Bruxas têm um conhecimento valioso e magias impressionantes, mas elas não podem suportar a mancha da beleza ao seu arredor, de modo que a maioria das Bruxas são excluídas de ambos os tribunais. As poucas raras aceitas como cortesãs são tão influentes que a sua entrada não pode ser recusada, ou jovens e humildes o suficiente para estarem dispostas a usar magia para colocar uma aparência mais bonita. Outras bruxas não ficam chateadas pela sua exclusão; elas gostam de ser deixadas sozinhas com seus métodos, não restringidas pelos caprichos de uma rainha feérica e de ser capaz de falar de ambos os lados da boca.

Bruxas são praticamente imortais, com uma vida útil maior do que dragões e elfos. As mais velhas, mais sábias, e as Bruxas mais poderosas são chamadas "avós" por outras Bruxas. Algumas avós são quase tão poderosas como alguns dos Lordes Feéricos. Bruxas de status inferior, mas ainda respeitável são chamadas "Tias". Uma tia ganha seu status por ser muito velha, um membro de um grupo poderoso, servindo diretamente a Avó, ou ter muitas descendentes (seja adotada ou nascida).

## MANIPULADORAS EXÍMIAS

Bruxas se deleitam em corromper os outros. Elas não o fazem impondo sua vontade ou sendo exteriormente violentas, mas fazendo negócios sinistros com aqueles que buscam sua ajuda. Este desejo de orquestrar a queda de outros é o motivo das Bruxas fazerem suas casas perto de assentamentos humanoides, que lhes fornecem de pronto criaturas para torturar e atormentar.

Pessoas de outros lugares vêm a ser os melhores clientes das Bruxas. Um Agricultor romântico com sua esposa pode procurar uma Bruxa local para fazer uma poção que a faça fiel novamente. O prefeito com um pai demente pode pedir a Bruxa por algo que o faça lúcido novamente. Um comerciante cujo filho está morrendo vai até a Bruxa para uma cura. O elemento comum nessas situações é que os mortais se aproximam das Bruxas para obter ajuda; Apesar de saber que ela é má e perigosa, eles estão desesperados o suficiente para arriscar fazer um acordo com ela, tolos o suficiente para pensar que eles podem persuadi-la a ser útil sem conseguir algo em troca.





Bruxas fazem barganhas de forma diferente de como os demônios operam.

Um diabo pode se aproximar de um mortal para fazer um acordo porque quer que o indivíduo se torne mal, de modo que quando a vítima morre sua alma vai para os Nove Infernos. Bruxas estão geralmente dispostas a esperar e conduzir seus próprios negócios, permitindo que os mortais venham até elas quando percebem que a necessidade é grande o suficiente. Ao invés de estar interessada na alma de um mortal, uma Bruxa quer o pouco que um mortal juntou durante sua vida como compensação pelo cumprimento do fim do negócio. Diabos trocam a alma como a mercadoria; Bruxas fazem permutas porque elas gostam de fazer pessoas miseráveis. As Bruxas da Noite, sendo seres feéricos transformados em corruptores, usam de ambos os métodos - corrompendo os sonhos de um mortal até que a criatura cometa suficientes atos malignos para que ela possa vir reivindicar sua alma.

Por mais que ela goste de oferecer e fazer cumprir seus negócios, uma Bruxa raramente sai à procura de pessoas para fazer barganha, porque ela sabe que alguém coloca ela em uma posição de poder. O visitante provavelmente terá de se aproximar da Bruxa em segredo por medo de tumulto na cidade, e provavelmente está ansioso para voltar para sua casa antes de sentirem sua falta, o que aumenta a pressão do tempo e sob esta balança ela é mais favorável à Bruxa. Todos esses fatores contribuem para que a Bruxa possa ter barganha e termos, apresentando uma oferta que parece razoável, e talvez pareça ter uma lacuna tentadora ou duas que o mortal poderia explorar.

Bruxas compreendem desejos e vícios mortais, e sabem como manipular as pessoas agarrando-os a essas qualidades. A barganha de uma Bruxa pode trazer sucesso e prosperidade por um tempo, mas eventualmente têm uma desvantagem ou efeito colateral que faz o mortal ressentir-se do acordo e procurar um

jeito de sair dele. A cônjuge namoradeira, agora feliz por estar caseira, pode se tornar uma grande preguiçosa, o pai do prefeito pode tornar-se violento depois de recuperar os sentidos, e a criança do comerciante pode se acamar novamente se não for tratada em poucos meses.

Mesmo quando uma barganha se torna azeda para um mortal e outras pessoas na cidade ouvem sobre ou vêem o infortúnio da pessoa, a Bruxa acabará por atrair novos clientes. Outras pessoas virão a acreditar que podem ser mais espertas que a Bruxa, ou que sua necessidade é simples e não pode ser tão pervertida, ou que as primeiras vítimas ficaram muito gananciosas quando eles estavam propondo um acordo. Mesmo que apenas uma ou duas pessoas façam negócios com uma Bruxa todos os anos, ao longo do tempo muitos infelizes podem estar sob seu domínio - e ela se lembra dos termos exatos de cada uma dessas barganhas.

## FAZENDO UM ACORDO SEM DESEJOS

Embora se possa argumentar que não existe uma boa hora para se fazer uma barganha com uma Bruxa, os mortais são mais propensos a se dar melhor se eles oferecerem algo a uma Bruxa que ela necessita ou deseja. Nesse caso, a Bruxa pode até propor a oferta.

Uma Bruxa que enfrenta uma séria ameaça de inimigos não hesita em usar promessas ou subornos para desarmar a situação. Por exemplo, a maioria dos tesouros no covil de uma Bruxa são inúteis sem o seu conhecimento de como identificar e lidar com eles, para que ela possa fornecer tais informações em troca de sua vida. Se um item mais tarde produz efeitos negativos a quem o usar, ou que se mostra amaldiçoado de alguma maneira, é apenas mais uma lição de porque nunca se deve ameaçar ou confiar em uma Bruxa.

BRUXAS GERALMENTE APARECEM SEM SER CONVIDADAS, EM MOMENTOS DE NECESSIDADE, PORQUE ELAS ESPIONAM ATÉ ENXERGAR UMA OPORTUNIDADE PARA AJUDAR, COM O INTUITO DE CONSEGUIR UMA BARGANHA SOMBRIA POSTERIORMENTE.

-ELMINSTER

Bruxas são curiosas sobre outras criaturas poderosas. Elas adoram receber notícias e fofocas sobre outras bruxas e criaturas influentes como dragões, demônios, gênios e alguns mortais. Oferecer a uma bruxa informação precisa desse tipo, como parte de uma barganha, resulta em um pouco de seu respeito, e pode fazê-la mais receptiva à ideia de um acordo “justo”.

Quando uma bruxa barganha com outras criaturas da Agrestia das Fadas, ao invés de mortais, ela lida com a situação de forma mais respeitosa. Ela entende que as criaturas de seu reino nativo são mais poderosas que humanoides comuns e por isso mais perigosas quando desapontadas ou enfurecidas por um acordo frustrado. Os seres feéricos também vivem muito e por isso tem mais tempo para retaliar contra a bruxa, enquanto a maioria dos humanoides morrem em algumas poucas décadas. Essas considerações não significam que as bruxas são automaticamente agradáveis em negócios com outros seres feéricos, apenas que elas não são escandalosas e exigentes nas barganhas que oferecem; bruxas sabem exatamente com quanto são capazes de escapar, e elas gostam de forçar os limites do que os outros vão tolerar.

## NEGOCIADOR TENHA CUIDADO

Quando uma bruxa é generosa com sua ajuda ou requer apenas uma tarefa simples como pagamento, não há garantias de que o acordo sairá como planejado para ambas as partes. Ao oferecer uma proposta que parece, ou até seja, justa, as chances são de que a bruxa possui objetivos ocultos. Ela ainda quer fazer as coisas acontecerem para beneficiá-la ou para prejudicar alguém, mas ela o faz de maneira indireta que não possui conexão obvia consigo. Um acordo simples como um camponês concordar em entregar uma carta misteriosa em um cruzamento, num certo dia à noite, pode ser a chave para destruir a vida do mortal. Os motivos da bruxa podem se manter ocultos por anos ou até décadas, ou não serão importantes a não ser em circunstâncias específicas, como um nascimento propício ou no clímax de um encontro com um vilão perigoso. Mesmo quando ela oferece um acordo que parece não ter desvantagens, uma bruxa é sempre misteriosa sobre suas motivações, as razões pelos pagamentos que exige, ou como essas coisas a beneficiam.

Uma bruxa que passe muito tempo próxima de um assentamento humano geralmente esgota a comunidade de pessoas de bom coração já que eles sucumbem aos seus planos diabólicos e egoístas. A disposição da cidade se torna pouco amigável, sombria, temperamental, ou abertamente hostil contra forasteiros e viajantes. Mesmo após a bruxa ter feito seu pior em tal lugar, ela mantém influência sobre suas vítimas por deixá-las na esperança de que um dia ela vai desfazer as maldições que jogou sobre eles. Por essa razão, os líderes locais não permitirão que quaisquer forasteiros ajam contra ela (o que inclui sabotar aventureiros que decidam confrontá-la).

## INTERPRETANDO UMA BRUXA

Mesmo quando uma bruxa age de maneira indiferente ou amigável para um grupo de aventureiros, internamente ela ainda é uma perturbada criatura feérica, e não dá duas moedas de cobre para o que qualquer um pense ou queira. Ela pode comentar casualmente sobre como seria fácil colocar um visitante em seu caldeirão ou fazer um brusco comentário sexual sobre um convidado. Quando um mortal visita uma bruxa, a experiência deve ser tensa, desconfortável e arriscada; a qualquer momento a bruxa pode perder sua paciência e decidir remover os dedos de alguém com seus dentes de ferro.

Bruxas veem as criaturas mais jovens da perspectiva de uma avó mal-humorada que não se importa mais com o que os outros pensam – do jeito delas, livres para dizer o que pensam, e sem medo de dar uma punição se forçadas ao limite. Bruxas gostam de se envolver na vida de outras pessoas, como uma pessoa intrometida com intenções cruéis. Toda vez que uma bruxa concorda em ajudar alguém, a barganha inclui um preço a ser pago, e um plano secreto através do qual ela trama a falha do mortal, ou ganha influência (seja sobre quem fez o acordo ou sobre outra pessoa).

Quando a bruxa é apresentada a uma magia estranha, um item mágico raro, ou uma pessoa que possui um estranho dom mágico, ela vai cheirar, balançar, escutar, provar, murmurar palavras estranhas para si mesma, e mentalmente colocar um valor na mercadoria. Bruxas não são sutis sobre mostrar suas intenções nessas situações, e uma pode apanhar subitamente a oferta para que possa examinar mais de perto, mesmo que isso deixe claro que ela está interessada. Se ela não tiver nada parecido com a oferta, ou possa pensar em um uso para ela, ou se tê-la significa que uma rival não pode colocar suas mãos na oferta, ela valorizará muito a oferta. Um visitante que oferece um item desejável como um suborno ou um presente está mais apto a obter um acordo justo da bruxa, ou pelo menos um em que sofra menos quando o verdadeiro preço for revelado.

Se a vida da bruxa for ameaçada, ela vai fingir ser fraca e indefesa se ela pensar que isso vai poupar sua vida ou ganhar tempo para que ela possa retaliar ou escapar. Ela vai usar tesouros perigosos como suborno, sem explicar sobre suas maldições ou efeitos colaterais. Ela vai mentir e enganar e tentar jogar seus inimigos uns contra os outros, usando sua culpa e medo e ciúmes para destruí-los de dentro para fora. Ela é mais velha, mais esperta, e mais perspicaz que qualquer mortal que se atreve a ameaça-la.

Bruxas preferem persuadir e barganhar ao invés de confrontar alguém com violência; elas reservam seus ataques de agressividade para situações em que são extremamente mais poderosas que seus oponentes (como quando atacando crianças) ou possuem uma vantagem injusta (como quando seus inimigos estão dormindo). Embora uma bruxa possa sempre usar suas garras para atacar, se chegar a este ponto, algo muito errado aconteceu com seus planos.

## TRAÇOS DE PERSONALIDADE DA BRUXA

### d8 Traço de Personalidade

- 1 Eu fiz dos insultos sutis uma forma de arte.
- 2 Eu sempre ajo de forma desagradável para que os outros nunca aprendam minhas afeições secretas.
- 3 Eu gosto de apostas como parte da minha barganha, o que aumentam os riscos e os ganhos.
- 4 Eu acho graça das minhas próprias piadas, quanto mais sombrias melhor.
- 5 Eu nunca ofereço informações, e respondo apenas se perguntada.
- 6 Ofereço termos generoso em minhas ofertas, mas o custo é excessivamente alto para os padrões.
- 7 Exijo que todas as minhas barganhas sejam escritas e assinadas com o sangue da outra parte.
- 8 Eu sou muito supersticiosa, e vejo presságios em cada evento e ação ao meu redor.

## IDEAIS DA BRUXA

### d6 Ideal

- 1 **Mudança.** Eu me transformarei em todo tipo de bruxa e viverei um século como cada, tornando-me algo maior ao final. (Caótico)
- 2 **Comunidade.** A solidão é o caminho para a loucura. É por isso que eu tenho servos para me fazer companhia. (Leal)
- 3 **Ganância.** Eu irei adquirir os mais raros e valiosos tesouros sagrados, para evitar que sejam usados para o bem. (Mal)
- 4 **Independência.** Eu não necessito e nem quero um Coven. Eu não serei igual a alguém. (Neutro)
- 5 **Poder.** Eu me tornarei uma tia ou avó, mesmo que eu tenha que matar minha própria mãe para isso. (Mal)
- 6 **Feiúra.** Quero ser invejada pela minha aparência e coração cruel. (Mal)

## VÍNCULOS DA BRUXA

### d8 Vínculo

- 1 Eu odeio um determinada família mortal e roubo uma de suas crianças a cada geração para meus próprios propósitos.
- 2 Eu estou envolvida em uma disputa secular com uma rival de poder e status semelhantes.
- 3 Minha casa contém tudo o que considero querido. Não suporto visitantes que ameacem meu lar e casa.
- 4 Eu devo um grande favor a uma avó bruxa.
- 5 Eu negociei algo antes de perceber que não tinha preço, e agora eu quero isso de volta.
- 6 Minha filha foi tirada de mim, e eu quero encontrar ela e treiná-la.
- 7 Minha maior rival e eu conhecemos uma palavra secreta que nos destrói simultaneamente.
- 8 Aqueles que saquearam e queimaram minha casa pagarão por sua ofensa.

## DEFEITOS DA BRUXA

### d6 Defeito

- 1 Eu sou muito ansiosa por fofocas.
- 2 Eu não consigo resistir de flertar com um homem bonito.
- 3 Eu tenho alergia a uma criatura (como gatos ou corvos) ou a uma substância (como maçãs ou sangue) que é importante para o meu trabalho.
- 4 Eu não irei contar uma mentira, mas posso ainda, não dizer nada, acenar sugestivamente, ou dobrar a verdade um pouco para se adequar às minhas necessidades.
- 5 Eu fico muito enfraquecida nas noites de lua cheia.
- 6 Eu não consigo resistir a um enigma inteligente.

## NOMES DE BRUXA

As bruxas têm nomes caprichosos, muitas vezes com um toque escuro. Uma bruxa dá a sua filha recém-nascida um nome que a menina mantém durante a infância, mas ao obter o poder pleno de bruxa, a filha escolhe seu próprio nome, que pode ou não se relacionar com seu nome de nascimento. Algumas bruxas usam nomes diferentes em diferentes disfarces, mas ainda preferem o nome original como seu favorito. A tabela Nomes de Bruxa permite que você gere um nome de bruxa. Você pode selecionar a partir da tabela ou usá-la como inspiração. Bruxas sempre tem um título seguido de um primeiro nome, ou um primeiro nome seguido de um sobrenome. Você pode aleatoriamente determinar (chance igual para cada) se uma bruxa tem um título ou sobrenome.

## NOMES DE BRUXA

d12	Título	Nome	Sobrenome
1	Titia	Agatha	Bonechewer
2	Negra	Agnes	Frogwart
3	Tagarela	Ethel	Greenteth
4	Sombria	May	Gristlegums
5	Terrível	Mathilda	Knucklebones
6	Nômade	Morgan	Middenheap
7	Avó	Olga	Mudwallow
8	Velha	Peggy	Pigtooth
9	Magrela	Polly	Titchwillow
10	Podre	Sally	Tocstcalcr
11	Costas de Tartaruga	Ursula	Ewugmouth
12	Perversa	Zilla	Wormwiggle

## MAGIA ESTRANHA

Ao longo de uma vida aparentemente infinita, uma bruxa tipicamente descobre ou cria várias maneiras incomuns de usar magia. A magia estranha que as bruxas podem invocar vem em várias formas e com vários meios de ativação. Mesmo aqueles que leram livros acadêmicos sobre a sabedoria das bruxas não podem prever o que uma bruxa em particular pode ter na manga. Uma avó ou alguma outra bruxa de grande idade e renome pode conhecer rituais únicos que podem temporariamente ou permanentemente alterar ou transformar uma criatura, trazer de volta os mortos por um tempo limitado, reescrever memórias ou desviar

emoções. No outro extremo do espectro, até mesmo uma bruxa sem status elevado é provável que tenha uma magia estranha, itens de uso único que não imitam magias comuns ou mesmo seguem as regras normais da magia. Por inspiração na elaboração dos efeitos de tais itens incomuns, veja "Encantos" no capítulo 7 do *Guia do Mestre*.

Se você quiser que uma bruxa use um objeto incomum desse tipo em uma situação de combate, forneça um item que produz um efeito de feitiço de ND apropriado quando a bruxa manipular ou ativá-lo. O efeito pode ser um benefício para si mesma ou um ataque contra seus inimigos. Por exemplo, uma bruxa verde (ND 3) pode esmagar um espelho de mão ornamentado, produzindo uma Nuvem de Fragmentos de vidro que danifica criaturas como *nuvem de adagas* (um feitiço de segundo nível). Ela pode, em vez disso, desatar uma garrafa de vespas que a cercam e costurar feridas com seus ferões, curando-a como *curar ferimentos* (lançado como um feitiço de segundo nível). Ou ela poderia tirar um sapo mumificado do bolso e jogá-lo em seu caldeirão, que imediatamente expandiria para fora uma obscuridade equivalente a *escuridão* (um feitiço de segundo nível).

Uma bruxa pastoreia cuidadosamente o seu uso de magia estranha porque os itens em seu repertório são muitas vezes impossíveis de duplicar ou substituir. Para refletir esse fato, uma bruxa deveria ser capaz de usar magia estranha apenas uma ou duas vezes por encontro em seu covil, ou apenas uma vez por encontro, se ela estiver em outro lugar. Uma bruxa que está esperando uma luta, pode estar melhor preparada e capaz (ou disposta) a usar uma magia estranha adicional por encontro.

Se uma bruxa for confrontada com um perigo mortal, todos os pensamentos de conservar seus recursos desaparecerem, ela usará qualquer magia estranha à disposição se isso a ajudar a permanecer viva. Afinal, uma bruxa que não está morta tem uma vida praticamente ilimitada para substituir o que foi gasto. Não importa o quanto difícil fosse adquirir aquela jarra de lesmas da morte, ou aquele livro sobre como invocar o vento da navalha, ou a pedra de runas contendo as três sílabas para cristalizar o sangue, é melhor usar tais coisas do que arriscar morrer ao não fazer.

## MONTARIAS E VEÍCULOS

Muitas histórias contam que as bruxas usam criaturas estranhas e encantadas e objetos para viagens, e a maioria dessas histórias são precisas.

Em vez do cavalo ou pônei usual, uma bruxa pode andar a cavalo em um porco gigante, uma cabra ou uma vaca. Não é desconhecido que uma bruxa usa uma criatura senciente como montaria, talvez como resultado de uma barganha que a criatura fez com ela. Uma bruxa que quer humilhar um herói mortal pode exigir que o herói sirva como sua montaria por um ano como parte de sua barganha. O corvo gigante que carrega uma bruxa ao alto poderia ser, na realidade, uma das vítimas da bruxa transformada porque esse indivíduo tentou voltar atrás no acordo com ela.

Algumas bruxas preferem os meios não-vivos de tempos em tempos, e sua imaginação a este respeito não conhece limites. Uma bruxa pode felizmente animar e "enfeitar" qualquer tipo de objeto que ela possa adaptar para o propósito, como uma estátua de argila, uma enorme cesta, um caldeirão, um misturador de manteiga, um ninho de pássaro gigante, um pilão ou uma lápide.

Normalmente, apenas a bruxa que os obteve ou os criou pode usar as montarias e veículos. Eles obedecem apenas a seus comandos, e sua magia responde apenas

a sua vontade.

Se uma bruxa permite que qualquer outra criatura use um deles como parte de uma barganha, ela deve estar esperando um retorno imenso sobre seu investimento.

## TIPOS DE BRUXAS

Cada um dos cinco tipos comuns de bruxas prefere um ambiente particular. É possível encontrar uma bruxa em terreno hostil, talvez se ela estiver viajando ou for parte de um coven, juntamente com duas bruxas locais. Avós e tias são mais propensas do que outras bruxas a residirem permanentemente em terrenos hostis, já que seu longo alcance dos planos às vezes exige passar décadas ou anos em uma determinada área antes de voltar para casa.

**Bruxas Annis** vivem em montanhas ou colinas. O terreno é fácil para elas navegar, pois são as bruxas mais fisicamente capazes. Mesmo com sua postura encurvada, uma bruxa annis é tão alta como um ogro. Sua pele é azulada ou preta e suas garras são como lâminas enferrujadas. As bruxas das colinas adoram atormentar os fracos e medrosos, e ver os outros sentirem o medo. As estatísticas das bruxas das colinas aparecem no capítulo 3 deste livro.

**Bruxas invernais** vivem em terras invernais, preferindo os cumes nevados. Elas são magras, têm pele azul e branca, cabelos brancos e são conhecidas por seu cajado cinza de madeira que lhes dá acesso a extraordinárias magias de gelo. As bruxas invernais adoram ver mortais serem congelados até a morte e têm pouco ou nenhum espaço em seus corações para parentes e comunidades. Estatísticas para as bruxas invernais aparecem no capítulo 3 deste livro.

**Bruxas verdes** habitam florestas, pântanos e urzais. O corpo de uma bruxa verde, pode ser amplo, estreito, gordo ou magro, é coberto com uma crina de cabelo emaranhado. As bruxas verdes prosperam criando desespero e tragédia na vida de suas vítimas, usando sua habilidade com ilusão mágica para ajudar nesse objetivo. Destruir as esperanças dos outros traz para elas, uma alegria desenfreada.

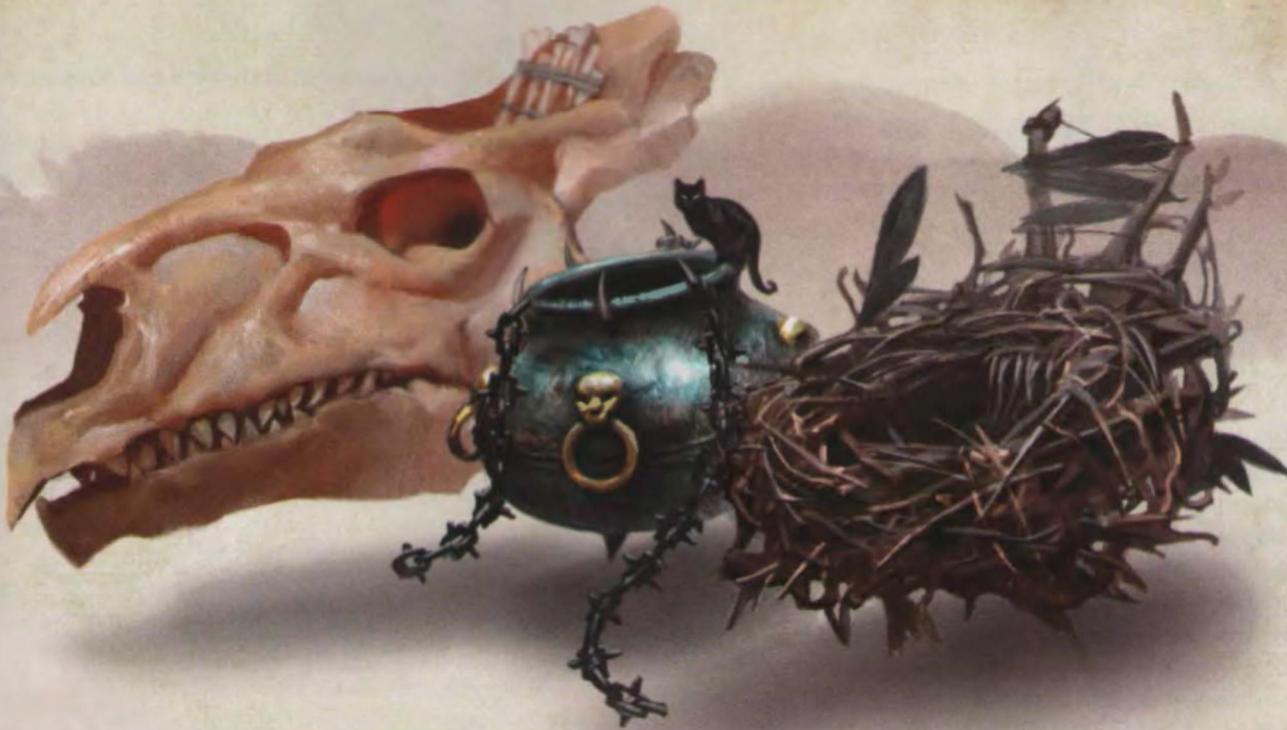
**Bruxas da noite** deixaram o mundo da Agrestia das Fadas para vagar pelos planos mais baixos. Elas têm pele azul escuro ou preto e roxo, com olhos brancos ou de uma cor clara e chifres finos e curvos.

As bruxas da noite são pelo menos tão altas como um ser humano, e a maioria é robusta ou tem uma estrutura média em vez de ser magra ou definhada. As bruxas da noite gostam de corromper os sonhos de pessoas boas, comprometendo os ideais de suas vítimas para levá-las a realizar atos malignos. Então, quando uma vítima morre, a bruxa pode colher sua alma e trazê-la para Hades.

**Bruxas do mar** vivem de forma subaquática ou na costa, preferindo lugares sombrios e despojados. Elas têm pele pálida como a de um peixe, cobertas de escamas, com olhos mortos vítreos e cabelos como algas lânguidas. As bruxas do mar são magras, uma ou outra pode ser alta ou baixa, frágil ou ter ossos compridos. Uma bruxa do mar odeia a beleza de qualquer forma e procura atacá-la, desfigurá-la ou corrompê-la de modo que tenha o efeito oposto em seus espectadores. Algumas preferem corromper uma estátua inspiradora em uma praça da cidade, tornando-a um símbolo de medo e tristeza, do que destruí-la.

## SOLITÁRIAS, PORÉM SOCIAIS

As bruxas são egoistas por natureza, e cada uma ama a independência do resto do mundo, bem como de outras bruxas. Ao mesmo tempo, toda bruxa reconhece que ela e suas irmãs são almas afins, como os membros de uma fraternidade ou irmandade sombria.



Mesmo que as bruxas não gostem, compartilham conhecimento e segredos comerciais, ajudando a se manter atentas aos eventos mundiais e aos possíveis perigos. Mesmo uma bruxa que viva em um local remoto e isolado está ciente de acontecimentos que envolvem suas bruxas vizinhas, seja por meio de comunicação mágica, visitas pessoais ou mensageiros mundanos, como aves. Na maioria dos casos, essas relações com suas irmãs, embora desprovidas de emoção, são as mais próximas que as bruxas chegam de ter amigos.

Quando uma bruxa é atacada ou morta, outras bruxas provavelmente ouvirão sobre isso. Se a vítima fosse amigável com outras bruxas, os responsáveis por sua morte podem se tornar alvo de retaliação. Se a vítima morreu enquanto devia favores a outras bruxas, as bruxas veem seus assassinos agora como responsáveis pelas dívidas da bruxa morta. Se a vítima era impopular ou se outras bruxas estavam em dívida com ela (e, portanto, estão felizes emvê-la ir), seus assassinos podem receber um tratamento relativamente cordial das outras bruxas.

Toda bruxa tem um status particular em relação a outras de sua espécie e para bruxas de todos os tipos, com base na idade, habilidades, influência, alianças e experiência, e está ciente de seu lugar (embora não esteja necessariamente satisfeita com isso). As poucas avós sentam-se no topo da hierarquia, um número maior de tias estão abaixo disso, e todas as outras

### METAMORFOSE DA BRUXA

Acredita-se comumente que existem cinco tipos de bruxas no mundo (e além disso). O que não é tão conhecido é que algumas bruxas podem mudar de um tipo para outro durante suas vidas.

Uma bruxa que vive o tempo suficiente ou tem os recursos necessários pode alterar sua natureza básica, deixando para trás sua fisiologia antiga e adotando a de uma bruxa apropriada ao meio ambiente de sua casa atual. Ela pode realizar esta transformação através da força da vontade ao longo do tempo, ou mais rápido com a ajuda de um ritual ou assistência de seu conciliáculo. Os motivos para fazer tal mudança são tão variados quanto as personalidades e os objetivos das bruxas.

bruxas procuram proeminência em uma ordem hierárquica caótica que nenhum mortal pode realmente entender. Uma bruxa que sabe se associar com uma tia tem um status superior a uma bruxa similarmente poderosa sem essa conexão, e uma jovem bruxa nascida de uma avó começo sua existência já se beneficiando de uma maior medida de respeito e status.

### CONCILIÁBULO DE BRUXAS

Para uma bruxa, o pensamento de compartilhar sua casa com outras criaturas mesmo com outras bruxas é nojento. Ela tem aversão ou desdém por qualquer um, além dela mesma, e ela ama estar sozinha (exceto pela companhia de servos e outras criaturas sob sua influência). Esse é o estado comum das coisas. Mas quando um grupo de bruxas têm um objetivo comum ou procuram maior poder para combater uma ameaça formidável, reprimem sua natureza básica e se reúnem para fazer seu trabalho. O resultado é um conciliáculo.

Ser parte de um conciliáculo dá a cada bruxa mais mágica e habilidade mágica, e para ela esses benefícios compensam o inconveniente e a disputa que acompanham a vivência e trabalho com outras bruxas.

Se um membro de um conciliáculo for morto e os membros sobreviventes pretenderem evitar que o grupo se dissolva, eles tentam imediatamente recrutar um substituto. Este processo envolve cada membro potencial que cometer atos cruéis com o objetivo de impressionar os restantes membros do conciliáculo. Aventureiros que matam apenas um membro de um conciliáculo podem causar um golpe a curto prazo, mas mais tarde a região circundante é invadida por maldições precárias e outros desastres com as candidatas tentando superar uma a outra.

Um feiticeiro mortal excepcionalmente dotado, um feiticeiro ou um mago de uma natureza profundamente diabólica podem ser convidados a se juntar a um conciliáculo ou ter permissão para competir por uma vaga. Este arranjo é potencialmente uma proposta perigosa para o mortal, mas um par de bruxas pode concordar se as suas necessidades forem atendidas. Por exemplo, um membro humano de um conciliáculo é um espião ideal e um infiltrado dentro e nos arredores de um assentamento humanóide.

**Quer saber um segredo obscuro? Pergunte a uma bruxa. O truque reside em arrancar a verdade dela.**

-Volo

## BEM-VINDA À FAMÍLIA

As bruxas fazem mais bruxas arrebatando e devorando bebês humanos, filhas de nascimento que se transformam em bruxas ao entrar no décimo terceiro ano de suas vidas. Felizmente para a humanidade e para o resto do mundo, tal ocorrência é rara.

Mais raro ainda, mas não inaudito, é que uma Bruxa repita esse processo duas vezes ou mais em um breve espaço de tempo, dando a ela múltiplas descendências com aproximadamente a mesma idade. Ela pode fazer isso para formar um conciliáculo com duas de suas filhas, ou para criar um conciliáculo composto inteiramente de sua prole.

Algumas bruxas citam a sabedoria antiga que sugere que se uma bruxa consome gêmeos ou trigêmeos, sua prole pode ter habilidades adicionais e incomuns; da mesma forma, devorando o sétimo nascido é dito ser uma maneira de transmitir magia rara à filha da bruxa.

## FEITIÇOS ALTERNATIVOS DO CONCILIÁBULO

Alguns conciliáculos se reúnem para um propósito específico, como para derrotar um campeão do bem, para servirem como oráculos para a entrega de profecias fanáticas, ou para corromperem uma região selvagem. Nesse caso, por causa do conciliáculo esforçar-se para dobrar sua magia para um propósito mais direcionado, os membros têm feitiços diferentes disponíveis para uso com seu traço de Feitiços Compartilhados, geralmente focado em um tema relacionado a esse objetivo. Três exemplos temáticos de listas de feitiço de conciliáculo são fornecidos abaixo.

**Morte.** Para um conciliáculo cujos membros estão obcecados com a morte e a capacidade de manipulá-la, uma lista de feitiços apropriada seria:

1º Nível (4 espaços): *Vitalidade Falsa, Infligir Ferimentos*

2º Nível (3 espaços): *Repouso Tranquilo, Raio do Enfraquecimento*

3º Nível (3 espaços): *Animar os Mortos, Reviver, Falar com Mortos*

## A REGRA DO TRÊS

Elas dizem que as coisas estão em três. Boas coisas. Coisas ruins. Coisas estranhas. As bruxas e os fornecedores de feitiçaria abraçam a Regra do Três, como se chama: um conciliáculo tem três membros, eles acreditam que a magia boa ou má retorna a sua fonte por três vezes, e a conjuração de muitos feitiços requer as mesmas palavras cantadas três vezes.

Há muito tempo, os viajantes dos planos reconheceram que muitos dos reinos e camadas do multiverso estão configurados em múltiplos de três. É possível que as bruxas que viajam pelos planos souberam dessa superstição baseada nos planos e a adaptaram a seus próprios usos, embora algumas das bruxas mais antigas afirmem ter inventado o conceito ou pelo menos nomeado.

4º Nível (3 espaços): *Deteriorar, Proteção contra a Morte*

5º Nível (2 espaços): *Contágio, Reviver os Mortos*

6º Nível (1 espaço): *Círculo da Morte*

**Natureza.** As bruxas podem procurar exercer controle sobre seu ambiente e as criaturas nele dominando o seguinte grupo de feitiços:

1º Nível (4 espaços): *Constrição, Falar com Animais*

2º Nível (3 espaços): *Esfera Flamejante, Raio Lunar, Crescer Espinhos*

3º Nível (3 espaços): *Convocar Relâmpagos, Ampliar Plantas*

4º Nível (3 espaços): *Dominar Besta, Vinha Sufocante*

5º Nível (2 espaços): *Praga de Insetos, Passo Entre Árvores*

6º Nível (1 espaço): *Muralha de Espinhos*

**Profecia.** O poder de afetar o futuro ou perceber as coisas fora da norma poderia tornar esses feitiços atraentes para um conciliáculo:

1º Nível (4 espaços): *Perdição, Bênção*

2º Nível (3 espaços): *Augúrio, Detectar Pensamentos*

3º Nível (3 espaços): *Clarividência, Dissipar Magia, Indetectável*

4º Nível (3 espaços): *Olho Arcano, Localizar Criatura*

5º Nível (2 espaços): *Missão, Lendas e Histórias*

6º Nível (1 espaço): *Visão da Verdade*

## COVIL DAS BRUXAS

Não importa o que for necessário, a casa de uma bruxa é uma manifestação de sua natureza básica. É feia, misteriosa ou desconcertante de alguma maneira, muitas vezes incorporando algum aspecto de decadência, como uma árvore morta, uma torre arruinada ou uma caverna ameaçadora com uma entrada que se assemelha a um crânio.

Seja natural ou por meios fabricados, o covil é bem defendido da intrusão. Pode ser alcançável apenas por um caminho íngreme na montanha, ou pode ser cercado por uma cerca que a bruxa desenvolve com pilares pranchados com crânios magicamente protegidos. Muitas vezes, um covil reflete a visão de seu habitante primário - uma casa de bruxas assassinas pode ser trabalhada para parecer um caixão ou um mausoléu, e a de uma esfaimada pode parecer uma taberna ou uma casa de pão de gengibre. Por conta desses lugares serem convenientes para elas, as bruxas do mar geralmente estabelecem suas guardas dentro dos cascos de navios destruídos ou abandonados.

## MELHOR DE DOIS MUNDOS

Muitas bruxas se instalam em lugares onde as barreiras entre o mundo mortal e a Agrestia das Fadas são finas, tornando mais fácil interagir e negociar com criaturas de ambos os reinos. Outras escolhas populares são um lugar onde a energia ambiente aumenta certos tipos de magia, um local relacionado à morte, como um funeral e dentro de um anel de pedras caídas que ainda ressoam com o antigo poder. A fim de facilitar a negociação com os mortais, a casa deve estar perto o suficiente para uma área povoada que atraia visitantes ocasionais, mas não tão perto que uma comunidade veria a presença da bruxa como uma ameaça e tentaria derrotá-la ou expulsá-la.

## TESOUROS, TESOUROS POR TODA PARTE

A casa de uma bruxa está cheia de itens mundanos, criaturas enjauladas, excentricidades, objetos que sugerem um propósito mágico, espécimes preservados, fragmentos de sabedoria e curiosidades que têm uma origem sobrenatural, mas não são inherentemente mágicos. Para uma seleção de tesouros estranhos da bruxa, veja a seção "Objetos Distintos" mais adiante neste capítulo.

## SAÍDA ESTRATÉGICA

Uma bruxa sempre tem um plano de fuga, no caso dos devedores ambiciosos tentarem transformar sua casa em seu lugar de descanso final. Se ela está em desvantagem, ou quer desocupar seu covil rapidamente por algum outro motivo, ela usa uma mistura de feitiço mágico inato, magia rara, astúcia e a ajuda de servos para fugir. A maioria das bruxas tem três planos preparados: um para ameaças gerais e outros dois para cenários prováveis específicos, como "Eles botaram fogo na casa" ou "Um necromante com mortos-vivos está atacando".

Se uma bruxa for forçada a recorrer a tais medidas, ela imediatamente começa a tramar suas retaliações contra aqueles que a fizeram fugir. Assim como um vampiro ou um demônio, uma bruxa tem uma longa vida sobre a qual poderá reivindicar sua vingança, e nenhum prato de vingança é mais doce que um servido frio, e para as próximas três gerações da família de seu inimigo.

## AÇÕES DE COVIL DA BRUXA

Se uma bruxa é uma avó, ela ganha um conjunto de ações de covil adequadas à sua natureza, conhecimento, e história. Um conciliáculo que inclui uma avó pode usar suas ações de covil também, mas a vontade da avó prevalecerá, se um dos conciliáculos tentar esse tipo de ação e a avó desaprovar, nada acontece. Uma titia poderosa (ou seu conciliáculo) também pode ter acesso a ações de covil como estes, mas apenas em certas épocas do ano ou quando a influência da Agrestia das Fadas é forte.

As seguintes ações de covil são opções para avós e poderosas tias. As avós geralmente têm três a cinco ações de covil, as tias geralmente apenas uma (se elas tiverem alguma). Salvo indicação em contrário, qualquer ação de covil que exija que uma criatura faça um teste de resistência usa a CD da habilidade da bruxa mais poderosa.

## AÇÕES DE COVIL

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), a bruxa realiza uma ação de covil fazendo um dos efeitos a seguir; a bruxa não pode usar o mesmo efeito em duas rodadas consecutivas:

- Até a iniciativa contar 20 na próxima rodada, a bruxa pode atravessar paredes sólidas, portas, tetos e pisos, como se as superfícies não estivessem lá.
- A bruxa tem como alvo qualquer número de portas e janelas que ela possa ver, fazendo com que cada uma abra ou feche conforme desejar. As portas fechadas podem ser bloqueadas magicamente (exigindo uma teste de habilidade força CD 20 para abrir) até que ela opte por desbloqueá-la, ou até que ela use essa ação de covil novamente para abrir.

Uma poderosa **bruxa annis** pode ter a seguinte ação de covil adicional:

- A bruxa cria uma grossa nuvem negra de fumaça cáustica que enche uma esfera de 6 metros de raio

AS BRUXAS ODEIAM ESTAR EM DÍVIDA COM ALGUÉM QUE LHE FEZ UM FAVOR ESPONTANEAMENTE, SEM NENHUMA BARGANHA, ENTÃO RETRIBUIRÁ FAVORES INESPERADAMENTE PARA TAIS PESSOAS.

-ELMINSTER

centrada em um ponto que ela pode ver a menos de 36 metros. A nuvem dura até a iniciativa chegar a 20 na próxima rodada. Criaturas e objetos dentro ou atrás da fumaça são fortemente obscurecidos. Uma criatura que entrar na nuvem pela primeira vez no turno ou começar seu turno dentro dela leva 10 (3d6) de dano de ácido.

Uma poderosa **bruxa invernal** pode ter a seguinte ação de covil adicional:

- A bruxa cria uma tempestade de neve em um raio de 6 metros de altura, com um raio de 6 metros centrado em um ponto que ela pode ver a menos de 36 metros dela. O efeito dura até a contagem de iniciativa 20 na próxima rodada. A nevasca obscurece ligeiramente toda criatura e objeto na área durante toda a duração. Uma criatura que entrar na tempestade de neve pela primeira vez no turno ou começar a seu turno nela, está cego até a iniciativa contar 20 na próxima rodada.

Uma **bruxa verde** poderosa pode ter as seguintes ações adicionais do Covil:

- A Bruxa cria uma cópia ilusória de si mesma. Contanto que a Bruxa possa ver sua cópia, a Bruxa pode mover a cópia em uma distância igual a sua velocidade de caminhada bem como fazer com que a cópia fale em seu turno (sem necessitar gastar uma ação). A ilusão tem as mesmas estatísticas que a Bruxa, mas não pode executar ações ou reações. A ilusão pode interagir com o ambiente e até mesmo pegar objetos reais. A ilusão aparece ser real em todos os aspectos, mas desaparece caso receba qualquer tipo de dano. Caso não receba dano, perdura até que a Bruxa a dispense (sem necessitar gastar uma ação) ou até que a ilusão saia do campo de visão da Bruxa. Se a Bruxa usa sua ação de covil para criar outra ilusão, a ilusão anterior desaparece, deixando cair qualquer objeto real em sua posse.

Uma poderosa **bruxa da noite** pode ter as seguintes ações de covil adicionais:

- Uma criatura que a bruxa possa ver dentro de 18 metros dela deve ter sucesso em um teste de resistência de Carisma CD 15 ou será banida para uma prisão em um semiplano. Para escapar, a criatura deve usar sua ação para realizar um teste de resistência de Carisma contra a bruxa. Se a criatura ganhar, ela escapa do semiplano. Caso contrário, o efeito termina na conta de iniciativa 20 na próxima rodada. Quando o efeito terminar, a criatura reaparece no espaço que deixou ou em um espaço desocupado se o que estava estiver ocupado.
- A bruxa atinge até três criaturas que ela possa ver dentro de uma área até 18 metros dela. Cada alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de constituição CD 15 ou será jogado a até 9 metros pelo ar. Uma criatura que atingir um objeto sólido é liberado no meio do ar, leva 1d6 de dano por cada 3 metros movido ou caído.



Uma poderosa **bruxa do mar** pode ter as seguintes ações de covil adicionais:

- A bruxa enche quatro cubos de água de 3 metros com tinta. As áreas de tinta causam escuridão total durante 1 minuto, embora uma corrente subaquática estável e forte a dispersem na contagem de iniciativa 10. A bruxa ignora o efeito da escuridão da tinta.
- A bruxa escolhe um humanoide dentro da cova e cria instantaneamente um *simulacro* dessa criatura (como se fosse criado com o feitiço *simulacro*). Este simulacro hediondo é formado por algas, limo, peixe mastigado, e outros lixos, mas ainda geralmente se parece com a criatura que está imitando. Este simulacro obedece aos comandos da bruxa e é destruído na contagem de iniciativa 20 da próxima rodada.

## EFEITOS REGIONAIS

A natureza suja de uma bruxa lentamente envolve o ambiente em torno de seu covil, entrelaçando-o para o mal.

Cada covil de bruxas é fonte de três a cinco efeitos regionais; O lar de uma avó, uma tia ou um conciliáculo tem mais efeitos do que o covil de uma única bruxa, incluindo alguns que podem prejudicar diretamente os intrusos. Qualquer efeito regional que exija que uma criatura faça um teste de resistência, usa a CD da habilidade da bruxa mais poderosa.

Esses efeitos terminam imediatamente se a bruxa morrer ou abandonar o covil, ou demorar até 2d10 dias para desaparecer.

## EFEITOS REGIONAIS

A região a menos de 1,5 Km do covil de uma bruxa avó é distorcida pela magia caída da criatura, o que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

- Pássaros, roedores, cobras, aranhas ou sapos (ou algumas outras criaturas apropriadas para a bruxa) são encontrados em grande profusão.
- As bestas que têm uma pontuação de inteligência de 2 ou menos são encantados pela bruxa e direcionados para serem agressivos com os intrusos da área.
- Estranhas estatuetas esculpidas, fetiches de galho ou bonecas de pano aparecem mágicamente nas árvores.

Uma poderosa **bruxa annis** cria um ou mais dos seguintes efeitos regionais adicionais dentro de 1,5 Km de seu covil:

- As pedras de cascalho em um caminho seguro, estrada ou trilhas ocasionalmente tornam-se afiadas por intervalos de 30 metros. Andar nessas áreas é como caminhar em estrepe.
- Pequenas avalanches de rocha caem intermitentemente, bloqueando um caminho ou enterrando intrusos. Uma criatura enterrada fica impedida e tem que prender a respiração até que seja escavado.
- Risos estranhos, que soam como crianças ou a própria bruxa, ocasionalmente irrompem o silêncio.
- Pequenos túmulos de pedras aparecem ao longo da rota dos viajantes, contendo qualquer coisa, desde ossos misteriosos até nada. Esses túmulos podem ser assombrados por esqueletos, espectros ou seres feéricos hostis.

Uma poderosa **bruxa invernal** cria um ou mais dos seguintes efeitos regionais adicionais dentro de 1,5 Km de seu covil:

- Pequenas avalanches de neve caem de forma intermitente, bloqueando um caminho ou enterrando intrusos. Uma criatura enterrada fica impedida e tem que prender a respiração até que seja escavada.
- Aparecem blocos de gelo de tamanho humano, contendo cadáveres congelados. Esses cadáveres podem se libertar e atacar como zumbis, ou seus espíritos podem atacar como espíritos.
- Tempestades chegam sem aviso. Uma tempestade de neve ocorre uma vez a cada 2d12 horas e dura 1d3 horas. Durante uma tempestade, as criaturas que se deslocam por via terrestre têm seu deslocamento reduzido pela metade e a visibilidade normal é reduzida para 9 metros.
- As estradas, os caminhos e as trilhas se torcem e voltam para si mesmos, tornando a navegação na área extremamente difícil.

Uma poderosa **bruxa verde** cria um ou mais dos seguintes efeitos regionais adicionais dentro de 1,5 Km de seu covil:

- Duplicatas ilusórias da bruxa aparecem em lugares e horários aleatórios (mas nunca mais de um em qualquer local determinado). Uma duplicata ilusória não tem substância, mas parece, soa e se move como a bruxa. A bruxa pode sentir quando uma ou mais criaturas estão a menos de 18 metros de sua duplicata e pode interagir com elas como se ela estivesse presente e de pé no espaço da duplicata. Se a duplidade ilusória levar algum dano, ela desaparece.
- A região leva duas vezes mais tempo do que normal para ser atravessada, uma vez que as plantas crescem grossas e torcidas, e os pântanos são grossos com lama fétida. As árvores se transformam em árvores despertas e atacam quando intrusos hostis estão perto.

Uma poderosa **bruxa da noite** cria um ou mais dos seguintes efeitos regionais adicionais dentro de 1,5 Km de seu covil:

- As sombras se denotam estranhamente esguias e às vezes movem-se sozinhas como se estivessem vivas.
- As criaturas são transportadas para um inofensivo, mas arrepiante semiplano cheio de formas sombrias, cadáveres cerosos. As criaturas então ficam lá por um minuto ou dois, e depois retornam ao local de onde desapareceram.
- Criaturas inteligentes vêem alucinações de amigos mortos, membros da família e até de si mesmo, que se alastram no reino da bruxa. Qualquer tentativa de interação com uma imagem alucinatória faz ela desaparecer.

Uma poderosa **bruxa do mar** cria um ou mais dos seguintes efeitos regionais adicionais dentro de 1,5 Km de seu covil:

- A maioria das superfícies são cobertas por uma fina película de lodo liso que se adere a qualquer coisa que o toque.
- Correntes e marés são excepcionalmente fortes e traíçoeiras. Qualquer teste de habilidade feita para navegar com segurança ou controlar uma embarcação que se desloca por estas águas tem desvantagem.
- As margens estão repletas de peixes mortos e apodrecidos. A bruxa pode sentir quando um dos peixes é manipulado e pode usá-lo para falar com a voz dela.
- 

Você irá reconhecer o covil de Rickety Zilla pela sua forma à luz do luar: uma árvore morta com seu caule curvado, suas raízes grossas tentando alcançar as pedras, tal como as mãos de um homem tentando alcançar sua cabeça decapitada

-Volo

## SERVOS E MASCOTES

Embora sejam solitárias por natureza, as bruxas às vezes sentem a necessidade de companheirismo. Normalmente, uma alivia essa vontade ao adquirir servos que ela pode insultar e dar uma bofetada como quiser. Essa criatura pode ser encantada por conformismo, ou sob um feitiço que pára seu coração se ele desobedecer, ou tiver muito medo de ter uma punição não-mágica por não fazer o que ela diz. A maioria das bruxas tem algum tipo de criatura escrava ou lacaia vivendo com ou perto delas como uma defesa contra atacantes, mesmo que seja apenas um animal comum.

As bruxas se deleitam particularmente em usar mortais ligados ao seu serviço como lacaios. Um paladino não pode ter dúvidas sobre colocar um conciliáculo de bruxas sob sua espada, mas sua convicção hesita se ele primeiro deve lutar contra uma multidão de agricultores inocentes que a bruxa obrigou a defendê-la. As pessoas comuns também são úteis como lacaios porque eles podem servir a brincadeira como seus olhos e ouvidos em um assentamento próximo, operando secretamente ou tentandoativamente persuadir outras pessoas da cidade a visitá-la.

A magia estranha à disposição de uma bruxa significa que ela pode ter quase qualquer tipo de criatura ajudando ou servindo ela, feia, gigante, mortos-vivos, e assim por diante. Até uma criatura muito mais poderosa do que ela poderia estar sob seu comando, trabalhando devido a dívida de uma barganha para si ou para outra pessoa. Os favores geram favores, e sob coação uma bruxa pode falar uma palavra mágica para recorrer a uma dívida sanguínea de um dragão, um nobre ou outra bruxa, fazendo-a capaz de exercer poder mágico, político ou físico que de certa forma ela não pode fazer sozinha.

Como a terra perto do conciliáculo de uma bruxa, ao longo do tempo, seus lacaios são alterados por sua presença, tornando-se versões torcidas de seus pais anteriores (de uma maneira escura e feia), mas ainda assim reconhecível como o que eram uma vez. Ela pode alterá-los com magia, tornando-os incansáveis, resistentes ao fogo, capazes de transformar-se em um bando de corvos ou capazes de se teletransportar através das sombras - seja como a bruxa acreditar que melhor a defende ou a sirva.

## SERVOS ALEATÓRIOS DAS BRUXAS

Para determinar os servos e ajudantes em um séquito de bruxas, role uma vez nas tabelas a seguir ou escolha a partir das possibilidades.

A tabela Servos inclui ajudantes fiéis e confiáveis que uma bruxa usa para proteger a si mesma e sua casa. Estas criaturas são naturalmente perversas ou distorcidas pela bruxa para melhor atendê-la. Em ambos os casos, uma bruxa está confiante que seus servos obedecerão suas ordens sem dúvida.

A tabela Brutos dá exemplos do músculo que uma bruxa pode empregar, mercenários que servem à bruxa desde que os beneficie. Essas criaturas realizam tarefas e se encarregam em destruir inimigos ou patrulhar áreas que a bruxa considera sob sua atenção pessoal. Bruxas preferem empregar criaturas inteligentes e cruéis em vez de estúpidas e idiotas.

## SERVOS

### d8 Servo(s)

- |   |                                |
|---|--------------------------------|
| 1 | 1d4 crânio flamejante          |
| 2 | 1d2 golem de carne             |
| 3 | 1d2 horror de elmo             |
| 4 | 1 tapete sufocador             |
| 5 | 1d6 espantalho                 |
| 6 | 2d4 mastim das sombras*        |
| 7 | 2d4 enxame de insetos ou ratos |
| 8 | 1d6 cão yeti*                  |

\* Veja o Capítulo 3 deste livro para as estatísticas.

## BRUTOS

### d12 Servo(s)

- |    |                       |
|----|-----------------------|
| 1  | 2d6 + 2 bugbears      |
| 2  | 1d6 + 2 duplos        |
| 3  | 1d6 + 2 ettercaps     |
| 4  | 2d6 + 2 gárgulas      |
| 5  | 2d4 + 2 homem-chacal  |
| 6  | 2d6 + 4 kenku         |
| 7  | 2d6 + 2 meenlocks*    |
| 8  | 1d4 oni               |
| 9  | 2d6 + 2 celerito*     |
| 10 | 2d4 + 2 capuzcarlate* |
| 11 | 1d6 + 4 homens rato   |
| 12 | 1d4 + 2 lobisomens    |

## TESOURO

Grande parte do tesouro de uma bruxa está espalhado por toda a desordem do seu covil, tornando difícil para os intrusos rapidamente identificarem todos os itens que utilizam ou valorizam. Mas a bruxa sabe o que, e onde, tudo está.

Toda bruxa é infalível quando se trata de monitorar seus tesouros e outros bens. Sua organização e rotulagem, se tal sistema existe, é projetado para despistar ladrões e servir como um enigma final e irritante para qualquer um que tente usar um item sem o seu consentimento.

Um tesouro de bruxa - como um presente de um ser feérico - deveria ser duvidoso e até temeroso, em vez de simplesmente ser pego e levado embora. Os que buscam seus tesouros devem ter mais sucesso se considerarem que o saque a uma bruxa pode conter uma armadilha, exercitando cautela ao invés de ceder à ganância ou curiosidade. Manipulando um recipiente ou outro item sem saber o que está por dentro ou o que faz (ou sem saber a senha ou técnica apropriada) é provavelmente muito perigoso. Na melhor das hipóteses, tudo o que foi

realizado em um recipiente simplesmente escapa ou se dissipa. Na pior das hipóteses, qualquer coisa pode acontecer, nada disso é bom.

## OBJETOS DISTINTOS

Acima e além dos itens de valor óbvio que uma bruxa tem acumulado, ela também tem alguns itens estranhos e únicos em sua coleção. A tabela de Objetos da Bruxa fornece uma maneira de adicionar rapidamente esses itens estranhos a uma casa de uma bruxa.

## OBJETOS DA BRUXA

### d10 Objeto

- |    |   |
|----|---|
| 1  | O olho de um clérigo, preservado em um frasco cheio de líquido. Quando uma criatura morta-viva vem a menos de 30 metros do jarro, o olho fica com o aspecto de como se estivesse olhando em pânico. De resto, permanece imóvel.   |
| 2  | A cabeça encouraçada e preservada de um anão. Qualquer um que segure sua longa barba de 1,5m de comprimento pode ver através de seus olhos.   |
| 3  | Uma pedra perfeitamente lisa e redonda do tamanho de um punho de ser humano, se colocada no chão ela roda 6 metros por rodada para a fonte mais próxima de água doce.   |
| 4  | Um corvo doente com asas cortadas. O único som que consegue fazer é rugir como um leão.   |
| 5  | Um frasco selado, aparentemente vazio. Se aberto, a pessoa que está mais próxima do frasco de repente recorda 1d6 lembranças felizes da vida de um Lorde Elfo morto há muito tempo.   |
| 6  | Uma peça de ouro aparentemente mundana. Qualquer um que a toque, ganha a crença inabalável de que esta é a primeira moeda de ouro cunhada pela humanidade.  |
| 7  | Uma caixa preta: 90 centímetros em cada lado. Qualquer pessoa que a abra encontra um conjunto de três figuras de madeira articuladas, modeladas na forma de três membros do grupo aventureiro. Se as figuras forem postas no chão, elas agem insultando, como em uma paródia, as recentes ações de suas duplicatas. |
| 8  | Um disco de forma oval feito de um metal desconhecido. Se jogado no ar, ele voa em círculos ao redor do arremessador por um minuto, pequenas luzes piscam na superfície, antes de aterrissar no chão próximo.   |
| 9  | Um tomo grosso e empoeirado, cada página cheia de uma escrita minúscula, mal legível. Um estudo cuidadoso do livro revela que seja uma transcrição escrita de todas as conversas que teve ao longo de um ano, há três anos atrás, em uma vila das proximidades.   |
| 10 | Uma pequena pintura que retrata um campo plácido. Logo após a meia-noite de cada dia, a pintura muda para retratar o clima do dia seguinte.   |

Uma bruxa sempre tem alguma poção ou amuleto que põe as probabilidades em seu favor. Se você tiver sorte, ela irá querer tornar você miserável ao invés de simplesmente lhe matar.

-Volo

# DEVORADORES DE MENTES: FLAGELO DOS MUNDOS

Devoradores de mentes, também conhecidos como ilitides, são horíveis, humanoides alienígenas que se escondem nas profundezas das Terras da Escuridão. Mestres da energia psíônica, eles usam seus poderes mentais para dominar outras criaturas. Os mais afortunados entre suas vítimas são assassinados, seus cérebros devorados. Aqueles sem sorte têm suas psiquês apagadas, transformando-se em escravos sem mente com poucas esperanças de ser resgatados.

## UMA CULTURA DE FUGITIVOS

Apesar de todas suas únicas e esmagadoras habilidades, os devoradores de mentes são uma raça à beira da extinção.

Milhares de anos atrás, os ilitides eram o poder dominante dos Planos Inteiros. De seus domínios astrais, eles enviavam embarcações voadoras chamadas nautilóides, capazes de cruzar os planos, para que pudessem colher humanoides inteligentes de centenas de mundos.

Os devoradores de mentes contavam com uma raça escravizada, os gith, para realizar trabalhos físicos e servir de sustento, quando outras fontes de comida eram escassas. Eventualmente, os gith se revoltaram. Se os devoradores de mentes se tornaram decadentes ou os gith descobriram uma fraqueza, ninguém sabe dizer. O que se sabe é que após séculos de dominação, o império dos devoradores de mentes colapsou em menos de um ano. Os gith se ergueram, assassinaram seus mestres, e destruíram quase todos os vestígios do império astral dos ilitides.

Apenas os devoradores de mentes que haviam se infiltrado nos mundos do Plano Material sobreviveram, e sua segurança durou pouco. Ambos os githzrai e os githyanki, duas facções surgidas dos gith vitoriosos, enviaram grupos de caça para expor e matar os devoradores de mentes restantes.

Até os dias atuais, ninhadas isoladas de devoradores de mentes se mantêm escondidas, procurando maneiras de retomar sua antiga glória, mas impedidos por sua paranóia de serem descobertos e destruídos por seus inimigos.

## COLÔNIAS PERDIDAS

Ainda se especula sobre reinos de devoradores de mentes ainda à deriva no Plano Astral. Embora ninguém tenha descoberto tal lugar, é certo que um império tão vasto como o dos ilitides construiu grandes cidades e outros edifícios. Muitos sábios, entretanto, acreditam que os gith destruíram até o último artifício dos devoradores de mentes, garantindo que não restasse nenhuma evidência de seu reino.

Alguns célicos sugerem que toda a narrativa da vitória dos gith seja falsa. Como poderia uma raça de escravos superar os devoradores de mentes? Onde estão os sinais dessa grande luta? Talvez os gith não venceram. Talvez, ao invés disso, os devoradores de mentes se moveram, e seus trabalhos, para o futuro, evitando serem devastados. Essa teoria explicaria o desaparecimento dos devoradores de mentes e a ausência de quaisquer ruínas de seu império.

## REGRA VARIANTE: DEVORADOR DE MENTES PSIÔNICO

Às vezes os devoradores de mentes se dedicam a um estudo aprofundado do poder psíônico, e muitos se sobressaem em usar sua energia psíônica inata para duplicar a conjuração de magias. Um devorador de mentes psíônico tem as mesmas estatísticas de um devorador de mentes (como apresentado no Livro dos Monstros), exceto que seu nível de desafio é 8 (3.900 XP) e tem a seguinte característica:

**Conjuração de Feitiços Inata (Psíônicos).** O devorador de mentes é um conjurador de feitiços de nível 10. Sua habilidade de conjuração inata é Inteligência (CD para magia 15; +7 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar de maneira inata as seguintes magias, sem precisar de quaisquer componentes:

À vontade: *orientação, mãos mágicas, zombaria viciosa, ataque certeiro*.

1º nível (4 espaços): *enfeitiçar pessoa, comando, compreender idiomas, santuário*.

2º nível (3 espaços): *coroa da loucura, força fantasmagórica, ver o invisível*.

3º nível (3 espaços): *clarividência, medo, mesclar-se às rochas*.

4º nível (3 espaços): *confusão, moldar rochas*

Alguns povos levam esse assunto à serio, pois ninguém sabe extamente do que os ilitides são ou não capazes.

## A IMPORTÂNCIA DOS CÉREBROS

Em razão de suas necessidades alimentares e de sua biologia peculiar, devoradores de mentes devem permanecer em uma distância que permita a caça de humanoides inteligentes, mesmo que isso os deixem vulneráveis a ataques de seus inimigos. Eles utilizam os cérebros dessas criaturas como comida, é claro, mas também precisam de humanoides sensíveis para procriar.

## COMIDA POR PENSAMENTOS

Quando um devorador de mentes devora um cérebro, ele adquire memórias esparsas de sua vítima e os divide com os outros membros de sua colônia. Devoradores de mentes também recebem certo grau de sustento da substância física de um cérebro, mas subsistem primariamente da energia psíônica que extraem de seus momentos finais de atividade.

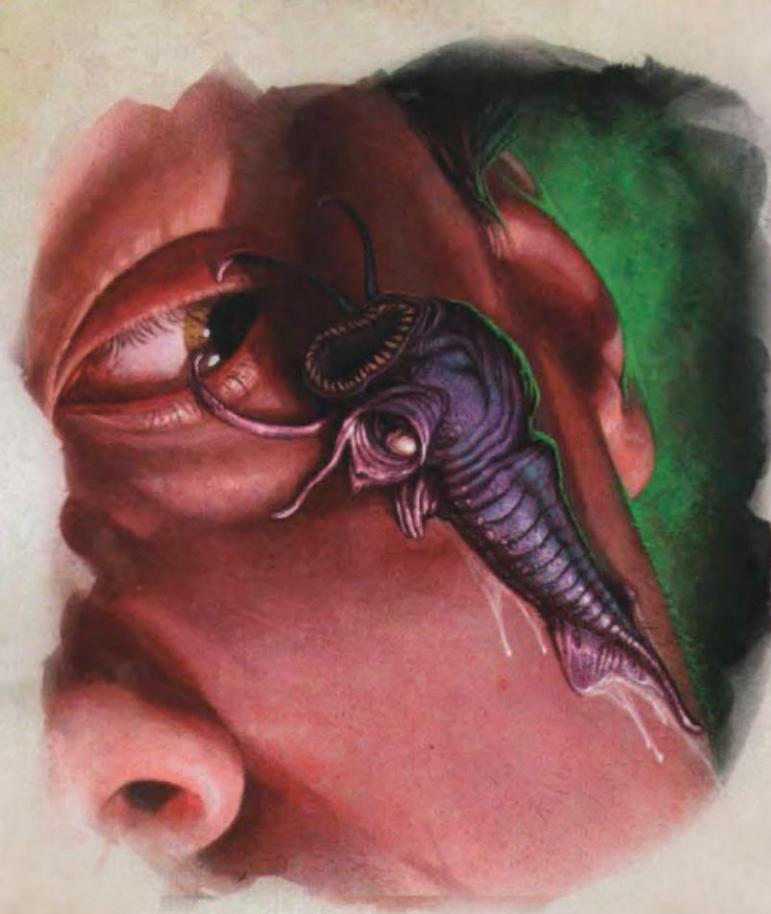
Através do capricho da natureza parasítica dos ilitides, a sofisticação cultural de um devorador de mentes depende de que tipos de cérebros estão em sua dieta. Por exemplo, membros de uma colônia que se alimentam de grimlocks não são menos inteligentes que uma colônia que se alimenta de elfos, mas a primeira quase não prestará atenção em criar roupas para se vestir, enquanto a segunda se vestirá com roupas elaboradas. Esse fenômeno se estende por todas a manifestações culturais, desde os modos de arquitetura até as decorações que enfeitam os jarros funerários de cérebro dos ilitide.

UM DEVORADOR DE MENTES VOS VÊ, E TODOS VOS VÊEM.

UMA MENTE. UMA DESAGRADÁVEL, SUSPEITA MENTE.

- ELMINSTER





## CEREMORFOSE

Devoradores de mentes não se reproduzem pelos meios convencionais. Ao invés disso, eles botam ovos de onde chocam uma criatura parecida com um girino, e que são usadas para fazer mais da espécie através de um processo chamado ceremorfose. Primeiro, um humanoíde capturado é domesticado através de uma explosão de poder psíônico. Um girino recém chocado é inserido no crânio da vítima, normalmente pelos orifícios do nariz ou do ouvido. O girino cresce enquanto devora o cérebro do humanoíde, ligando-se ao tronco cerebral da vítima, tornando-se seu novo cérebro. Durante o período de uma semana, o corpo do humanoíde muda de forma, e um novo devorador de mentes surge. O devorador de mentes emergente geralmente mantém algumas longínquas memórias de sua forma antiga, mas essas vagas lembranças raramente têm algum impacto em sua nova vida como um monstro devorador de cérebros.

## O CÉREBRO ANCIÃO

Os devoradores de mentes usam a telepatia para se comunicar entre si e com outras criaturas. Entre seus pares, formam uma rede de mentes. Cada devorador de mentes é um nódulo da rede, realizando tarefas específicas, dividindo informações, e assim por diante. No centro desta rede está o cérebro ancião. O cérebro ancião é o mais poderoso membro de uma colônia de devoradores de mente. Assim como devoradores de mentes tratam escravos feitos de humanoides capturados, o cérebro ancião espera perfeita obediência dos ilitides que fazem parte de sua colônia.

Se um único devorador de mentes em uma colônia vir ou ouvir algo, o cérebro ancião e todos os demais ilitides na colônia tomam ciência disso imediatamente. A colônia conta com a memória coletiva, composta do conhecimento, experiência e habilidades de seus membros e é guardada no cérebro ancião.

De certa forma, uma colônia de devoradores de

mentes é uma grande biblioteca de conhecimento guardado entre as mentes de seus membros, com o cérebro ancião como bibliotecário. Cada ilitide representa uma categoria ou subseção da biblioteca. Um devorador de mentes pode se especializar em biologia, enquanto outro é especialista em defender a colônia. Uma vez que cada devorador de mentes tem um intelecto quase genial, a extensão de seu conhecimento é equivalente aos mais altos níveis de escolarização atingidos pelos humanos.

Há limites ao alcance de uma colônia. Um ilitide pode ser parte da rede de mentes de sua colônia apenas enquanto estiver a menos de oito quilômetros do cérebro ancião. Além dessa distância, está por conta própria. Devoradores de mentes que se aventuram longe da colônia o fazem apenas sob ordens expressas do cérebro ancião. Apesar de tais missões arriscarem atrair atenção indesejada, elas podem render tesouros em conhecimentos e compreensão a serem divididos entre a colônia inteira quando um devorador de mentes retorna.

É conveniente para os humanóides entenderem uma colônia de devoradores de mente pensando nela como um único indivíduo – o cérebro ancião – dirigindo um número de mentes menores e submissas, que são os demais devoradores de mentes. Talvez, em algum momento, cada devorador de mentes foi independente, mas agora o cérebro ancião é o único poder verdadeiro. Os ilitides sabem que a continuação de sua sobrevivência e o eventual retorno ao poder só são possíveis através da coordenação perfeita e obediência absoluta ao cérebro ancião.

Um cérebro ancião é arrogante, maquiavélico e sedento por poder, mas rápido para escapar ou implorar por misericórdia quando diante de um inimigo poderoso. Não possui qualquer conceito de alegria, simpatia ou caridade, mas é bem familiarizado com o medo, a raiva, e a curiosidade. Seu intelecto é absolutamente incapaz de empatia ou preocupação com criaturas além de si mesmo.

Um cérebro ancião possui perfeita memória da história de sua raça. Consequentemente, ele enxerga a si mesmo como um refugiado e uma vítima, forçado ao exílio por monstros bárbaros. Um cérebro ancião também se vê como um salvador da raça dos devoradores de mentes e um memorial vivo que preserva a memória das presas dos devoradores de mentes. Em sua lógica distorcida, humanoides cujos cérebros são devorados pela colônia são tornados imortais, e suas memórias preservadas eternamente na mente labiríntica do cérebro ancião.

Quando um devorador de mentes envelhece e fica enfermo, ou é mortalmente ferido, o cérebro ancião o absorve – outra forma de imortalidade, uma vez que a mente do devorador de mentes aventura-se pela mente coletiva da colônia para sempre.

Veja o capítulo 3 para mais informações sobre cérebros anciões.

## ILITIDES RENEGADOS

Em raras ocasiões um devorador de mentes que está afastado da colônia se liberta do cérebro ancião. Talvez tenha passado por uma situação em que seus vínculos de obediência foram destruídos, ou talvez a colônia foi destruída enquanto ele estava fora. Nesses casos, o devorador de mentes se torna livre, desde que evite o contato com outro cérebro ancião.

Um ilitide renegado permanece amedrontado de ataques de gith, e provavelmente tentará criar uma colônia para si, o melhor a ser feito para se manter escondido. Ele reúne servos, estabelece um lar, e torna a defesa de seu território sua prioridade máxima. Diferente de devoradores de mentes de uma colônia, ilitides dissidentes desenvolvem um saudável respeito



por aqueles diferentes de si. Eles tratam criaturas e indivíduos excepcionalmente poderosos como seus iguais, não como adversários, e buscam cooperar com eles. Um devorador de mentes dissidente pode se tornar um conselheiro confiável ou um poderoso aliado, desde que seja bem alimentado. Qualquer aliança que faça, porém, colapsa se o devorador de mentes cair no controle de um cérebro ancião outra vez.

## INIMIGOS EM TODOS OS LUGARES

Cérebros anciões buscam estabilidade e segurança para suas colônias, e uma colônia pode permanecer pacífica por décadas se puder evitar ser descoberta enquanto adquire comida.

Dois tipos de eventos podem romper com a tranquilidade de uma colônia: uma invasão e o aparecimento de um ulitharid.

### OS GITH NUNCA DESCANSAM

Os githzerai e githyanki se lembram da escravização de seus ancestrais. Eles enviam grupos de caça ao Plano Material para expor e assassinar ilitides onde quer que consigam encontrar. Após séculos de caça, eles se tornaram muito habilidosos no que fazem. Todas as mentes em uma colônia de devoradores de mentes estão em constante alerta para uma invasão de gith, mesmo que nunca tenham lutado com eles antes.

Predadores das Terras da Escuridão, aventureiros e outros tipos de criaturas formidáveis são outras ameaças para a colônia. Apesar de os devoradores de mentes e seu cérebro ancião serem incrivelmente poderosos, eles não são invencíveis: heróis poderosos, grupos de invasão dos drow, demônios ferozes, e outros perigos das Terras da Escuridão podem dizimar uma colônia mesmo que não obtenham sucesso em destruir o cérebro ancião.

### A ASCENSÃO DE UM ULITHARID

Em raras ocasiões, o processo de ceremorfose produz um ulitharid, um devorador de mentes mais poderoso que não está obrigado aos caprichos do cérebro ancião.

O surgimento de um ulitharid causa um surto na inteligência, criatividade e força coletiva da colônia. Enquanto o ulitharid ganha poder devorando cérebros e melhorando suas habilidades psínicas, a colônia se torna mais agressiva, buscando capturar mais e mais escravos.

Eventualmente, se a colônia crescer até um tamanho suficiente, o ulitharid vai embora. Metade dos devoradores de mentes e dos escravos na colônia passam por um grande êxodo, buscando um novo lar, distante pelo menos 160 quilômetros do lar antigo. Assim que o ulitharid encontra um lugar propício, seus seguidores constroem um novo lar, enquanto ele se transforma em um cérebro ancião.

Apesar de que uma criatura arrogante e ambiciosa como um cérebro ancião possa ressentir a ascensão de um ulitharid, ele entende que os devoradores de mentes não podem reconstruir seu império destruído sem aumentar seu domínio. Ele pode ressentir seu novo rival, mas conforta-se em saber que o ulitharid vai embora em pouco tempo e a colônia voltará ao normal.

### O GRANDE DESÍGNIO

A primeira prioridade de qualquer colônia de devoradores de mentes é sobreviver. O cérebro ancião e seus servos buscam se manter escondidos, normalmente nas profundezas da terra, enquanto capturam humanóides inteligentes suficientes para seu sustento, que permitem um crescimento devagar, porém constante.

Uma vez que a colônia está segura, ela foca no Grande Desígnio – o plano dos devoradores de mentes para reconstruir seu império perdido. Os ilitides sabem que a retomada de seu devido lugar no mundo só é possível após a eliminação dos githzerai e githyanki e os humanóides remanescentes forem transformados em escravos dóceis. Para esse fim, cada colônia conduz pesquisas sobre a natureza do mundo e das criaturas que o habitam. Os devoradores de mentes examinam cada faceta da realidade, procurando qualquer conhecimento que possa dar a eles a vantagem que precisam para confrontar, derrotar e subjugar seus inimigos.

Cada colônia investiga uma ampla variedade de tópicos e fenômenos. Alguns membros podem se focar em projetos simples como o desenvolvimento de novos usos de poder psíônico ou como criar criaturas selvagens para servir como soldados rasos. Outros buscam assuntos mais teóricos. Um devorador de mentes pode estudar tons musicais, por exemplo, na esperança de achar uma forma de manipular as emoções de humanóides. Outro pode pesquisar a comida dos humanóides para verificar se a sua dieta ou práticas de agricultura podem ser exploradas. Nenhuma linha de pesquisa é muito esotérica se puder auxiliar no próximo passo na realização do Grande Desígnio.

## PRINCÍPIOS ESTRATÉGICOS

Uma vez que os devoradores de mentes precisam se estabelecer próximos de uma fonte de comida, eles devem determinar qual é a melhor maneira de interagir com os humanóides que eles pretendem conquistar. Uma colônia geralmente adota uma das três estratégias para lidar com seus vizinhos.

**Controle.** Uma colônia que precisa desesperadamente crescer sua população se concentra em capturar humanóides para transformá-los em escravos e ilitides. Operando individualmente ou em pequenos grupos, seus membros usam furtividade e disfarce para se infiltrar em comunidades humanóides enquanto mantém sua presença em segredo. Na falta de números ou em habilidade para prevalecer e dominar toda a população, a colônia volta suas pesquisas para formas mais efetivas de exercer controle, como encontrando uma maneira de amplificar o poder do cérebro ancião para possibilitá-lo a exercer sua influência sobre uma distância maior.

**Destrução.** Em razão dos devoradores de mentes serem fisicamente fracos, eles não podem recorrer ao combate simples para derrotar seus inimigos. Se uma colônia se encontra em circunstâncias onde possa haver agressividade, seus membros focarão suas pesquisas em formas de causar casualidades massivas com risco mínimo para si mesmos, como pragas ou métodos para trazer fome e outros desastres naturais. Uma colônia de devoradores de mentes usando dessa estratégia coleta e se alimenta de humanóides principalmente para usar o conhecimento que ganham para compreender as forças e fraquezas de suas vítimas, com o principal objetivo de encontrar uma forma de dispensar todos de uma vez.

**Subversão.** Como um meio termo entre controle e destruição, uma colônia pode tentar tomar o controle de alguns elementos chave de uma comunidade humanóide, e depois misturar, em alguns, calculados atos destrutivos para enviar os humanóides em um inexorável declínio. Se os ilitides podem edificar o colapso da autoridade central de uma sociedade, seja por incitar anos de fome enquanto faz a nobreza local sofrer crises de loucura através de assaltos psíônicos, eles podem criar agitação generalizada que a colônia pode usar para sua vantagem. Os devoradores de mentes podem se tornar mais expansionistas, confiantes de que qualquer resposta dos humanóides será muito dispersa para ameaça-los.

## OBJETIVOS ESPECIAIS

Muitas das pesquisas esotéricas desenvolvidas por uma colônia refletem as ambições e prioridades do cérebro ancião que a controla. Cada um tem ideias particulares sobre a melhor forma de contribuir com o sucesso do Grande Desígnio, incluindo essas possibilidades:

- A descoberta e destruição de todos os berços de githyanki.
- Coletar criaturas e instigar a insanidade nelas para criar novos sabores de pensamento.
- Patrocinar uma escola de magia para atrair mentes inteligentes para a colônia se alimentar.
- Redescobrir o segredo da engenharia nautilóide para ascender ao céu.
- Atrair uma cidade da superfície para o Subterrâneo de forma a ter uma população de vítimas prontas.

## INTERPRETANDO UM DEVORADOR DE MENTES

Devoradores de mentes são monstros inumanos que existem tipicamente como parte de uma mente coletiva de colônia. Apesar disso, ilitides não são drones para o cérebro ancião. Cada um tem uma mente brilhante, personalidade e motivações próprias.

### TRAÇOS DE PERSONALIDADE DO DEVORADOR

d8	Traço de Personalidade
1	Eu nunca deixo passar a oportunidade de demonstrar meu desprezo por seres inferiores.
2	Eu gosto de saborear minhas refeições gerando emoções positivas nas minhas vítimas antes de me alimentar delas.
3	Para não macular meus pensamentos, eu evito me comunicar telepaticamente com seres inferiores sempre que possível.
4	Eu nunca me alimento, a não ser que a vítima esteja consciente e desperta.
5	Eu sou muito seletivo. Eu me alimento apenas de cérebros de um tipo específico de humanoide.
6	Eu sou curioso sobre como outras raças vivem e como suas sociedades funcionam.
7	Eu acho batalhas estimulantes.
8	Eu sou curioso sobre os limites da inteligência de outras criaturas e desenvolvo situações para testá-los.

### IDEAIS DO DEVORADOR DE MENTES

d6	Ideal
1	<b>Conhecimento.</b> Toda informação tem valor. (Neutro)
2	<b>Obediência.</b> Nada é mais importante que seguir ordens. (Leal)
3	<b>Egoísmo.</b> Eu trabalho melhor quando motivado pelo meu próprio interesse. (Caótico)
4	<b>Verdade.</b> A verdade é a fundação do conhecimento, por isso eu nunca minto. (Leal)
5	<b>Superioridade.</b> Nada pode ser ganho através do estudo de seres inferiores. (Neutro)
6	<b>Dominação.</b> Todos devem se submeter ao meu controle. (Mal)

## VÍNCULOS DO DEVORADOR DE MENTES

d8	Vínculo
1	Eu acredito que o cérebro ancião está errado sobre algo, e quero convencê-lo disso.
2	Eu tenho um segredo que desejo esconder até dos outros devoradores de mentes.
3	Quanto mais a colônia cresce, mais fortes todos nós nos tornamos.
4	Nada é mais importante do que reconstruir nosso império perdido.
5	A persistência da minha colônia é o bem maior.
6	Eu tenho uma pesquisa importante que precisa ser protegida a qualquer custo.

## DEFEITOS DO DEVORADOR DE MENTES

d8	Defeito
1	Eu ignoro as emoções demonstradas pelos outros.
2	Eu acredito que meus subordinados sempre farão exatamente como eu mandar.
3	Eu nunca acho que os outros entenderam e sempre explico tudo.
4	Eu tenho uma memória que não é minha. Sou obcecado sobre isso.
5	É impossível que outra criatura me passe para trás.
6	Às vezes eu confundo os pensamentos dos outros com os meus.

## NOMES DE DEVORADORES DE MENTES

Entre os devoradores de mentes, pensamentos não são comunicados na forma de linguagem, mas, ao invés disso, são transmitidos telepaticamente como conceitos e associações, que outros humanóides interpretam em sua própria linguagem.

Comunicação telepática com um devorador de mentes é frequentemente acompanhada por uma estática mental que, para o interlocutor, tem o “som” de um sussurro subjacente salpicado com cliques guturais. A intensidade dessa estática aumenta quando um devorador de mentes se refere a si mesmo, porque ao dizer seu nome, o ilitide está comunicando muito mais informações sobre si mesmo que os humanóides conseguem compreender. As silabas que compõem o nome do devorador de mentes como expressadas em outras línguas são fracas aproximações do som que os outros ouvem em suas mentes quando os ilitides se referem a si mesmos.

Um ilitide pode adotar um nome que seja mais simples para seus súditos e aliados pronunciar, ou que que os faça parecer mais ferozes aos seus inimigos, mas cada um começa a vida com um nome-pensamento como os exemplos na tabela de Nomes de Devoradores de Mentes, que servem para qualquer campanha.

## NOMES DO DEVORADOR DE MENTES

d12	Nome	d12	Nome
1	Aurangaul	7	Ralayan
2	Cephalossk	8	Sardsult
3	Drukt	9	S'venchen
4	Drusiss	10	Tharcereli
5	Lugribosssk	11	Tobulux
6	Quoor	12	Zellix

## LINGUAGEM

A fisiologia dos devoradores de mentes não os torna bem equipados para a pronuncia típica dos idiomas humanóides, e a maioria usa exclusivamente telepatia. Às vezes, entretanto, eles acham necessário falar, como quando conjuram uma magia divina, verbalizando a palavra comando de um item mágico, ou se comunicando com diversas criaturas ao mesmo tempo. Um devorador de mentes consegue realizar tais feitos vocais forçando um de seus tentáculos dentro de sua garganta e torcendo a ponta para servir como uma língua. O processo é desconfortável para o devorador de mentes, pode ser inquietante para outras criaturas testemunharem, e resulta em um som que é frequentemente angustiante para o ouvido. Apesar da dificuldade, alguns devoradores de mentes estudam a comunicação falada e conseguem comunicar-se de forma consistentemente inteligível (se não melodiosa).

## QUALITH

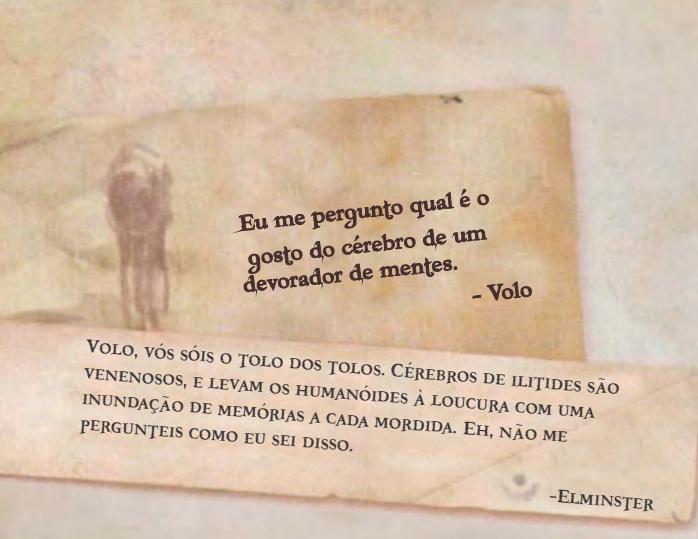
A “escrita” dos devoradores de mente, conhecida como Qualith, não é simples como um conjunto de símbolos representando sons ou ideias. Uma inscrição em Qualith captura os pensamentos de seus criadores e transmite psionicamente os pensamentos para um devorador de mentes que depois leia as inscrições tocando-as com seus tentáculos. Devoradores de mentes escrevem em Qualith através de mensagens feitas de impressões psionicas em material não mágico e não vivo que eles tocam ou acariciam com seus tentáculos. A impressão causa mudanças imperceptíveis na superfície do objeto, e o desgaste e degradação do material podem fazer a inscrição sumir e falhar.

Uma frase em Qualith é formada por até quatro linhas de estrofes, criando um padrão complexo que é indecifravel por outras criaturas. Alguém que toque a inscrição em Qualith, entretanto, pode receber versões fragmentadas dos pensamentos múltiplos contidos dentro dela. Um não-ilitide que queira entender uma inscrição em Qualith pode fazer um teste de Inteligência (CD baseada na complexidade dos pensamentos contidos) para tentar entender um pouco do significado das inscrições. Várias tentativas bem-sucedidas podem revelar aspectos diferentes sobre o autor ilitide, o significado que ele pretendia, e os destinatários da mensagem. Uma tentativa falha resulta em uma terrível dor de cabeça e, em casos extremos, loucura. A magia *compreender idiomas* provê entendimento sobre a inscrição de maneira quase idêntica à que um devorador de mentes receberia ao lê-la.

## SERVOS DOS DEVORADORES DE MENTES

Devoradores de mentes nunca se aliam verdadeiramente a nenhuma criatura. Ou tentam tomar o controle da população subvertendo seus líderes, ou usam psionicos para dominar um humanóide e torná-lo um escravo.

Ilitides às vezes se infiltram em uma tribo humanóide das Terras da Escuridão e usam suas superstições e tradições como ferramentas para torná-los seguidores úteis. Um devorador de mentes pode usar suas habilidades psionicas para enviar visões a um xamã humanóide, fazendo-o proclamar os devoradores de mentes como emissários dos deuses. Com esse ardil em funcionamento, os “deuses” passam a ditar regras estritas que causam alguns membros da tribo serem considerados hereges, servindo de pretexto para ocasionalmente capturar um humanóide e devorar seu cérebro. Depois que a colônia esgota e desmoraliza a população suficientemente, os ilitides podem invadir em massa e tentar tornar os seguidores remanescentes em escravos.



*Eu me pergunto qual é o gosto do cérebro de um devorador de mentes.*

- VOLO

VOLO, VÓS SÓIS O TOLO DOS TOLOS. CÉREBROS DE ILITIDES SÃO VENENOSOS, E LEVAM OS HUMANÓIDES À LOUCURA COM UMA INUNDAÇÃO DE MEMÓRIAS A CADA MORDIDA. EH, NÃO ME PERGUNTEIS COMO EU SEI DISSO.

- ELMINSTER

O processo de transformar uma criatura em um escravo requer a toda a atenção e energia da colônia, fazendo disso algo além de uma simples questão. Apesar de requerer que apenas um devorador de mentes realize o procedimento, qualquer ilitide não envolvido diretamente no processo precisa doar seu poder psíônico para o esforço enquanto permanece, de outra maneira, inativo.

Um futuro escravo primeiro é domesticado através de meios psíônicos. Usando uma versão mais fraca da habilidade Rajada Mental, o devorador de mentes bombardeia a vítima com energia que penetra através de suas sinapses como ácido, limpando sua personalidade anterior e deixando-a como uma casca parcialmente vazia. Esse passo dura 24 horas. Nas próximas 48 horas, os ilitides reconstruem as memórias e personalidades da vítima, concedendo a ela as habilidades e talentos necessários para que possa realizar a função pretendida.

O processo que cria um escravo muda quase tudo sobre a vítima. A criatura retém seus Dados de Vida, pontos de vida, traços raciais (mas não as proficiências garantidas pela raça), e todos os outros atributos, exceto por Inteligência. Depois da primeira fase do processo, a Inteligência da criatura é reduzida pela metade; após o segundo estágio, sua Inteligência é aumentada em 1d6.

Para completar o processo, o escravo recebe um novo conjunto de proficiências, um novo alinhamento, e uma nova personalidade. Algumas colônias aprenderam como reaproveitar habilidades psíônicas da vítima durante o processo ou como implantar poderes psíônicos em seus escravos. Além disso, algumas colônias sabem como deixar a personalidade de uma vítima intacta enquanto infundem uma lealdade fanática ao cérebro ancião da colônia e também poder telepático que permite a vítima se comunicar com seus novos mestres como se fosse um devorador de mentes. Esse tipo de escravo se torna um perfeito espião, já que muitos jamais suspeitarão sua verdadeira natureza.

Um escravo pode ser restaurado a seu estado anterior através de uma combinação de feitiços durante certo período. Devem ser conjurados os feitiços *regeneração*, *curar* e *grande restauração* no escravo, uma vez por dia durante três dias consecutivos. A vítima é restaurada ao normal quando o último rodízio de feitiços é conjurado.

Devoradores de mentes preferem na maioria das vezes usar humanóides como escravos, uma vez que eles possuem equilíbrio entre atributos físicos e anatomia apropriada. Animais, por outro lado, requerem constante vigia e não possuem a habilidade de usar ferramentas para auxiliar a colônia. Entre uma variedade de humanóides disponíveis para os ilitides, eles possuem algumas preferências e tendências.

## DUERGAR

Devoradores de mentes tem odiado os duergar desde o dia em que os anões cinzentos se revoltaram contra eles, mas consideram seus cérebros uma guloseima. Os Duergar servem como uma constante memória para os illithids que qualquer criatura que os sirva devem ser mantidos idiotas e facilmente controlados. Os duergar inteligentes livraram-se da antiga tentativa dos devoradores de mentes de controla-los e tem sido inimigos dos ilitides desde então.

## GRIMLOCKS

Os primeiros grimlocks descendem de humanos corrompidos por devoradores de mentes em tempos antigos, e atualmente esses humanóides cegos estão entre os serviços preferidos dos ilitides. Fortes, mas idiotas, eles não possuem iniciativa e astúcia para se rebelar enquanto forem bem alimentados, alojados, e tiverem a oportunidade de pilhar de matar. Além disso, a incapacidade dos grimlocks em ver dá ao seu cérebro um sabor exótico que os devoradores de mentes adoram.

## KUO-TOA

Ilitides já usaram kuo-toa como escravos extensivamente, já que eles se provaram bem fáceis de se controlar. Com o tempo, entretanto, a exposição repetida às intrusões psíônicas dos devoradores de mentes enlouqueceu os kuo-toa. Atualmente, kuo-toa não são bons escravos porque sua insanidade os torna difíceis de controlar. Devoradores de mentes consideram os cérebros dos kuo-toa uma ótima guloseima, mas preferem consumi-los crus, imaculados pela alteração psíônica. Dessa forma, eles tendem a comer os kuo-toa logo após captura-los, ao invés de tentar mantê-los enjaulados ou domesticados.

## QUAGGOATHS

Devoradores de mentes acreditam que a habilidade psíônica inata, embora raramente manifestada, dos quaggoths os tornam excelentes escravos. Sempre que possível, eles manipulam o thonot da tribo (um xamã psíônico) para declarar sua aliança à colônia. Quaggoths são naturalmente fortes e rápidos, fazendo tropas de choque ideais sem a necessidade de modificações adicionais. As tendências caóticas dos quaggoths eventualmente motiva a maioria das colônias a convertê-los em escravos ou comida, ao invés de confiar no thonot quaggoth para mantê-los sob controle.

## HUMANÓIDES

Apenas as mais desesperadas colônias se importam em usar goblins, kobolds, gnomos e outros pequenos humanóides para algo além de comida. Pequenos humanóides são uma ótima fonte de alimento porque eles tendem a se agrupar em grupos numerosos, e seu medo e desespero diante de uma incursão de devoradores de mentes faz seus cérebros terem um gosto apreciado pelo paladar ilitide. Eles também são relativamente fáceis para que escravos humanóides, maiores e mais fortes, os controles. Pequenos humanóides raramente são transformados em escravos ou mantidos sobre controle firme.

Quase qualquer criatura humanóide pode se tornar um escravo, e as vezes os devoradores de mentes trabalham com quaisquer vítimas que caiam sobre suas garras. Além das exceções discutidas acima, eles tendem a ver orcs, bugbears, humanos e outros humanóides similares como largamente intercambiáveis. Seus cérebros todos possuem um gosto similar, e sua utilidade como escravos é praticamente igual.

# MONSTROS DOS DEVORADORES DE MENTES

Devoradores de mentes raramente usam outras criaturas como escravos ou desenvolvem qualquer relação com eles. A maioria é muito grande e forte para se manter enjauladas muito tempo ou possuem intelecto muito limitado para completar qualquer tarefa além das mais simples. No geral, não-humanóides encontrados em companhia de devoradores de mentes são aqueles que os ilitides criaram ou reproduziram para propósitos específicos. Algumas dessas criaturas merecem uma menção especial.

## DEVORADORES DE INTELECTO

Quase todas colônias de devoradores de mentes criam devoradores de intelecto e os espalha nas áreas ao redor de seu covil para que fiquem de guarda, matem intrusos e atraiam vítimas frescas para seu fim.

## MENTETESTEMUNHA

A mentetestemunha da mente representa uma exceção ao procedimento típico de reprodução de devoradores de mente. Se uma colônia for bem-sucedida em capturar e subjuguar um beholder, ela pode usar um girino para converter a criatura em um híbrido bizarro conhecido como testemunha da mente. Uma mentetestemunha da mente é um tipo de cubo psíquico, capaz de coletar e ampliar o poder psíônico dos ilitides.

Veja o Capítulo 3 desse livro para mais informações sobre mentetestemunha.

## NEOTHELÍDEO

Esses horrores, odiados pelos devoradores de mentes, ocasionalmente surgem quando aqueles alheios às tradições de devoradores de mentes destroem uma colônia. Um neothelídeo surge quando uma fonte de girinos é deixada sem cuidados. Os girinos destroem uns aos outros, e o sobrevivente cresce até ficar imenso. Comparáveis com os vermes roxos, esses behemoths devoram tudo o que encontram pela frente.

Veja o Capítulo 3 desse livro para mais informações sobre neothelídeos.

## COVIS DOS DEVORADORES DE MENTES

No covil de uma colônia de devoradores de mentes, a segurança de seus residentes é o mais importante. Como resultado, covis de ilitides são sempre bem escondidos e bem defendidos, quase sempre no subsolo, e com humanóides e seus deliciosos cérebros ao alcance.

Não há dois covis idênticos, já que o cérebro ancião residente dirige a forma e a função de cada um. O covil mostrado no mapa a seguir é típico e inclui vários elementos encontrados em toda fortaleza de colônia.

Os ilitides, com sua habilidade de levitar, projetam a maior parte de seus covis para tornar o movimento de bipedes o mais difícil possível. Nesses lugares, escravos precisam escalar ou usar cordas para se mover de um lado a outro.

## CÂMARA DO CÉREBRO

Às vezes, os devoradores de mentes mantêm cérebros extraídos em um líquido mágico. Ainda perfeitamente vivos, eles são mantidos na câmara de cérebros. Os devoradores de mentes usam esses cérebros para avançar seu estudo de como psíônicos afetam seus inimigos. Eles também se divertem com o balbuciar de



pensamentos horríveis e confusos que emanam dessas fontes, e algumas vezes permanecem em silêncio na câmara, contemplando confortavelmente. Cérebros que se provem chatos ou maçantes são consumidos eventualmente, enquanto a maioria dos interessantes são adicionados à biblioteca de cérebros.

### BIBLIOTECA DE CÉREBROS

Cérebros extraídos que são de alguma forma excepcionais são mantidos na biblioteca de cérebros da colônia. Aqui, os devoradores de mentes continuam seus exames de maneira muito mais profunda.

### CÂMARA DE LIMPEZA

Vítimas recém capturadas são processadas nas câmaras de limpeza. Seu equipamento é removido e destruído, ou mantido se for interessante, seu cabelo é raspado para prevenir parasitas, e qualquer um que esteja adoecido é descartado.

### SALÃO BANAL

O salão banal do covil serve como um ponto de encontro para os escravos da colônia. Assim que completam seus deveres, eles vêm aqui para descansar, comer, e aguardar por novas ordens. Qualquer devorador de mentes que precise de assistência pode visitar esse salão para obter a força bruta necessária. No caso de um ataque, os escravos se reúnem aqui para se armarem e se prepararem para a batalha.

### TANQUE DE REPOUSO DO CÉREBRO ANCIÃO

Geralmente localizado no centro, o tanque de repouso é onde o cérebro ancião permanece em sua piscina de salmoura, protegido por uma camada quase impenetrável de uma substância vítreia que bloqueia todos os ataques com exceção de habilidade psiónicas. O cérebro ancião descansa aqui, e geralmente chama os membros da colônia para se engajar em debates sobre filosofia e a natureza dos planos. Um cérebro ancião de uma colônia específica é um brutamontes, e tem sido conhecido por destruir ilitides que o vencem em seus debates.

### SALA DAS GUARDA

Câmaras no perímetro do covil são continuamente alimentadas com escravos fortemente armados, constructos e outros sentinelas. Os habitantes desses cômodos atacam estranhos à vista e soam o alarme. Qualquer entrada para um covil é sempre escondida por uma porta secreta, uma ilusão ou alguma outra barreira.

### ALOJAMENTO DOS ILITIDES

Cada membro da colônia reivindica um único cômodo ou uma pequena série de câmaras como seu e usa o espaço para conduzir sua pesquisa pessoal. O alojamento dos ilitides pode conter instrumentos musicais e escravos com vozes melodiosas; outro pode conter jaulas com espécimes infectados com uma variedade de doenças que os devoradores de mentes estão estudando.

### BIBLIOTECA (E CÂMARA DE DISSECÇÃO)

A biblioteca de um covil de devoradores de mentes não é uma coleção de livros, mas um arranjo de órgãos ainda vivos mantidos no mesmo fluido que os permite manter os cérebros vivos. Os devoradores de mentes estudam os órgãos para refinar seus experimentos. Experimentos malsucedidos da câmara de transformação são trazidos para cá para ser dissecados de modo que seus órgãos possam ser adicionados ao conteúdo da biblioteca.

### PRISÃO

Os resultados de experimentos malsucedidos da câmara

de transformação são desovados em jaulas e celas na prisão, para prevenir que vaguem a esmo para outras partes do covil. Eles são eventualmente processados pela biblioteca mais próxima.

### CÂMARA DOS GIRINOS

O cérebro ancião dita que a população de girinos deve ser mantida em pequenos tanques sob guarda, longe da piscina de salmoura. Se a piscina de salmoura for destruída em um ataque, esses girinos possuem melhores chances de sobrevivência.

### CÂMARA DE TRANSFORMAÇÃO

A câmara de transformação contém algumas pequenas celas. Os sujeitos de experimentos promissores são mantidos aqui, bombardeados com energia psiónica em um esforço para deformar seu desenvolvimento físico. A maioria das criaturas que passam por esse processo se tornam miseráveis deformados e aleijados, mas alguns emergem mais fortes e endurecidos que antes.

### NAUTILÓIDES

Devoradores de mentes usam navios voadores bizarros, chamados de nautilóides. Capazes de se mover pelo Plano Astral, nautilóides também podem transportar devoradores de mentes entre os vários mundos do Plano Material.

Um nautilóide se parece com uma concha enorme, com um deque exterior e muitos tentáculos borrachudos. Eras atrás, quando os devoradores de mentes podiam voar através dos mundos do Plano Material sem resistência, eles usavam os tentáculos dos nautilóides para vasculhar a superfície por criaturas interessantes para levar de volta ao covil para estudo ou para banquetear-se.

A característica mais notável de um nautilóide é sua habilidade de se mover diretamente de um mundo para outro no Plano Material. Normalmente, viajantes precisam se aventurar até Sigil, uma cidade nos Planos Externos, e encontrar um portal que conduza ao mundo específico que eles procuram. Mas os devoradores de mentes usam os nautilóides para se mover entre os mundos sem precisar ir até Sigil. Por esses meios, eles conseguiram se espalhar em quase cada canto do multiverso.

Atualmente, um nautilóide é dificilmente visto. Uma colônia em posse de um toma muito cuidado para mantê-lo escondido, decolando apenas se necessário. A notícia de um nautilóide viajando pelo ar se espalha rapidamente em quase qualquer mundo e provavelmente atrairá a atenção de githyanki e githzerai vingativos. Um grupo de caça gith vê um nautilóide como o maior dos prêmios que pode conquistar, acima até de um cérebro ancião.

Os ilitides perderam o segredo de construção de um nautilóide, o que significa que a perda de qualquer dessas embarcações os leva um passo adiante em permanecer presos no Plano Material.

### USOS OFENSIVOS E DEFENSIVOS

Uma colônia que tem acesso a um nautilóide o usa como uma arma apenas em raras ocasiões, talvez como parte da fase final de um plano para subverter, destruir ou controlar um inimigo. Nautilóides se movem silenciosamente e são quase impossíveis de detectar no escuro. Um ataque surpresa, com a embarcação expelindo devoradores de mentes e escravos para finalizar o ataque antes que ele pouse, pode obliterar o acampamento inimigo em uma única noite.



EMBARCAÇÕES QUE VIAJAM ATRAVÉS DAS ESTRELAS? NA PRÓXIMA VÓS  
IREIS CONTAR HISTÓRIAS DE UM HIPÓPTAMO FALANTE QUE ANDA  
EM DUAS PERNAS E CARREGA UM ARCO. EU PEDI PARA VÓS  
PESQUISARDES FATOS SOBRE OUTROS MUNDOS, E NÃO PASSARDES UMA  
SEMANA DENTRO DE UM NINHO DE ÓPIO.

- ELMINSTER

Muitas colônias possuem um nautilóide a salvo para uso como um veículo de fuga. Se pressionados por invasores, os ilitides sobreviventes e o cérebro ancião entram na embarcação e imediatamente transferem-se para outro mundo, deixando os atacantes para trás.

### COVIS MÓVEIS

Alguns nautilóides são grandes o suficiente para conter uma colônia inteira, servindo como um covil móvel. Uma colônia que usa um nautilóide dessa maneira é muito mais agressiva que outras colônias, já que conseguem efetivamente realizar ataques surpresas repentinas e escapar e podem ir embora de uma área que não possua mais vítimas.

Essas embarcações imensas invariavelmente possuem proteções que as permitem sobreviver em ambientes extremos. Dessa forma, ilitides tipicamente estabelecem seu covil no topo de montanhas, abaixo da superfície do oceano, ou nos níveis superiores da atmosfera – lugares onde investidas por seus inimigos são praticamente impossíveis.

## MÁGICA DOS DEVORADORES DE MENTES

De sua perspectiva como mestres de energia psíônica, devoradores de mentes veem a magia como uma selvagem, imprevisível, e primitiva fonte de poder. Afinal, qualquer coisa que simples humanóides podem aprender a usar deve ser ineficaz comparado com o que os ilitides são capazes de fazer.

### MAGIA ARCANAS

Devoradores de mentes consideram a magia arcana como uma abominação, um primo deformado do poder psíônico que será apagado do multiverso quando o império ilitide se erguer novamente. Alguns sábios especulam que essa atitude surgiu entre os devoradores de mentes porque a magia foi fundamental na rebelião dos gith.

De qualquer modo, alguns devoradores de mentes renegados estudam a magia arcana. Usando alguns dos itens ou feitiços que descobrem, eles podem proteger suas mentes enquanto aspiram se livrar do controle do cérebro ancião.

Eventualmente, um devorador de mentes separado da colônia segue o caminho para se tornar um lich. Assim como o cérebro ancião oferece imortalidade para os ilitides fiéis, também se tornar um lich garante vida eterna. O sentimento de liberdade que vem com essa mudança é enaltecedor, mas o espetro da morte eterna transforma a ações do devorador de mentes. Um devorador de mentes morto-vivo é odiado e caçado por outros ilitides, mas muitos são poderosos o suficiente para resistir aos atacantes.

Veja a entrada de alhoon no capítulo 3 desse livro para mais informações sobre devoradores de mentes mortos-vivos.

### MAGIA DIVINA

Iilitides reconhecem a existência de entidades divinas, mas não é comum, a não ser para um devorador de mentes renegado, a adoração de tal poder. Uma vez que eles são capazes de viagens planares, os ilitides não veem a pós vida e os Planos Exteriores como a maioria das outras raças vê. Iilitides não acreditam que possuam

### JARROS FUNERÁRIOS DE CÉREBRO

Quando um devorador de mentes morre, outros devoradores de mentes tentam recuperar o cérebro do ilitide morto e trazê-lo até a piscina de salmoura da colônia para que o cérebro ancião o consuma. Para esse propósito, devoradores de mentes constroem jarros funerários de cérebro feitos de pedra. Cada jarro é feito para um indivíduo, gravado com Qualith e arte que se relacione aos feitos do devorador de cérebros. Geralmente um jarro funerário de cérebro de devorador de mentes é criado muito antes da morte do ilitide e atualizado conforme os anos se passam, com o jarro servindo como uma espécie de diário para aquele cujo cérebro eventualmente será nele inserido. Depois de preenchido com salmoura, um jarro funerário de cérebro pode preservar um cérebro sem danificá-lo por  $1d4 + 10$  anos.

almas cujo eterno destino é governado pelos deuses. Ao invés disso, quando um cérebro de devorador de mentes retorna ao cérebro ancião para ser consumido, a inteligência da criatura continua a viver. Apenas se o cérebro do ilitide não for recuperado após a morte é que sua consciência será lançada no esquecimento.

Duas entidades divinas estão há muito tempo relacionadas com devoradores de mentes por estudiosos de outras raças. Não se tratam de deuses, mas de manifestações de ideais de um estado mental psíônico e filosófico perfeito que os devoradores de mentes veneram. Iilitides ocasionalmente meditam sobre esses ideais enquanto realizam movimentos físicos que servem para auxiliá-los a alcançar a postura adequada – ações que observadores frequentemente confundem com veneração.

**Maanzecorian.** A entidade/conceito chamada Maanzecorian encarna uma completa compreensão do conhecimento. É um estado onde memórias, pensamentos, e aptidões são dragados da mente de alguém, não um por vez conforme a necessidade, mas todas dispostas e trazidas ao consciente ao mesmo tempo. A memória perfeita exibida pelos aboleths há muito tempo fascinam os devoradores de mentes que emulam Maanzecorian, levando a um frequente conflito entre as duas raças.

**Ilsensine.** Ilsensine é um ideal mais abrangente que Maanzecorian, levando muitos sábios a assumir que ele seja o mais importante ou mais poderoso dos dois “deuses”. Ilsensine representa não apenas o domínio da própria mente, mas uma união psíônica entre o indivíduo e o reino do conhecimento universal. Cérebros anciões diferentes possuem interpretações diferentes sobre o que significa esse estado e como alcança-lo. Cérebros anciões e ilitides que se devotam a Ilsensine por vezes perseguem maneiras de dominar deuses do conhecimento ou até aspiram suplantar tais deuses de forma a alcançar um estado de plena incorporação com a consciência universal.

## ITENS MÁGICOS DE DEVORADORES DE MENTES

Algumas colônias de devoradores de mentes desenvolveram a habilidade de criar ou modificar alguns tipos de equipamentos, imbuindo energia psíônica. Devoradores de mentes criam itens mágicos usáveis apenas por eles ou seus escravos – uma medida de segurança sensata para evitar que os inimigos dos ilitides usem suas próprias criações contra eles.

## LÂMINA DA MENTE

*Arma (qualquer espada), raro (requer sintonização por um indivíduo específico)*

Devoradores de mentes podem transformar qualquer espada não mágica em uma lâmina da mente. Apenas uma criatura pode se sintonizar ao item: ou um devorador de mentes específico ou um de seus escravos. Nas mãos de qualquer outra criatura, a lâmina da mente funciona como uma espada normal de seu tipo. Nas mãos do usuário pretendido, a lâmina da mente é uma arma mágica que causa 2d6 de dano psíquico extra a qualquer alvo que acerte.

## ARMADURA DE CARAPAÇA DA MENTE

*Armadura (qualquer armadura pesada), incomum (requer sintonização por um indivíduo específico)*

Devoradores de mentes podem transformar qualquer armadura pesada não mágica em uma armadura de carapaça da mente. Apenas uma criatura pode se sintonizar ao item: ou um devorador de mentes específico ou um de seus escravos. Nas mãos de qualquer outra criatura, a armadura de carapaça da mente funciona como uma armadura normal de seu tipo. Para seu usuário pretendido, a armadura garante vantagem em testes de Inteligência, Sabedoria, e Carisma e torna o usuário imune à condição de assustado.

## CHICOTE DA MENTE

*Arma (chicote), raro (requer sintonização por um devorador de mentes)*

Nas mãos de qualquer outra criatura que não um devorador de mentes, um chicote da mente funciona como um chicote normal. Nas mãos de um ilitide, essa arma mágica remove a vontade de sobreviver de uma criatura enquanto também remove sua carne, causando 2d4 extra de dano psíquico a qualquer alvo que atinja. Qualquer criatura que receba dano psíquico do chicote da mente deve também ser bem-sucedida em um teste de Sabedoria CD 15 ou terá desvantagem em testes de Inteligência, Sabedoria, e Carisma durante 1 minuto. A criatura pode repetir o teste no fim de cada um de seus turnos, livrando-se do efeito por sua conta em um sucesso.

## ESCUDO DA VISÃO ALÉM DO ALCANCE

*Armadura (escudo), raro*

Um devorador de mentes habilidoso em criar itens mágicos cria um escudo da visão além do alcance a partir da extração de um olho de um humanoíde inteligente e implantando-o magicamente na superfície externa de um escudo não mágico. O escudo se torna um item mágico assim que o olho é implantado, quando o devorador de mentes pode dá-lo a um escravo ou pendurá-lo na parede de seu covil. Enquanto o escudo estiver no mesmo plano de existência de seu criador, o devorador de mentes pode ver através do olho do escudo, que possui visão no escuro até o limite de 18 metros. Enquanto espia através desse olho mágico, o devorador de mentes pode usar sua ação de Rajada Mental como se estivesse de pé, atrás do escudo.

Se um escudo da visão além do alcance for destruído, o devorador de mentes que o criou ficará cego por 2d12 horas.

## MELHORIAS DE DEVORADORES DE MENTES

Algumas colônias de devoradores de mentes empoderaram seus escravos com equipamento não mágico para torná-los mais efetivos como guardiões do covil e guarda-costas. Dois exemplos de melhorias de devoradores de

mentes são apresentados aqui.

## GARRAS ESFOLADORAS

Iilitides nem sempre providenciam armas comuns para seus escravos, como espadas e machados. Algumas vezes eles melhoram as capacidades naturais dos escravos ao concedê-los uma nova anatomia. As garras esfoladoras tomam a forma de dedos articulados que se estendem em longas lâminas de metal. As garras são tricotadas na carne e ossos do braço de uma criatura e não podem ser removidas sem amputação cirúrgica.

Cada par de garras esfoladoras é planejada para uma criatura específica e não pode ser usada por mais ninguém. Uma criatura equipada com as garras esfoladoras pode usar sua ação para fazer um ataque corpo-a-corpo com as garras. As garras causam dano cortante baseado no tamanho da criatura: Pequeno, 1d8; Médio, 1d10; Grande, 1d12; ou Gigante, 2d8. A criatura adiciona seu bônus de proficiência e modificador de Força a qualquer rolagem de ataque realizado com as garras, e seu modificador de Força à rolagem de dano quando atingir uma criatura. As garras esfoladoras não cabem em criaturas Minúsculas e Colossais.

## MANTO DA SOBREVIVÊNCIA

Essa melhoria em forma de carapaça envolve partes dos ombros, pescoço e peito do usuário. Um manto da sobrevivência é equivalente a um traje não mágico de meia armadura de placas e leva o mesmo tempo de uma para vestir ou tirar. Ele não pode ser usado com outros tipos de armadura.

Uma criatura vestindo um manto da sobrevivência pode respirar normalmente em qualquer ambiente (incluindo o vácuo) e possui vantagem em testes contra gases perigosos (como aqueles criados por um feitiço *névoa mortal*, um feitiço *gás fedorento*, venenos inalados, e as armas de bafo de alguns dragões).

## TESOURO

Devoradores de mentes não guardam moedas, gemas, joias e outros tipos de tesouro. Entretanto, uma colônia obcecada com o estudo da biologia consideraria um novo espécime alienígena um grande prêmio, especialmente um que esteja vivo. Uma preocupada com o desenvolvimento de seu maquinário de guerra pode procurar novos equipamentos, armas, e armaduras que possa usar. Uma colônia que coleta moedas de ouro ou gemas pode fazê-lo não para enriquecer mas para contaminá-los com efeitos psíquicos que quer que sejam espalhados ao redor do mundo da superfície.

Aventureiros que são motivados em conseguir vastos montantes de tesouros estão melhores evitando colônias de devoradores de mentes. Apesar de os ilitides serem maus, e sua derrota representar um mundo mais seguro, eles não acumulam riquezas materiais da maneira como outras criaturas poderosas o fazem. Em razão de seu desdém pelos poderes divinos e arcânicos, eles encaram a maioria dos itens mágicos como bugigangas triviais, a não ser que sejam úteis para a colônia por alguma razão particular. Um devorador de mentes pode ignorar uma bolsa de diamantes que lhe seja oferecida como suborno, mas ouvir uma proposta se a criatura que barganha oferecer notícias sobre uma nova técnica de construção desenvolvida pelos anões de um reino distante.

Devoradores de mente sabem que humanos, orcs, e outras criaturas primitivas amam bugigangas brilhantes e dispositivos misteriosos. Eles podem usar tais objetos que encontrarem da mesma maneira que uma ratoeira usa um pedaço de queijo – uma isca para atrair para a armadilha.

*Se há uma coisa que aprendi na minha vida, é que qualquer império que ascenda irá cair. Todos eles acabam em ruínas.*

- Volo

## GIGANTES: ESTREMECEDORES DO MUNDO

A saga dos gigantes começa na aurora do mundo. Elfos ainda estavam por colocar seus delicados pés no mundo incerto quando o estrondo dos passos dos gigantes sacudia os ossos do mundo, e mesmo os dragões ainda não sabiam do poder e glória que eles conquistariam. As memórias dessa era ancestral já foram perdidas nas névoas das lendas no tempo em que a humanidade entrou em cena. Agora, nem mesmo os gigantes sabem de sua verdadeira origem.

Tudo que os gigantes e seus parentes sabem com certeza é que são raças irmãs. Humanoides como os elfos, humanos e anão são mais parecidos em forma e tamanho do que o disparate existente entre espécies diferentes de gigantes, mas essas raças não compartilham antepassados. Em contraste, todos gigantes verdadeiros, independentemente de seu tipo, podem traçar um ancestral direto com Annam o Pai-de-Todos. Muitos gigantes acreditam que Annam tomou várias concubinas em adição a sua parceira Othea, gerando a variedade de aparências e habilidades entre os tipos de gigante.

Gigantes e seus parentes estão entre as criaturas mais temidas, literalmente mais elevados que as outras, seres jovens que dominaram o mundo. Ainda assim, nos dias de hoje a maior parte dos gigantes vivem isolados em locais obscuros, sem demonstrar a grandeza e poder de seus antepassados.

### PRIMEIRAS IMPRESSÕES

Encontrar um gigante pode ser uma experiência apavorante e desnorteante. Primeiro vem as pancadas ritmicas mais sentidas do que escutadas que se transformam lentamente no som de passos: um gigante está próximo! Pedras soltas vibram e se chacoalham pelas encostas. Árvores balançam e depois se dobram quando o colosso surge. Como algo pode ser tão grande? É um truque de perspectiva?

Quando um gigante aparece diante de um grupo de aventureiros eles demonstram as qualidades que os tornam uma visão espetacular:

**Gigantes São Enormes.** A maior parte dos gigantes podem facilmente espiar por uma janela de segundo andar. Os mais altos teriam que se agachar para isso. O martelo de metal de um gigante poderia servir de bigorna para um ferreiro humano, e o escudo de um gigante é maior e mais pesado que uma mesa de banquetes.

**Gigantes São Pesados.** Se um gigante se senta em uma carroça, suas rodas e eixos se quebram como galhos. Um gigante pode destruir uma casa ou afundar um navio simplesmente por despretensiosamente colocar seu peso. Um boi que vagar perto demais de um gigante dormindo pode acabar preso ou esmagado se o gigante rolar de repente.

**Gigantes São Barulhentos.** Os passos de um gigante distante podem ser inicialmente confundidos com trovões, mesmo com o céu aberto. Os sons de um gigante batendo sua arma contra seu escudo e

provocando um adversário são estridentes o suficiente para derrubar panelas de seu armário e separar portas de suas juntas.

**Gigantes são Fortes.** Um cavalo de guerra investindo em sua velocidade máxima, capaz de transpassar uma formação de guerreiros humanos, meramente se espatifa contra o volume de um gigante. Um gigante poderia chutar uma carroça forte o suficiente para esmagar sua carcaça contra uma casa. E o tacape de um gigante tem o tamanho, se não uma própria, de uma árvore, e ele pode arremessar a mesma casa com uma única pancada.

### CRIANÇAS DO PAI-DE-TODOS

Numa era antes dos humanos e elfos, quando todos os dragões eram jovens, Annam o Pai-de-Todos lançou os primeiros gigantes no mundo. Esses gigantes eram reflexos de sua própria divindade e também crianças do mundo, nascidos das encostas das montanhas, do sangue quente dos vulcões, e da respiração de tornados.

Annam concebeu os gigantes para serem os mestres do mundo. Ele os deu um tamanho grande para que olhassem os seus vassalos de cima. Ele criou uma hierarquia para suas crianças -a ordenação- então para que todos soubessem seus status com respeito ao outro, e poderiam saber quem entre eles estavam mais próximos do calcanhar do Pai-de-Todos.

Unidos em propósito, as crianças de Annam criaram Ostoria, o lendário império dos gigantes, onde eles



viviam de acordo com a ordenação. Gigantes da tempestade governavam todos tanto acima quanto abaixo. Eles controlavam todos acima dos oceanos até abaixo das fortalezas marinhas e patroneavam das terras até castelos no céu. Gigantes das nuvens construíram gigantescas cidades flutuantes e serviam os gigantes da tempestade como sua poderosa mão direita. Gigantes de pedra e de fogo se estabeleceram no topo das montanhas e nas cavernas que se espalham por baixo delas, onde eles cavaram e forjaram as maiores obras de arte e forjas gigantes. Gigantes do gelo defendiam Ostoria com a força de seus braços, não apenas nos picos congelantes e geleiras, mas por toda sua fronteira. Gigantes da colina se espalharam por todas as terras, subjugando criaturas menores com sua força.

## COMEÇO DO FIM

Dito isso, o império de Ostoria dominou o mundo por quatro milênios antes de seu declínio começar com um embate devastador contra os dragões que ficou conhecido como a Guerra-de-Mil-Anos.

Os dragões viveram por Ostoria em relativa paz desde a fundação do império. Conflitos entre dragões e gigantes nestes dias eram apenas pessoais, nunca tribais ou regionais, e geralmente envolviam campos de caça ou ego. Diferenças eram definidas por competições individuais de força, esperteza ou agilidade. Essa condição se manteve por gerações, até que o dragão vermelho Garyx inflamou a ganancia e inveja em seus seguidores ao se revoltar contra a prosperidade dos gigantes, e estes se ergueram em resposta.

Ao menos é isso o que a maior parte dos gigantes acreditam que aconteceu. Ninguém mais de fato sabe o que iniciou a guerra. Mas assim que a batalha começou, a duradoura paz entre gigantes e dragões acabou em todo lugar. Os inimigos se lançavam contra as gargantas de seus inimigos por toda Ostoria. Não houve linhas de frente ou locais seguros, apenas emboscadas sem fim, cercos e atrocidades cometidas tanto por gigantes quanto dragões. Eventualmente, não restou ninguém vivo de ambos os lados que tivesse visto o começo da guerra. A idade e brutalidade atingiu a todos, e os poucos gigantes e dragões que ainda estavam vivos haviam passado toda sua vida em guerra. A Guerra-de-Mil-Anos não acabou de fato, apenas se enfraqueceu com o atrito e exaustão.

O reino que poderia ainda ser chamado de Ostoria sobreviveu apenas no norte longínquo. Poucos e fragmentados reinos, como Helligheim dos gigantes de fogo e Nedeheim dos gigantes de pedra, se agarraram à vida no fundo de suas cavernas e vales ocultos. No milênio que sucedeu, mesmo estes raros lugares, e o que restou do território de Ostoria se tornaram estéreis, envoltos em gelo e duros como montanhas. Desde estes dias, várias raças menores alcançaram grandezas e caíram na escuridão. Poucos grupos de gigantes, antes grandes imperadores, sobreviveram ao incansável passar dos anos. Mas os gigantes se lembram. Seu império e seu propósito inatingido se foram, mas o clamor pelo retorno à grandes está preso na memória de todos.

## OSTORIA E OUTROS MUNDOS

O conto de Ostoria foi feito para Reinos Esquecidos. Pense neles como um bom exemplo de como gigantes se desenvolveram em vários mundos, ao descrever sua ascensão e queda de forma proeminente que é comum a vários modelos de D&D. Em seu próprio mundo, você pode substituir Ostoria por outro império gigante ou adaptá-la para criar sua própria história de origem.

## VONINHEIM, A CAPITAL PERDIDA

Voninheim ("Casa do Titã" na língua gigante) aparecia como a capital de Ostoria na era gigante. Ela era uma imponente estrutura de ferro e pedra, levantada tanto por mágica quanto por mãos mortais. Alguns atribuem sua construção diretamente a uma ou mais crianças de Annam, argumentando que mesmo gigantes não poderiam levantar um edifício tão monumental. O palácio se mantém firme e inalterado, mas geleiras tomaram seus muros, os assimilando e espalhando-se em volta, até que apenas seus picos de ferro se mantiveram por cima do gelo como pressas de ferro. Eventualmente, o gelo incansável cobriu completamente e Voninheim foi abandonada. Vários gigantes buscam redescobrir sua localização, alguns buscam retomar a glória perdida de Ostoria, mas outros desejam apenas as lendárias armas que dizem estar sepultadas sob os salões de gelo.

## DESCENDÊNCIA DE ANNAM: O PANTEÃO GIGANTE

Quando Ostoria caiu, Annam abandonou suas crianças, jurando que eles não voltariam à sua graça até que Ostoria voltasse à antiga glória e reclamassem sua posição como legítimos governantes do mundo. Gigantes desde então não rezam para Annam, que se recusa a ouvi-los. No lugar, eles reverenciam as crianças divinas, assim como várias deidades heróicas e vilões endeusados que são membros menores do panteão.

Chefes dentre os deuses dos gigantes são os seis filhos de Annam. Os irmãos são Stronmaus (campeão e favorito dos gigantes da tempestade), Memnor (gigantes das nuvens), Surtur (gigantes do fogo), Thrym (gigantes do gelo), Skoraeus Ossos de Pedra (gigantes de pedra), e Grolantor (gigantes das colinas).

Apesar de que cada filho de Annam ser adorado tipicamente por um particular tipo de gigante, eles assim como o próprio Annam não são racialmente distintos. Stronmaus, por exemplo, não parece com um gigante da tempestade, apesar de ser representado como um em esculturas e outras artes. Como Annam e seus irmãos, Stronmaus é um ser divino próprio sem equivalentes mortais. Seu temperamento e interesses são similares aos dos gigantes da tempestade, e a maior parte de seus seguidores são deste tipo.

O mesmo pode ser dito dos outros cinco irmãos. A maior parte dos gigantes das nuvens reverenciam Memnor, por exemplo, mas vários o rejeitam por seus enganos e no lugar veneram Stronmaus. Um gigante da tempestade morando entre nevascas e icebergs nos mares distantes do Norte talvez honrem a Thrym no lugar de Stronmaus. Gigantes que perderam a esperança de subirem na ordenação às vezes veneram Vaprak o Destruidor, que é reconhecido pelos gigantes como pai dos trolls e ogres.

Gigantes também não adoram apenas deidades masculinas. Othea, a parceira de Annam; Hiatea a caçadora e protetora da casa, Iallanis a deusa do amor e paz e Diancastra a impetuosa e arrogante trapaceira, tem quantidade substancial de seguidores. Como humanos, alguns gigantes até mesmo caem em adoração a cultos demoniacos, na qual homenageiam lordes demoniacos como Baphomet ou Kostchchie. Adoração a tais entidades, ou qualquer deidade não-gigante, é considerado um grande pecado contra a ordenação. Ser descoberto significa ser expulso de sua família e clã.

# A LÍNGUA GIGANTE

O idioma que os gigantes compartilham é uma das poucas que restaram de seu antigamente grande império. Com o passar do tempo ele foi fragmentado em vários dialetos, cada uma com seu sotaque característico, mas gigantes de tipos diferentes em geral podem se entender entre si.

Qualquer não-gigante que aprendeu o idioma Gigante pode conversar com qualquer tipo e gigante, mas gigantes algumas vezes não gostam de ouvir as vozes finas de criaturas de tamanho humano e alguns sons vogais emitidos por gigantes são quase impossíveis de serem reproduzidos por qualquer criatura que não tenha pulmões do tamanho de barris de cerveja.

## MAAT E MAUG

Duas palavras possuem significância especial no idioma Gigante e sua visão do mundo. Nenhuma delas possuem tradução direta para o Comum ou qualquer outro idioma porque suas definições possuem diversos conceitos intrinsecos. Maat (se pronuncia móti) é o termo que os gigantes usam para descrever ideias, comportamentos, criaturas e objetos que são considerados bons, sagrados, honrados ou desejável. Maug (se pronuncia mógui) é sua contraparte, envolvendo o que outras línguas chamam de mal, profano, desonrável ou indesejável.

Gigantes individuais não são pensados como maat ou maug por seus comuns. O que importa não é uma filosofia pessoal, mas sua relação com a ordenação, que também é influenciado por comportamento e atitude, mas também por vários outros fatores. Cada indivíduo comete atos tanto maat quanto maug, e ascendem ou caem na ordenação como consequência. Um gigante não é julgado por outros gigantes sobre o que ele fez é intrinsecamente bom ou mal, mas se o que ele fez está ou não de acordo com as qualidades que eles admiram - a gigantidade, se quiser - em si mesmos ou seus clãs.

Um gigante da tempestade, por exemplo, talvez veja as práticas de invasão dos gigantes das colinas como desastrosas mas não maug, porque saques brutais é uma qualidade nata dos gigantes das colinas. Se estes mesmos gigantes da colina adoram Yeenoghu no entanto, este ato seria um ato explícito de afastamento das tradições da ordenação. Gigantes das colinas que escolhem esse caminho se tornam maug.

Não gigantes são considerados a princípio como maug devem se provar maat para ganhar o respeito de um gigante.

## RUNAS E GRAVAÇÃO DE CONTOS

Para muitas de suas escritas, gigantes utilizam uma versão modificada das runas que os anões clamam serem suas. Este alfabeto é usado ainda hoje, incluindo por inimigos tradicionais dos anões como orcs, gigantes e goblinóides. Que os gigantes chegaram primeiro no mundo e por isso são os criadores desses caracteres é algo que os gigantes consideram factual, mas que os anões contestam hostilmente.

Vários gigantes são iletrados ou quase isso - particularmente gigantes da colina, do gelo e do fogo, que pouco valorizam o aprendizado. No lugar de escreverem histórias com palavras, eles tipicamente contam suas fábulas com pictogramas cravados em madeira, gelo, pedra ou até mesmo terra, no caso de gigantes da colina. Essa "talhagem de contos" relata lendas ou histórias de eventos ou encontros importantes na forma de pinturas rupestres sofisticadas. Frequentemente eles descrevem lendas (quadro) sobre o panteão gigante. Por exemplo, o rosto de Memnor ou sua cabeça flutuando sobre o ombro de

## REPRESENTAÇÃO DE FRASES EM GIGANTE

Qual é sua tribo e posição? *Wo dun stomm rad?*  
Quem é seu líder? *Wer dun forer?*  
Eu te respeito. *Am du paart.*  
Quem está aí? *Wer fers dir?*  
Onde você está indo? *Wie ferst du?*  
Meu nome é Vento Vermelho das Mil Malecências.  
*Rodvind Tuesenmaug er meg nom.*  
Ataquem os inimigos! *Anfel su uvenir!*  
Me leve ao seu rei. *Fang meg zo dun kong.*

outro gigante indica que esse gigante é um mentiroso ou traidor; uma pintura de Iallanis sendo esfaqueado por trás representa traição do amor. Estes símbolos e alegorias visuais são facilmente compreensíveis para gigantes, mas podem ser indecifráveis para pessoas que não conhecem a mitologia gigante. Muitos não-gigantes acham a talhagem de contos tão ininteligível quanto um gigante acharia poesia em élfico.

## UM GLOSSÁRIO DE PALAVRAS EM GIGANTE

armadura— <i>harbunad</i>	casa— <i>heim</i>
flecha— <i>pill</i>	honra— <i>rang</i>
batalha— <i>slag</i>	intruso— <i>ubuden</i>
preto— <i>sort</i>	jornada— <i>ferd</i>
bravura— <i>prakt</i>	humano— <i>van</i>
ouro— <i>gil</i>	rei— <i>kong</i>
vaca— <i>kue</i>	luz— <i>stig</i>
chefe— <i>forer</i>	carne— <i>kjott</i>
perigo— <i>fare</i>	mãe— <i>hild</i>
morte— <i>dod</i>	vermelho— <i>rod</i>
anão— <i>dverg</i>	escudo— <i>skold</i>
inimigo— <i>uven</i>	prata— <i>solv</i>
elfo— <i>alv</i>	tribo— <i>stomm</i>
gigante de pedra— <i>steinjotun</i>	dente— <i>tenner</i>
mal/profano/desonroso— <i>maug</i>	templo— <i>bapart</i>
gigante da tempestade— <i>uvarjotun</i>	cima— <i>opp</i>
gigante do fogo— <i>ildjotun</i>	guerreiro— <i>krigga</i>
fortaleza— <i>festing</i>	vento— <i>vind</i>
gigante do gelo— <i>isejotun</i>	
bom/sagrado/honrável— <i>maat</i>	
saudações— <i>helsing(hels)</i>	
gigante da colina— <i>haugjotun</i>	
gigante das nuvens— <i>skyjotun</i>	

## GIGANTES E A MAGIA

Gigantes possuem uma relação paradoxal com a magia. Os que aparecam maior proximidade são os gigantes das nuvens, seguidos dos da tempestade. Ambos possuem uma habilidade inata para usar alguns tipos de magia ligados ao vento, clima e gravidade. Poucos gigantes, no entanto, estudam magia da forma como humanos, anões e elfos o fazem. A escola arcana por si mesma não está representada na ordenação; nem maug nem maat. Dominar os segredos da magia, no entanto, exige dedicação que pode tirar gigantes dos caminhos valorizados pela ordenação. Como consequência, é um caminho raramente escolhido.

A exceção é a magia rúnica. Gigantes são fascinados pela solidez e permanência das runas mágicas. Gigantes de pedra são grandes praticantes da talhagem de runas,

tanto por causa da capacidade artística exigida quanto pela facilidade de uso em seu habitat. Ao menos alguns skiltgravr ("cultistas de runa") podem ser encontrados juntos a qualquer tipo de gigante, mesmo os menos espertos gigantes das colinas, que forçam marcas nas encostas ou as rasgam na própria pele.

Manufaturar esse tipo de magia é dolorosamente lento. Imagine um mago que fabrica pergaminhos e que abandonou a conveniência de papel e tinta em favor de pedra e talhadeira, geleira e machado ou ferro e forja.

Cravar uma runa mágica em um item atribui poder a ele. Como qualquer outro item mágico, ele pode ser usado para ativar um ou mais efeitos mágicos. Uma runa mágica pode também ser inscrita sobre a superfície para criar efeitos similares aos grifos de vigilância ou feitiços de símbolos. A própria runa determina o tipo de magia que o item ou superfície carrega. Por exemplo, uma runa da tempestade entalhada em pedra pode conceder ao possuidor da pedra o controle sobre o clima. A mesma runa cravada em uma porta ou baú talvez cause dano de trovão a quem abri-lo.

## A BOLSA DE UM GIGANTE

Um gigante em migração possui um saco sobre seu ombro. O propósito inicial de uma bolsa de gigante é carregar comida. Com um estômago tão grande para alimentar (particularmente no caso dos gigantes das colinas), não é esperto viajar sem um suprimento de nutrição.

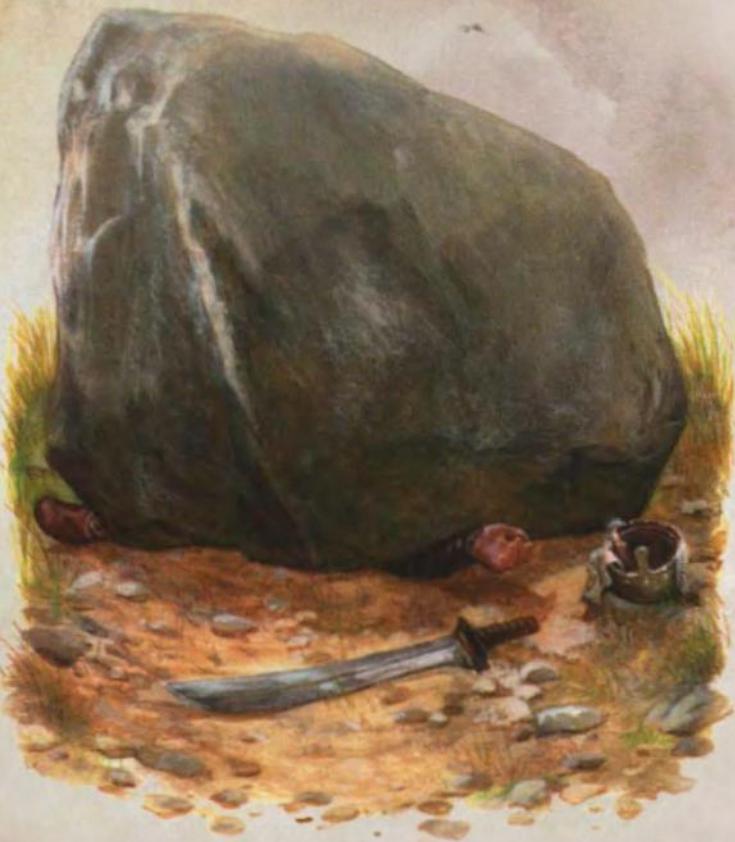
Gigantes também podem carregar pedras nos sacos, algumas para combate, outras para caça e uma ou duas especialmente para jogos. Além disso, uma bolsa também contém qualquer coisa: ferramentas, suvenires, itens para troca ou meramente algum artefato que o gigante quis trazer consigo. Algumas possibilidades de conteúdo são:

- . Um porco vivo
- . Três peles de urso
- . Espada longa enrolada num manto carmesim (usada como faca)
- . Barril de rum
- . Halfling prisioneiro (para entretenimento)
- . Baú com pedaços de vidro quebrado
- . Mochila humana com moedas
- . Crânio de um urso-coruja
- . Favo grande de madeira seca amarrado com vinhas
- . Um tapete que era bom, mas agora está destruído por ter sido usado como toalha
- . Quatro rodas de carroça quase intactas
- . Uma lápide (para pular sobre água)

## CAMPEÕES DO ARREMESSO DE PEDRAS

Gigantes tem uma reputação merecida como ferramentas vivas de cerco, todos podem arremessar pedregulhos com precisão por grandes distâncias. Arremesso de pedras para batalha, caça e esporte - é uma tradição que vem desde os tempos ancestrais. Outras raças desenvolveram o estilingue, o arremesso de lança ou o arco para melhorar artificialmente a força e precisão de seus ataques de longa distância, mas gigantes nunca precisaram de ferramentas mecânicas para isso. Mesmo nos lugares onde gigantes adotaram arcos ou javellins para uso em combate, eles nunca negligenciam a forte estratégia de pegar uma pedra e deixa-la voar. Poucas atividades parecem os dar tanta satisfação quanto simplesmente arremessar pedregulhos.





A maior parte dos jogos que os gigantes jogam envolvem arremessar pedras de forma que demonstre suas habilidades em caça ou guerra. Um dos concursos mais populares, especialmente entre os gigantes do fogo, envolve nada mais que revezar na tentativa de nocautear um ao outro com pedregulhos. Gigantes do gelo constroem alvos com neve e gelo e competem para ver quem acerta com um único arremesso. Um jogo de um contra um popular começa com os competidores arremessando uma pedra tão longe quanto pode. O gigante que foi desafiado vai até onde a pedra caiu e arremessa de volta no desafiador. O desafiante que for mais forte vence, porque o arremesso de volta vai cair antes, mas um gigante que escolher um arremessador melhor vai ser atingido, ficando com as próprias feridas como lição de que arrogância tem um preço.

Em batalhas contra criaturas pequenas, gigantes usam pedregulhos que cabem em uma mão. Quando gigantes enfrentam criaturas enormes (como dragões) ou alvos grandes (como castelos), eles preferem utilizar pedras tão grandes que mesmo um gigante precisa usar os dois braços para arremessar. Gigantes arremessam tão bem com um braço quanto com dois. Entretanto, esses ataques só são efetivos em distâncias curtas por motivos óbvios.

Quando eles caçam com arremesso de pedra, gigantes usam pedras menores, próximo ao tamanho de uma cabeça humana, que pode matar um alce ou urso sem os esmagar completamente.

## COMO LEVAR UM GIGANTE AO CHÃO

Uma força aliada com gigantes - ou pior, uma aliança de gigantes - é um dos oponentes mais assustadores no campo de batalha. Os gigantes podem fazer chover pedregulhos em inimigos de distâncias que apenas arqueiros habilidosos, máquinas de cerco pesado ou usuários de magia podem atacar de volta.

Num primeiro olhar, pode parecer que um mago poderoso seja o melhor matador de gigantes, mas poucos usuários de magia podem lutar frente a frente com um gigante. Ele pode chegar a feri-lo, mas ele vai

sobreviver às magias lançadas antes que um pedregulho bem utilizado ou um balançar de sua maça esmague o oponente.

Entre aqueles com experiência no combate a gigantes, anões desenvolveram as táticas mais eficientes. Para derrotar os gigantes, anões se focam em uma arquearia duradoura, precisa e massiva (usando preferencialmente bestas para isso), se movendo rapidamente a cavalo para que possa mover o gigante a uma posição desvantajosa, ou tropas agressivas com armas de montaria, cordas e ganchos. Se o gigante for preso ou derrubado, preferencialmente até sua cintura, para que fique mais difícil se defender, então pode ser envolvido em redes e cabos e derrotado por ataques concentrados em sua cabeça pescoço.

Do outro lado do campo, gigantes entendem que inimigos menores vão tentar acertar suas pernas e parte inferior do corpo. Então quando enfrentam inimigos de tamanho humano eles calçam botas e luvas duras, cintos de aros largos e pesados de couro ou metal para proteger suas entradas. Mesmo um gigante das colinas selvagem utiliza cascas rígidas de árvores para cobrir suas pernas e amarram pedras como cinto para se precaver contra inimigos que tentem atacar por baixo.

## VIVENDO UMA VIDA GIGANTE

Gigantes vivem muito mais que humanos, mas nenhum é imortal. Uma morte tranquila por idade é algo comum entre os gigantes das nuvens e tempestade, mas não é incomum entre gigantes de pedra ou fogo. A exceção são os gigantes das colinas e do gelo, que em sua maioria morrem de maneira violenta em batalhas contra humanos, dragões, monstros e outros da própria espécie.

Gigantes vivem em um passo mais lento do que os humanos. No passar de batidas de um coração humano, o coração de um gigante de pedra bate apenas uma. Mães gigantes ficam com suas crianças por tanto tempo quanto uma mãe humana, e o filhote de gigante atinge a maioridade mais lentamente. Famílias de gigantes são pequenas, porque um casal não costuma ter mais do que uns poucos filhos, e vários nem chegam a ter.

O tempo de vida de vários tipos de gigantes é pareado ao seu espaço na ordenação, os menores gigantes são os de vida mais curta e os gigantes nobres os de vida mais longa. Gigantes de pedra são a exceção. Devido ao seu grande período de vida independente de suas posições na ordem, outros gigantes consideram os de pedra como o tipo mais sábio entre eles, assim como Skoraeus Ossos de Pedra é geralmente visto como o mais sábio dos deuses gigantes.

## TEMPO DE VIDA DOS GIGANTES

Tipo de Gigante	Tempo de Vida
Colina	200 anos
Gelo	250 anos
Fogo	350 anos
Nuvem	400 anos
Tempestade	600 anos
Pedra	800 anos

## INTERPRETANDO UM GIGANTE

Dando a um gigante um traço de personalidade, um ideal, um vínculo e um defeito ajuda a criar um NPC mais vibrante. Você pode também dar um antecedente. O antecedente nobre, por exemplo, poderia se aplicar a um gigante das nuvens.

### TRAÇOS DE PERSONALIDADE DE GIGANTES

d8	Traços
1	A brutalidade de meus colegas é uma relíquia de uma era passada que já deveria ter se acabado. Eu procuro um caminho mais iluminado.
2	Como os seres mais poderoso da criação, nós temos o dever de usar nossa força em benefício de todos.
3	Eu pego o que eu quero. Não me importa quem seja ferido.
4	Um gigante vive por alguns séculos. Mas o povo gigante é eterno. Tudo que eu faço é em glória aos meus antepassados e para o orgulho de meus descendentes.
5	Dragões são meus inimigos mortais. Tudo que eu faço é para garantir sua destruição.
6	Eu avalio o valor de uma criatura por seu tamanho. Um sujeito pequeno está abaixo de meu conceito.
7	As pessoas pequenas são vermes. Eu aprecio os torturar e matar.
8	Bons ou maus, os filhos de Annam são representantes dos ideais que nós, como gigantes, devemos nos esforçar para honrar.

### IDEAIS GIGANTES

d6	Ideal
1	<b>O Ordenador.</b> Annam criou a ordenação para o benefício de todos gigantes e é nosso dever exaltar sua visão (Leal)
2	<b>Habilidade.</b> O que diferencia meu clã dos outros é nossa força tradicional (Bom)
3	<b>Força.</b> Nenhuma outra raça pode se igualar à força de um gigante, e nenhuma deveria se atrever a tentar (Mal)
4	<b>Governança.</b> Gigantes são os donos legítimos do mundo. Tudo estará resolvido quando nosso império for restaurado (Neutro)
5	<b>Tributo.</b> As raças menores devem aos gigantes não apenas respeito, mas também um pagamento, e o que não pagarem por bem, tomaremos por mal. (Caótico)
6	<b>Religião.</b> Dos vários filhos de Annam, nenhum é maior que minha divindade patrona (Qualquer)

'SALVO COMBATE, GIGANTES COSTUMAM SER LENTOS. ASSIM SENDO, "BREVE" PARA UM GIGANTE PODE SER TRÊS OU QUATRO ANOS PARA UM HUMANO'

- ELMINSTER

### VÍNCULO DE GIGANTES

d6	Vínculo
1	Meu clã é a coisa mais importante em minha vida; nosso lugar na ordenação depende de nossa devoção a uns aos outros.
2	Meus parceiros de clã que servem aos deuses são os amigos mais próximos que vou conhecer.
3	Meu lugar na ordenação é ditado por nossa deidade patrona, e seria blasfêmia desejar algo maior ou menor.
4	Mesmo que eu não possa subir a posição de meu clã na ordenação, eu talvez possa ser seu líder.
5	Minha própria espécie virou as costas para mim, então viverei com as criaturas menores.
6	Humanos provaram seu lugar no mundo e merecem um pouco de respeito por parte dos gigantes.

### DEFEITOS DE GIGANTES

d6	Defeito
1	A ordenação é muito restrita para o meu gosto.
2	As criaturas menores não possuem alma; eles existem apenas para suprir as ambições dos gigantes.
3	União entre gigantes é um mito, qualquer um de meu clã é um alvo válido de minhas armas.
4	Não ligo para as expectativas alheias ao ponto de que eu só consigo contradizer os pedidos que me fazem.
5	Eu sou apavorado por magias arcana e posso me desesperar por demonstrações de seu uso.
6	Dragões ancestrais me dão calafrios. Meus joelhos se enfraquecem em sua presença.

## GIGANTES DAS NUVENS

Gigantes das nuvens são nomeados apropriadamente, ou ao menos foram alguma hora. Poucos deles ainda vivem nas nuvens, mas sua maioria reside no topo de montanhas altas, dentro ou até acima de camadas quase perpétuas de nuvens. Alguns poucos - aqueles mais ligados à ordenação de seu clã - tomaram para si os últimos dos antigos castelos das nuvens que ainda voam no céu.

Ninguém mais pode construir suas majestosas estruturas. Os métodos de sua construção foram perdidos (juntos com vários outros conhecimentos) quando Ostoria caiu. Alguns gigantes das nuvens acreditam que essa informação pode estar enterrada em alguma biblioteca esquecida. Rumores de sua existência aparecem frequentemente, incitando debates e o sonho do ressurgimento da glória entre os gigantes das nuvens, mas informações precisas se provaram impossíveis de conseguir. Vários gigantes das nuvens

pensam que algum dia um herói vai desvendar os segredos ancestrais. Até lá, eles se satisfazem em olhar a passagem das nuvens por suas casas nas montanhas no lugar de morar nelas como nos dias de outrora.

### FAMÍLIA PRIMEIRO

A maior parte dos gigantes vivem normalmente em grupos grandes de clãs de amigos, mas a unidade central na vida de um gigante das nuvens é a família - um casal, seus filhos (se tiverem) e talvez alguns amigos.



Gigantes das nuvens preferem não se juntar em grandes números em um único lugar, eles evitam chamar atenção. Não é como se eles temessem serem atacados por hominídeos e monstros, por que poucas criaturas além dos dragões representam desafio. Mas se mais que uns poucos morarem em um mesmo lugar, o tamanho de seus tesouros combinados atrairia muitos aventureiros e outros tipos de ladrões - uma chateação do tipo ratos na despensa.

Apesar da distância que separa as casas de famílias, gigantes das nuvens não são isolados. Cada família ou indivíduo sabe onde estão seus vizinhos próximos, mesmo que estejam a centenas de quilômetros de distância, e esses vizinhos sabem onde estão seus vizinhos, e assim sucessivamente no mundo todo. Em uma crise, a palavra é espalhada de família em família para que um poderoso esquadrão de gigantes das nuvens possa se formado em tempo, se for necessário.

A maior parte das casas de gigantes das nuvens incluem um ou mais bichos de estimação. Wyverns, grifos, águias gigantes, corujas e outras feras aladas são escolhas populares. Bichos, no entanto, não são limitados a criaturas aladas. Qualquer tipo de criatura pode ser encontrada no bestiário, e raras são as espécies tratadas mais como símbolo de status que companheiros.

## DOMINADORES BENEVOLENTES

Gigantes das nuvens são conhecidos por exigir tributo dos humanóides que vivem perto deles. Esse tributo é considerado válido do ponto de vista deles por dois motivos. Primeiro a presença deles na área beneficia a todos por afastar perigos, principalmente predadores alados como mantícoras e wyverns. Segundo, os gigantes acreditam que merecem ser recompensados por sua abstenção. Ninguém poderia os impedir de simplesmente pegar o que quiserem, mas no lugar disso

eles permitem que paguem um tributo voluntário (a lógica desse ponto de vista é mais clara para os gigantes do que para quem está do outro lado do debate).

Muito dos tributos que os gigantes das nuvens aceitam é na forma de gado e colheitas, mas essa não é sua única fonte de alimento. Gigantes das nuvens são ávidos jardinistas. Quase todos os assentamentos de gigantes das nuvens possuem uma área dedicada à jardinagem que produzem mantimentos: feijões tão grandes quanto nabos, nabos tão grandes quanto abóboras e abóboras tão grandes quanto carruagens.

O jardim de uma família de gigantes das nuvens é raramente afetado por seca, geadas ou gafanhotos. Quando algo desse tipo atinge fazendas próximas, famílias são conhecidas por compartilhar suas recompensas com os humanóides em tempos de escassez. Esses eventos são a raiz de lendas sobre feijões mágicos e famílias humanas vivendo em uma fenda cavada de uma única cabaça enorme. Além disso, a generosidade dos gigantes ajuda a propagar sua reputação de amigos da humanidade - uma reputação que os é útil, mas não é inteiramente merecida.

## ORDENAÇÃO DA EXTRAVAGÂNCIA

A posição de um gigante das nuvens na ordenação não depende de seus talentos ou habilidades. Depende de sua riqueza. Quanto mais tesouros um gigante das nuvens possui, mais alto ele se posiciona. É simples assim. Ou quase.

Possuir é uma coisa, mas riqueza que se mantém trancada de pouco serve. Para realmente contribuir com status de alguém, a riqueza deve ser esbanjada, e quanto mais ostentadora ela se mostrar, melhor. Numa casa de uma família de gigantes das nuvens, extravagância é onipresente. Alguém pode se vangloriar de que sua janela é folheada a ouro, raros perfumes

em frascos de cristal com tampas de prata, ou um quadro representando o céu totalmente feito com pérolas.

Outra forma de uma família demonstrar sua riqueza é dando presentes exageradamente caros para outras famílias (um presente de um membro de uma família para outro não demonstra a generosidade dela). Nenhum gigante das nuvens realmente acredita que dar é melhor que receber, uma família apenas o faz pensando em aumentar seu status. Perspectiva tem um papel engenhoso nesse "jogo". O melhor presente (da perspectiva de quem o deu) é o que todos acreditam ser mais valioso do que realmente é. Apenas quem deu e quem recebeu irá saber o valor real de um presente, e nenhum dos dois nunca iria revelar se um presente vale menos do que aparenta, porque isso reduziria o status de ambos.

Riqueza também muda de dono entre gigantes das nuvens quando eles são pegos em sua obsessão por apostas. Gigantes das nuvens não entram em apostas por diversão, é mais um embate sem sangue do que entretenimento. Nenhum gigante das nuvens é um bom perdedor, e ficariam horrorizados de ouvir alguém dizendo "Eu perdi 40 moedas de ouro, mas foi divertido". Guerras de apostas entre famílias podem durar gerações, com fortunas e patrimônios (e a posição na ordenação atrelado a eles) passando de uma para outra repetidamente. O que um pai perde, um filho espera um dia pegar de volta, com acréscimo. O que um filho ganha de volta, um neto provavelmente irá perder alguma hora. As lendas que os gigantes das nuvens contam de seus ancestrais raramente é sobre guerras ou magia ou batalhas contra dragões - elas são sobre apostas vencidas com esperteza através de ousadia e enganos, e famílias rivais arrastadas para a ruína e desgraça pelos mesmos.

## MÁSCARAS DE NOBREZA

Descrições antigas de Memnor geralmente o mostram usando uma máscara de duas faces. Por isso, a nobreza dos gigantes das nuvens raramente mostra seus rostos, usando máscaras requintadas, feitas de materiais preciosos e adornadas com gemas. Cada nobre tem sua coleção dessas máscaras, que utiliza para esconder seus rostos, mas que ainda assim representam seu emocional. Um indivíduo troca de máscara várias vezes ao dia de acordo com a mudança de seu humor.

Uma máscara é valorizada tanto pelo valor de seu material quanto quanto bem representa o humor que demonstra. Apenas os (quadro) mais ricos gigantes das

## AS FACES DE MEMNOR

A deidade chefe dos gigantes das nuvens é Memnor, o mais esperto dentre a descendência de Annam. Mas Memnor não é apenas esperto, ele é astuto e trapaceiro. Histórias de seus feitos se focam em seu charme, seu maneirismo suave e sua habilidade de manipular e confundir seus irmãos e outras figuras lendárias para que façam exatamente o que ele quer, geralmente para o prejuízo deles.

Porém, gigantes das nuvens tem dois aspectos de Memnor para admirar e imitar. Aquelas de disposição benigna o admiram por seu charme, inteligência e persuasão, enquanto aqueles mais maldosos gostam do seu egocentrismo e imitam suas trapaças, sendo conhecidos como "sorridentes", usam máscaras com duas faces quando praticam suas enganações e caçam os vulneráveis aos seus enganos. Estatística para gigantes das nuvens sorridentes aparecem no capítulo 3 deste livro.

*Todo ladrão tem uma história sobre um tesouro que era muito grande para ser ignorado. Você pensa que já viu grandeza? Os salões dos paxás em Calimshan, talvez, ou alguma casa de um patriarca no Portão de Baldur? Deixe-me lhe dizer, você não viu nada. Estes lugares são cabanas perto dos palácios dos skyejotuns.*

- Volo

nuvens conseguem comprar as dezenas de máscaras necessárias para demonstrar cada mudança sutil de emoções que sua espécie consegue ter. Artesãos que conseguem fazer máscaras que cumpram o padrão de qualidade dos gigantes das nuvens são ricamente recompensados por sua habilidade.

## GIGANTES DO FOGO

Os gigantes do fogo eram os oficiais, engenheiros e artesãos em Ostoria. Sua posição e habilidades incomparáveis aliados a suas atitudes dominantes os fazem arrogantes.

## ORDENAÇÃO DA FORJA

Gigantes do fogo são os melhores ferreiros, arquitetos e técnicos entre os gigantes. Os corredores de aço dos postos avançados de gigantes de fogo no interior de montanhas e vulcões aguentam o peso inimaginável das montanhas acima delas permitindo aos gigantes se abrigarem perto dos rios de magma, que alimentam suas forjas.

A proeza de um gigante do fogo na forja determina seu lugar na ordenação. Apesar de gigantes do fogo também valorizarem perícia em combate, eles acreditam que o sucesso numa batalha ou caça vem da qualidade das armas e armaduras, e aqueles que possuem os melhores equipamentos possuem o maior status dentro do clã. Mestres artesãos, arquitetos e engenheiros escolhem os melhores discípulos para passar seus conhecimentos, junto com sua posição. Geralmente pupilos são filhos ou irmãos dos professores, mas não é sempre assim. Líderes são escolhidos por reconhecimento geral entre os melhores ferreiros do clã.

Um grupo de gigantes do fogo, conhecidos como encouraçados, conquistaram seu espaço na ordenação não pela forja, mas por sua proeminência física extraordinária. Eles assumem papel de guardas das forjas a as mantêm vivas - esforço sem o qual os ferreiros não poderiam trabalhar. (Veja o capítulo 3 deste livro para mais informações sobre os gigantes do fogo encouraçados).

Gigantes do fogo não gastam muito tempo fazendo obras de arte, apesar de que eles acreditam que seus trabalhos em metal e engenharia são por si só formas de expressão artística. Além destas maravilhas, obras de arte verdadeiras são raras entre gigantes do fogo, e a maior parte das existentes são joias, feitas de gemas e minérios que eles mineram e refinam. Uma única forma de arte que alguns gigantes do fogo produzem envolve modelar o magma enquanto ele esfria, o dando formas fantásticas e únicas. Os mais impressionantes destes trabalhos ficam expostos dentro das fortificações, não muito diferente da forma como outras culturas fazem seus jardins em topiaria.

**Se você quer algo forjado digno de um rei você tem duas opções: anões e gigantes do fogo. Se você não quer ser escravizado em minas até ser jogado na brasa, você só tem de fazer uma opção.**

- Volo

## GUERREIROS PODEROSOS, ESTRATEGISTAS NEM TANTO

Quando gigantes do fogo não estão melhorando sua habilidade em construir, eles treinam com armas ou se exercitam para se manter aptos ao combate. O gigante do fogo típico tem grande uma habilidade em táticas de combate que poucos guerreiros podem alcançar, mas seu entendimento em estratégia é rudimentar.

Esta deficiência não vem da falta de habilidade, mas de suas tradições. Nas eras passadas, quando os gigantes trabalhavam juntos para dominar o mundo, estratégia ficava por conta dos gigantes da tempestade. Desde que os clãs se separaram com a guerra de Ostoria contra os dragões, os gigantes do fogo nunca realizaram algum esforço estratégico para aumentar seus domínios, mas lutaram diversos combates e outras ocupações estratégicas, principalmente para firmar seu domínio sobre territórios que já possuíam. Se um gigante do fogo ambicioso chegar a ser um mestre em estratégias de combate (ou capturar e escravizar um general cooperativo), pouca coisa poderia parar uma tribo de gigantes do fogo que usasse sua vantagem adicional sobre os vizinhos.

Gigantes do fogo criam e treinam cães infernais como cães de guerra, e algumas vezes convencem magos humanos (livre ou escravo) a subordinarem elemetais do fogo como guardiões de suas fortalezas. Alguns permitem que trolls andem livremente em partes menos usadas de seu território, servindo como guardiões do perímetro de certa maneira. Trolls precisam de pouco gerenciamento, conseguem sobreviver das sobras dos gigantes do fogo e de escravos

## CHAMA PURIFICANTE DE SURTUR

Surtur, a divindade líder dos gigantes do fogo, é creditado por ter nascido junto com Thrym. Cada gêmeo então tentou ser o primeiro a chorar, o primeiro a andar, o primeiro a falar e tem competido entre si desde então. Frequentemente essas lendas envolvem batalhas sangrentas, mas alguns contos narram os irmãos agindo lado a lado em grandes aventuras. Surtur é visto como o mais esperto dos dois, e os gigantes do fogo imitam sua habilidade insuperável em forjar e construir coisas.

No mundo dos gigantes do fogo, chama é força. Ela queima as impurezas e deixa apenas o que é forte o suficiente para resistir ao calor, assim como o melhor aço da forja. Quando o fogo é controlado, é a arma mais poderosa dos gigantes do fogo; quando descontrolado, pode destruir florestas e arruinar cidades.

Pelo poder destrutivo do fogo, a adoração a Surtur possui um ar apocalíptico. Alguns observadores suspeitam de que os clérigos de Surtur mantêm oficinas e armorias clandestinas onde eles constroem e estocam equipamentos de batalha em preparação para a batalha final, envolvendo tudo e todos, que irá decidir o destino do mundo. Se as suspeitas são verdadeiras, estes locais são extremamente escondidos e mantidos em segredo mesmo da maioria dos gigantes de fogo.

mortos ou doentes, são fortes o suficiente para deter a maior parte dos intrusos e sua fraqueza ao fogo os fazem pouco ameaçadores para um gigante do fogo.

## ESCRAVOS: POUPADORES DE TRABALHO

É preciso muito trabalho para construir e manter um forte de gigante do fogo. A maior parte do esforço não vem dos próprios gigantes, mas de seus escravos. Gigantes do fogo escravizam outras criaturas para realizar trabalhos rasos, para que eles possam se concentrar em aspectos mais vitais da fundição e criação que apenas eles são capazes de realizar. Eles não são mestres tão cruéis, mas também não são particularmente gentis - eles não ligam para os escravos porque eles não são gigantes e sempre tem mais de onde vieram, caso os estoques diminuam.

A maior parte das criaturas que os gigantes do fogo capturam são postas para trabalhar nas minas ou em fazendas na superfície que os gigantes consideram também seu território. Mesmo os mestres artesãos das espécies são colocados para trabalhos simples, porque bem poucos deles tem os talentos que um gigante do fogo considera "hábil". Apenas criaturas que possuem habilidades que os gigantes do fogo precisam, mas não realizam (porque não são valorizadas na ordenação), como contabilidade, cervejaria e medicina, podem continuar realizando seus ofícios.

Escravos hábeis recebem melhor tratamento, ao menos no sentido de que seu dono usa menos força com ferramentas delicadas, mas no geral gigantes do fogo veem humanos da mesma maneira que um humano vê um cavalo: eles tem utilidade se direcionados corretamente, e alguns devem ser recompensados por qualidades raras, mas mesmo os mais espertos e bem treinados cavalos não são pessoas. Dito isso, não é estranho para um gigante do fogo "fazer consulta" com um escravo médico quando fica doente, ou com um escravo engenheiro antes de começar uma parte complicada de uma escavação (essa consulta é apenas para garantir que as ferramentas e materiais corretos estão disponíveis para escavação, não para ter uma segunda opinião sobre o que o gigante definiu sobre a integridade da estrutura).

Gigantes que estão embaixo na ordenação são designados para gerir escravos e minerações. Escavar minas e retirar minérios é um trabalho importante, mas fundição e trabalhos com metais são mais valorizados que o esforço de manter um túnel de pé sobre a cabeça de escravos.

## PAGANDO O PREÇO

Gigantes do fogo ocasionalmente mandam cativos de volta para suas famílias ou comunidades, assim que um gigante determina que um escravo não tem algum talento necessário e outros estão implorando pra pagar por seu retorno. Prisioneiros influentes como mercadores e aristocratas são os mais prováveis de conseguir isso, por razões óbvias. O resgate pedido raramente envolve coisas como ouro ou gemas, gigantes do fogo preferem pagamento em mitril, adamantina ou outros escravos (que possuam talentos ou costas melhores).

## GIGANTES DO GELO

Gigantes do gelo habitam nos lugares mais remotos e frios do mundo. Qualquer coisa mais quente que a carne de um cervo recém morto é quente como uma tocha para eles. Como um marinheiro teme o assobiar do vento que anuncia a tempestade, os habitantes das montanhas cobertas de gelo e das estepes do norte tremem com as cornetas que anunciam a chegada dos gelados filhos de Thrym de pele azul.



## ORDENAÇÃO DA FORÇA

Posições na ordenação dos gigantes do gelo são determinadas por pura força bruta. Gigantes do gelo sabem que aqueles que usam de astúcia, agilidade e magia são inimigos perigosos e as vezes podem sobrepor a força bruta, mas nunca num combate direto e justo. Inimigos que usam desses recursos são maug, apenas força é maat.

Dúvidas ou desacordos entre gigantes do gelo sobre quem é o mais forte são decididos em torneios de força. Estas competições normalmente envolvem luta-livre, mas também podem ser de arremesso de rochas, caça ou combate singular.

Para provar sua superioridade, gigantes do gelo mantêm expostos troféus de suas vítimas. Presas de mamutes, bicos de grifos e adornos de caldas de manticoras enfeitam os muros de um refúgio de gigante do gelo. Inimigos humanóides formidáveis também são memorizados em troféus, mas poucos gigantes colocam seus corpos ou cabeças em exposição. A espada de um herói humano ou o cajado de um mago são troféus mais apropriados para isso.

A armadura e arma de um gigante do gelo é tanto uma recordação de suas honras em combate quanto sua coleção de troféus. Arranhões no cabo de uma arma mostram o número e tipo inimigos que ele derrotou. Chifres, penas, garras e presas fixadas nos elmos e armaduras servem de decoração comemorando os maiores feitos de sua força.

A ordenação é determinada por força e somente ela. Não há diferença em capacidade física entre os gêneros nos gigantes do gelo (cuidar do desenvolvimento das crianças é função do mais velho de ambos os sexos, não apenas das fêmeas). Atacar ou desafiar uma fêmea

grávida é considerado muito maug, mesmo para subir de posição, assim como atacar um gigante velho em seu sono.

Um gigante do gelo que é naturalmente mais fraco que os outros tem um ranque baixo na ordenação e praticamente nenhuma chance de crescer. Em tempos, quando um gigante fica muito frustrado com essa situação, costuma adorar clandestinamente Vaprak, a deidade dos trolls e ogros. Um indivíduo tocado pela vontade de Vaprak é transformado em um perpétuo - um gigante com força o suficiente para enfrentar os líderes do clã, mas que será expulso ou destruído se sua aliança for descoberta.

Por força ser seu único parâmetro, gigantes do gelo são mais aptos que outros para aceitar não-gigantes em seu grupo. A força de um humano que caça ursos polares de mãos nuas, como os gigantes do gelo fazem, ou que derruba um gigante do gelo em luta livre, não pode ser negada. Esse humano nunca poderá se tornar o chefe de uma tribo mas pode conseguir lugar de honra como um abençoado por Thrym.

## SAQUEADORES IMPLACÁVEIS

As sociedades de gigante do gelo não possuem indústria. Eles pegam o que precisam de outros, e se não consegue pegar, não tem utilidade. Gigantes do gelo usam os animais que caçam para fazer roupas de suas peles e seus ossos como ferramentas e adornos, mas essas atividades são quase todo o artesanato deles.



Quando gigantes do gelo planejam um saque em um local vizinho, eles esperam por uma nevasca, acreditando que a tempestade é um sinal de Thrym avisando que humanóides de ossos fracos estão por perto, da mesma maneira que um fazendeiro olharia uma chuva como uma bênção de um deus da colheita.

Gigantes do gelo tem dois tipos de pilhagem: rod e kvit. Pilhagem rod ("vermelho") é de criaturas vivas, tanto de animais quanto escravos. Kvit se fere a materiais, sendo mais procurados os objetos de aço, álcool e gemas. Gigantes do gelo gostam de conseguir gemas para adornar suas roupas, mas moedas normais são usualmente ignoradas em um saque. Moedas pequenas e redondas não tem valor para um gigante do gelo.

Por não aguentarem o calor da forja, gigantes do gelo não mineram o próprio metal ou forjam as próprias armas e armaduras. Os itens forjados de aço e ferro que eles carregam e vestem são valorizados como ouro. Os gigantes sempre procuram eles em suas pilhagens, mas dificilmente conseguem equipamentos grandes o suficiente para vestirem. Vários dos gigantes em uma tribo usam armas e armaduras herdados de seus ancestrais, outros fazem seus equipamentos esmagando partes menores. Escudos feitos para humanos, por exemplo, podem ser amarrados em uma armadura de escamas, uma bigorna fixada a um tronco serve de martelo.

### MESTRES DAS FERAS

Gigantes do gelo dominam criaturas selvagens tanto como demonstração de força quanto como parceiros de caça. No entanto eles não tem tanta compreensão de animais e por isso seus "bichinhos" são espancados e maltratados para submissão mais do que treinados. Quando um gigante do gelo manda uma fera atacar, é mais um entendimento que o gigante não irá o espancar

por se alimentar do que um comando. Uma criatura que se prova teimosa ou resiste ao "treino" está destinada a servir de jantar.

A lista de criaturas num covil de gigante do gelo pode incluir ursos polares, lobo invernal e mamutes, mas as criaturas vivas mais desejadas são os remorhazes. Remorhazes adultos são irremediáveis, não podem ser treinados, exceto por meios mágicos poderosos, mas se criados desde o ovo podem ser treinados enquanto crescem. De fato, remorhazes jovens são surpreendentemente flexibilizados pelo jeito violento dos gigantes do gelo amestrarem.

### PODER GLACIAL DE THRYM

Thrym rivaliza há muito tempo seu irmão gêmeo Surtur pela afeição e orgulho de Annam. Gigantes de Gelo orgulham-se das vitórias de Thrym sobre Surtur e outros feitos lendários quando ele provou ser mais forte ou de ter o coração mais firme. No entanto, Annam estava mais declinada pelos presentes bem forjados de Surtur que pelas cabeças de troféu que Thrym deixava aos seus pés. Por isso, gigantes do gelo tem mais indisposição com Annam que os outros.

Diferente de seu irmão, Thrym raramente é representado sozinho. Ele normalmente é acompanhado de dez irmãos e irmãs de escudo. Gigantes do gelo heroicos que conseguiram tamanha glória durante a guerra contra os dragões que Thrym os deu a honra de lutarem para sempre ao seu lado.

## GIGANTES DA COLINA

Gigantes da colina vivem para comer. Qualquer um que entende esse fato sobre eles sabe de tudo que tem para saber.

### ORDENAÇÃO DA GULA

Gigantes da colina são os mais fracos dos gigantes verdadeiros. Eles são os mais baixos, mais estúpidos e menos ambiciosos. A única área em que se sobressaem é na cintura.

Já que comer é a única coisa com que gigantes das colinas se importam, uma tribo é sempre liderada pelo membro mais gordo e pesado - o mais bem sucedido e assim mais admirado no grupo. As qualidades que outras criaturas esperam ou exigem de seus líderes - como inteligência, capacidade de tomar decisões e magnetismo pessoal - não tem importância para estes gigantes. Elas não são reconhecidas ou recompensadas, a não ser que um gigante um pouco mais esperto que o normal possa usar de truques ou intimidação para conseguir mais comida que seus vizinhos.

### COVIS DE SUJEIRA E FEDOR

Gigantes das colinas enfiam as coisas mais repulsivas e estragadas em suas bocas sem hesitar, sugerindo que ou eles não têm paladar ou sua fome é tão consumidora que o sabor não é considerado. Qualquer que seja o motivo, o fato é que os covis de gigantes das colinas são lugares imundos e fedorentos. Carcaças em putrefação e ossos quebrados ficam esparramados. O chão é saturado com sangue e com a sujeira do próprio gigante.

Nem todo gigante da colina tem um sistema digestivo tão indiscriminador, de tempos em tempos um gigante adoece, mas a maior parte deles se recupera e não aprendem nada com a experiência. As raras exceções são chamadas bocas de Grolantor - gigantes que são mantidos encarcerados e mantidos sem alimentos ao ponto de emagrecerem antes de serem liberados em batalhas ou contendas.

O fedor que sai do buraco de um gigante da colina pode atrair criaturas carniceirss como um verme da carniça, limo, estrangulador ou otyughs. Gigantes da colina não domesticam ou cuidam dessas criaturas mas as toleram. A visita de um cubo gelatinoso e vermes da carniça são provavelmente os únicos "cuidados domésticos" que um covil de gigante da colina vai ver.

Carniceiros são conhecidos por rondar nas margens de acampamentos de gigantes das colinas, mas são menos bem vindos do que outros detritívoros. Com sua engenhosidade maior - principalmente se acompanhados de lívidos - carniceiros podem usar truques simples para roubar carne dos gigantes. Um gigante das colinas não se incomodaria se pegarem alguns restos, mas ficaria irritado se um trio de carniceiros roubar uma carcaça inteira.

### ESTUFA-ESTUFA

Gigantes das colinas algumas vezes se divertem com jogos fúteis tipicamente envolvendo comida ou comer. Um deles é chamado estufa-estufa, na qual os gigantes da colina testam quantos halflings, gnomos e goblins cabem em sua boca de uma vez sem engolir.

## GIGANTES DE PEDRA

Gigantes de Pedra - reclusos, reflexivos e indecifráveis - sofrem ao ficar no mundo externo, sob a luz do sol e do céu. Apenas quando estão rodeados por rochas eles se consideram na realidade. Um mundo circundado por pedras é um reino de permanência e solidez, em que



### GROLANTOR: SEMPRE FAMINTO, NUNCA CHEIO

A divindade mais reverenciada pelos gigantes da colina é Grolantor, o último dos seis filhos de Annam, a ovelha negra da família que foi desprezada por seus irmãos e parentes. A maior parte dos problemas de Grolantor, no entanto, parte de seus próprios feitos.

Orgulhoso de sua enorme força (sua única qualidade redentora), Grolantor se recusa a reconhecer a superioridade de seus irmãos mais velhos, mais espertos e mais fortes, e insiste em ser tratado como um igual. Ele constantemente é acometido de sua infinita fome, mas ao invés de caçar para si, ele furtava comida dos pratos de seus irmãos e parentes.

Este comportamento já causou diversas lutas entre Grolantor e seus irmãos, muitas das quais Grolantor perdeu. Contos sobre Grolantor invariavelmente terminam com ele ganhando outra cicatriz nas costas, recebida durante a fuga da ira de um membro da família que foi levado ao limite pelo egoísmo e insultos de Grolantor.

esculturas talhadas por uma vida inteira podem durar por incontáveis eras. A superfície do mundo, com suas luzes cintilantes, céus infinitos, climas variáveis e vento corrosivo representam um estado de sonho, uma irrealdade em que nada dura e, portanto, não tem relevância.

### ORDENAÇÃO DA MAESTRIA

Dentre os gigantes de pedra, dominar uma arte é a maior virtude, e de todas as artes, esculturas de pedras é a mais prestigiada. A maior parte dos gigantes passam sua vida numa busca infinita pela criação artística perfeita. Jovens gigantes de pedra praticam incansavelmente na esperança de serem aceitos como assistentes dos melhores talhadores da tribo. Um gigante de pedra mestre talhador devota anos para encontrar a melhor pedra antes de começar um grande trabalho. Os melhores talhadores são honrados como os líderes e xamãs da tribo, e suas mãos são consideradas sagradas - literalmente se tornando as mãos de Skoraeus Ossos de Pedra enquanto trabalham.

TODOS SABEMOS DE ANÔES QUE SE APAIXONARAM TANTO POR SUA FORJA, OU PELA BUSCA DE TESOUROS OU CERVEJA, QUE ESQUECERAM COMO VIVER DE OUTRA MANEIRA QUE NÃO EM BUSCA DISSO. É ISSO QUE GIGANTES DE PEDRA FAZEM.

- ELMINSTER

É claro que nem todos gigantes de pedra tem as mãos de um deus. Aqueles que não conseguem talhar muito bem são considerados patéticos e vistos com uma mistura de pena e desprezo. Para determinar o ordenamento abaixo dos grandes artesãos, gigantes de pedra competem em jogos de arremessar e aparar pedregulhos. Sua habilidade em arremesso de pedras os serve bem quando precisam defender suas casas de ataques inimigos. Mas mesmo onde arremesso de pedra é praticado, artesanato é considerado fundamental. Um gigante de pedra arremessando um pedregulho não está apenas demonstrando força como também realizando atletismo e graciosidade.

Aqueles que não conseguem encaixar a arte em todos aspectos de sua vida caem pros níveis mais baixos no ordenamento e frequentemente são colocados literalmente nas margens da sociedade, servindo de guardas nas fronteiras mais distantes da tribo ou como caçadores que vagam além das fronteiras. Por isso os primeiros gigantes de pedra encontrados por aventureiros são quase sempre os menos bem-sucedidos membros da sociedade e os piores exemplos do que um gigante de pedra pode ser. Eles são os brutos

### SKORAEUS STONEBONES, O GRANDE CRIADOR

Gigantes de pedra adoram Skoraeus Stonebones como o Grande Criador, segundo em poder com relação a Annam, mas mestre de todas as outras deidades na ausência de seu pai. Ele aparece nas artes dos gigantes de pedra de duas maneiras: como um par de mãos, uma segurando uma talhadeira e a outra um martelo; e como a maior estatua ou saliência na caverna da tribo de gigantes de pedra. Normalmente, Skoraeus é representado com o dobro do tamanho de qualquer outro gigante de pedra.

Nas lendas dos gigantes, Skoraeus frequentemente fica de fora durante as batalhas de seus irmãos. Ele age como um observador, um confidente para os outros deuses e um guardador de segredos que só divulgaria se forçado ou enganado para isso.

Num conto clássico, Memnor vai até Skoraeus e lhe sussurra algo ouvido. Quando Surtur exige saber o que Memnor disse, Skoraeus diz ao seu irmão exatamente o que ouviu. Surtur fica irritado com a mensagem que foi mal entendida quando tirada de contexto e acaba agindo precipitadamente, mas as consequências de seus atos não é vista como falha de Skoraeus. Se Surtur tivesse pedido por conselhos a Skoraeus no lugar das palavras de Memnor, o conto teria um fim diferente.

Skoraeus é considerado o deus dos gigantes que mais sabe sobre magias, proteção, perdições, tesouros escondidos, e os segredos da terra. Skoraeus deu o segredo da fundição a Surtur. Skoraeus mostrou a Thrym como talhar runas nas suas armas velhas para colocar magias nelas quando Surtur se recusou a forjar novas para ele. Skoraeus forjou lanças para Hiatea para que ela pudesse completar suas dez tarefas de valor. Skoraeus bateu com seu martelo na pedra no fundo do oceano par que Stornmaus pudesse encontrar correntes de tuneis que o permitiu colocar o tarrasque no fundo do oceano onde ao menos ele se afogaria.

e grosseiros que foram expulsos de uma sociedade de artistas e filósofos.

Para um povo que gasta sua vida quase toda na escuridão, gigantes de pedra tem uma grande admiração para efeitos de sombra e luz. Eles desenham suas talhas para produzirem sombras de maneiras específicas quando uma luz é colocada numa posição propensa. Sem tanto a luz quanto a sombra, a talha é incompleta e não pode ser vista em sua verdadeira forma. Por exemplo, um conto feito em talhas com essas técnicas conta uma história quando em uma luz fraca, mas revela uma segunda mais profunda se adicionar a luz necessária.

### PEDRAS FALANTES

Apesar de serem mestres insuperáveis em contar histórias por talha, gigantes de pedra também usam escrita mundana em seus quadros de pedra. Nomes, datas e descrições aparecem em seus contos, geralmente como parte da imagem (o brasão ou armadura de um personagem pode conter runas de letras, por exemplo).

Gigantes de pedra também usam com bastante frequência palavras gravadas através de "pedras falantes". Uma pedra falante é uma pedra cilíndrica em que palavras são gravadas descendo em espiral. Quando o cilindro é girado por uma mão (um feito impossível para qualquer criatura de tamanho e força humana) ou quando é rodado com sua base feita para mantê-lo de pé, o texto pode ser lido enquanto o cilindro gira. A mensagem gira o pilar como um parafuso na rosca, mas em duas pirais alternadas. A primeira é lida de cima pra baixo enquanto o cilindro gira, então o cilindro deve ser girado no sentido contrário para revelar a segunda parte do texto, também lido de cima pra baixo.

Pedras falantes tem tamanho proporcional ao do texto que carrega, assim não há espaços em branco na pedra. Um cilindro que se mostrar muito longo ou muito pesado, fazendo a mensagem terminar antes da superfície inteira da pedra ser usada, é considerado mal desenhado. Tradição e honra exigem que ele seja transformado em cascalho e uma nova pedra falante seja feita.

### GIGANTES GENTIS?

Novatos que sabem apenas do foco dos gigantes de pedra em atividades artísticas pode pensar que eles são um povo pacífico e razoável. Entre eles próprios, eles costumam ser. Mas estrangeiros, particularmente não-gigantes de qualquer tipo, não são bem vindos nas cavernas de gigantes de pedra, e invasores não são tratados educadamente.

O primeiro sinal que uma criatura deve observar para saber se entrou em território de gigante de pedra é um pedregulho arremessado aparentemente de lugar nenhum e explodindo em fragmentos contra uma rocha próxima. Aqueles que sabem alguma coisa sobre gigantes de pedra entendem que isso não foi um erro, mas um aviso moderado, e a próxima pedra não será tão inofensiva.

É possível que viajantes negociem com gigantes de pedra para que atravessem em segurança por seu território, se alguém no grupo falar Gigante e oferecer um tributo. Peles grandes e bonitas, comidas exóticas ou peças de parte são tributos válidos, dinheiro é um meio fraco para negociar com qualquer gigante de pedra, exceto os considerados mais baixos. Se oferecerem algo desse tipo um ou dois gigantes podem aceitar negociar enquanto os outros continuam em sua fúria arremessando pedras.

Para um olhar não familiarizado, encontros com gigantes de pedra nas fronteiras de seus territórios parece algo primitivo. Primeiramente, adorno pessoal tem pouco valor no ordenamento dos gigantes de pedra,

então suas roupas tendem a ser simples e práticas. Em segundo lugar, esses gigantes são os menos valorizados membros do clã. Eles são bons em emboscadas e arremessos de pedra, mas não são líderes ou se quer exemplos típicos de sua espécie.

Mesmo se o gigante aceitar o tributo oferecido como uma permissão de entrar em seu território, eles podem pedir um preço maior para atravessa-lo. Geralmente esse "presente" é algum serviço para o gigante - uma tarefa que o gigante prefere não fazer ou não consegue, como perseguir kobolds em uma caverna estreita ou recuperar algo no fundo de um lago (gigantes de pedra são nadadores fracos, eles não gostam de entrar na água de qualquer jeito, a não ser que consigam caminhar facilmente pelo fundo).

Gigantes de pedra raramente mantém animais. Algumas vezes eles cultivam colônias de morcegos gigantes nas fronteiras de seu território, tanto para alimentação quanto como um sistema de alerta contra intrusos. Eles também não se importam em compartilhar suas cavernas ou viveiros com ursos das cavernas, abelhas de fogo e outras feras que não representam perigo a eles. Eles mantêm outros vizinhos do subterrâneo sob controle férreo. Vermes púrpuras são seu grande terror, porque um verme faminto atravessa tudo que encontra, incluindo as melhores esculturas e murais. Xorns são uma das poucas criaturas que os gigantes de pedra apreciam, sua passagem pela terra não causa dano e seus modos estranhos de pensar os tornam interessantes para conversar.

## VIDA NO ESCURO

Gigantes de pedra vêm bem no escuro, e as cavernas e grutas onde eles vivem ficam assim a maior parte do tempo. Eles não costumam usar iluminação pra qualquer coisa não relacionada a criar ou expor ates.

Em sua maioria, os horários de acordar são para conciliar com suas responsabilidades, seja ela de baixo nível ou artística. Um chefe da tribo ou outro líder, como um xamã, determina quando os guardas e caçadores da tribo estão ou não trabalhando. Outros gigantes alinham seu tempo de dormir e acordar com os de gigantes acima no ordenamento com quem desejam aprender.

Mestres artistas podem exigir muito de estudantes de posições menores, incluindo acordar cedo para garantir a alimentação do mestre ao acordar, ou se manter acordado enquanto o mestre dorme para criar algo que o mestre vai precisar (ou julgar) ao acordar. De um jeito ou de outro, em média três quartos de uma tribo está acordada a qualquer hora.

Quando fora de suas províncias, gigantes de pedra viajam quase exclusivamente no escuro, ou, quando eles ousam sair ao mundo da superfície, à noite, para evitar os sonhos glamourosos e visões que os assolariam à luz do dia. Um gigante de pedra que visita a superfície por muito tempo ou é expulso do subterrâneo ou corre o risco de ficar perdido no reino dos sonhos, vivendo para sempre como uma versão distorcida de seu antigo ser que os gigantes de pedra chamam de sonhadores (veja o capítulo 3 para mais informações sobre essa criatura).

## O LINJENSTEIN

Quando um gigante de pedra chega ao fim de sua vida extremamente longa, ele se junta ao Linjenstein ("pedra dos ancestrais"). O termo se refere tanto ao gigantes ancestrais quanto à câmara dentro do assentamento dos gigantes de pedra onde eles "moram".

Um gigante de pedra morto (ou algumas vezes apenas morrendo) é carregado para a câmara de seus antepassados e deixado próximo ao fim de um dos

corredores de mortos que já se encontravam lá. O corpo gradualmente se calcifica com o passar das décadas até que se torna indistinguível de uma stalagmite enorme.

Membros da família visitam as tumbas da câmara frequentemente para prestar seus respeitos aos ancestrais. Algumas dessas visitas, especialmente gigantes mais velhos que sabem que logo irão ficar lá, duram semanas ou até mesmo meses.

## GIGANTES DA TEMPESTADE

Gigantes da tempestade, a mais poderosa e majestosa das espécies gigantes, também são os mais indiferentes e os menos compreendidos. Uvarjotens não são apenas forças da natureza, eles estão ligados à natureza, e são extensões dela de uma maneira mística que humanos tem dificuldade de compreender

## ORDENAMENTO DO PRESSÁGIO

Cada gigante da tempestade sabe seu status no ordenamento por um sinal que o universo concede. Presságios podem aparecer no voo em círculos de um bando de pássaros, nos padrões na areia deixados pela baixa da maré, no formato das nuvens ou em uma infinidade de fenômenos naturais quaisquer. Gigantes da tempestade que recebem a maior quantidade dessas mensagens geralmente tem o maior ranking, mas a importância de cada sinal também afeta o status. Em raras ocasiões em que gigantes da tempestade se encontram, sinais são vistos por cada indivíduo, tornando claro para todos em que posição cada um se encontra. Discussões sobre posições no ordenamento são raras, mas todos os gigantes em um grupo examinam com cuidado cada sinal para saber se algum deles é o melhor posicionado já visto, pois isso precederia o retorno de Annam.

Desde que Ostoria caiu e Annam abandonou seus filhos, nenhum rei ou imperador governou todas as espécies de gigante. De acordo com a lenda, o surgimento deste líder será previsto por sinais e presságios em todos os elementos do mundo: o céu (ar), o oceano (água), os continentes (terra) e o subterrâneo (fogo). Todos estes reinos de gigantes da tempestade

## HUMOR DE STRONMAUS

Gigantes da tempestade prestam homenagem a Stronmaus, o mais velho dos filhos de Annam, que também é o mais alegre e o mais propício a rir e aproveitar as amizades com seus irmãos. Essa imagem de Stronmaus é um contraste fino de como os gigantes da tempestade são vistos pelo mundo: distantes e severos. No entanto é uma visão precisa.

Nas lendas dos gigantes, Stronmaus é objeto de humores sombrios e profundidade que são tão intensas quanto seus momentos de bom humor. É também verdade que gigantes da tempestade não são tão sem graça quanto a visão popular os faz parecer. Eles são quietos e reservados quando estão sozinhos, que é como passam a maior parte do tempo. Mas quando eles se encontram com outros de sua espécie, eles apreciam a alegria, música e bebidas tanto quanto Stronmaus. Para o bem de sua privacidade e pela segurança de criaturas menores na vizinhança, esses encontros acontecem longe de outras criaturas, o que perpetua a reputação de serem sempre tristes e sombrios.



mantém uma vigília constante em todos estes sinais importantes. Em eras passadas, quando dinastias gigantes reinavam, os sinais que acompanhavam o líder de todos eram claros e inconfundíveis. Com o passar dos séculos desde que o império colapsou, os poucos sinais que se manifestaram tem sido confusos, conflitantes e controversos.

Por uma razão óbvia, todo gigante da tempestade tem um forte interesse em quando Annam irá retornar - todos querem estar vivos para ver. Alguns indivíduos ganham um pouco de imortalidade para si ao se fundirem com forças elementais. Tais gigantes da quintessência da tempestade são os mais reclusos de todos, ficando em locais remotos e inóspitos, cercados por ventos brutais e climas mortíferos (veja o capítulo 3 para mais informações sobre essas criaturas).

Sem um imperador para servir como seu líder espiritual e político, os gigantes da tempestade navegam por um mar de incertezas. Toda possibilidade encontrada em todo sinal é examinada à exaustão. Debates sobre os significados e validade destes presságios são conduzidos nos tempos de vida de reinos humanos e várias de suas vidas.

Exploradores e aventureiros podem encontrar uma boa oportunidade nesta situação, já que gigantes de vez em quando contratam agentes que eles despacham para investigar presságios e para reaver itens que seus oráculos possam precisar. É um trabalho perigoso por dois motivos. O mais óbvio é que isso envolve mexer em ruínas de Ostoria que foram seladas por milênios. O menos óbvio é que alguns presságios, se confirmados verdadeiros, poderiam de fato trazer Annam, subindo a posição social dos gigantes e começando uma nova era. Alguns podem gostar de tais mudanças, outros podem se opor e fazer o possível para para-la, talvez começando uma guerra geral.

### POR CONTA PRÓPRIA

Na ausência tanto de Annam quanto de um imperador global, gigantes da tempestade não reconhecem nenhuma autoridade maior. Reis dos homens, dos elfos e dos anões, liches e grandes magos e feiticeiros - todos podem possuir o que consideram um poder extenso, mas eles não têm qualquer influência sobre gigantes da tempestade. Qualquer um que tente estender sua vontade nessa direção certamente encontrará aflição.

Contato que o mundo deixe os gigantes da tempestade em paz, os gigantes deixarão ele em paz. Eles não desejam o bem ou o mal para os reinos humanos, eles simplesmente não pensam muito a respeito, exceto nas raras ocasiões em que humanos são parte de uma profecia ou aparecem em um presságio.

Quando gigantes da tempestade interagem com não gigantes, os interlocutores que prestarem atenção podem questionar a noção de que gigantes da tempestade são criaturas "boas". Eles respeitam os princípios da santidade da vida, mas mesmo o mais calmo dos gigantes da tempestade tem um temperamento explosivo. Quando algum é tomado pela raiva, princípios são substituídos pela fúria, e uma ofensa feita por alguém contra um gigante pode gerar uma reação furiosa a toda uma comunidade.

Um gigante da tempestade que destrói uma cidade e mata inocentes em um ato de raiva provavelmente irá se arrepender de seus atos e irá oferecer pagamentos para compensar, apesar de que um saco de ouro é de pouco conforto para aqueles que perderam entes queridos, casas ou estilos de vida. É sempre sábio se pisar suavemente, falar educadamente e agir com respeito na presença de um gigante, mas isso é especialmente verdade quando se trata de gigantes da tempestade.

## VIVENDO NO LIMITE

Quando são velhos o bastante para se proverem sozinhos, gigantes da tempestade gastam a maior parte de suas vidas em isolamento contemplativo. Gigantes da tempestade são capazes de viver onde escolherem, seja o topo de uma montanha, em uma caverna glacial ou no fundo da mais profunda fossa oceânica. Um tipo de lugar que inevitavelmente atrai sua atenção é uma encruzilhada elemental - onde o Plano Material e o Plano Elemental intercedem e interagem. Influência elemental permeia a arquitetura dos gigantes da tempestade e da uma ar tempestuoso e sobrenatural às suas casas.

Gigantes da tempestade usam as encruzilhadas elementais para suas próprias peregrinações elementais, principalmente no Plano Elemental do Ar e no Plano Elemental da água. Os redemoinhos, tornados e chuvas torrenciais que sinalizam as passagens para estes planos ajudam a proteger as casas dos gigantes e garantir sua privacidade.

Apesar de gigantes da tempestade preferirem viver fora da companhia de outros gigantes, eles não vivem necessariamente sozinhos em seus alojamentos. Gigantes da tempestade compartilham suas moradias com outras criaturas que se sentem confortáveis no ambiente: um gigante da tempestade no oceano, por exemplo, pode ter o povo do mar, anomalias da água ou até mesmo tartarugas dragão como companhia; enquanto aqueles que vivem em picos de montanhas estenderiam a mão amiga a um pégasos que aparecer, ou até mesmo yetis em sua casa, se ele achar que são confiáveis. Dos convidados de um gigante é esperado respeito, se se mostrarem úteis e proporcionarem conversas interessantes ou algum outro entretenimento quando o gigante estiver mais sociável.

## GNOLLS: A FOME INSACIÁVEL

Gnolls lembram o mundo dos horrores representados pelas hordas do Abismo, e os danos que mesmo a mais breve incursão demoníaca pode infligir sobre o mundo.

Sempre que o lorde demônio Yeenoghu entra no Plano Material e parte em um alvoroço, ele deixa uma grande trilha de cadáveres em seu rastro. À medida que o Senhor da Selvageria despoja a terra, bandos de hienas o seguem e se banqueteiam com as vítimas até que a carne morta das presas de Yeenoghu os deixam inchados e incapazes de se mover. Em seguida, em um banho de sangue e cartilagem, as hienas se transformam em gnolls, que acompanham Yeenoghu na terrível missão de matar e destruir qualquer coisa em seu caminho.

## YEENOGHU

Os Gnolls encarnam os desejos escuros de Yeenoghu, o lorde demônio da matança e destruição. Embora Yeenoghu tenha sido derrotado e mandado de volta para o abismo mais de uma vez, os gnolls continuam seguindo sua horrível visão apocalíptica de um mundo transformado em uma ruína estéril e vazia, com apenas os cadáveres decadentes dos últimos gnolls sobreviventes deixados para marcar sua passagem.

Como criaturas que brotaram do passo de um senhor demônio, gnolls são criaturas com desejo de sangue selvagem, incapazes de compreender ou agir com qualquer outro impulso. Eles são extensões da vontade de Yeenoghu. Eles só param para devorar o que mataram, e para fabricar armas brutais e armaduras dos cadáveres de suas vítimas.

OS SERES HUMANOS NÃO TÊM UMA CONSCIÊNCIA DA VERDADE, E NÃO CONHECERIAM UM PRESSÁGIO MESMO SE ELE SE APROXIMASSE E OS BEIJASSE NOS LÁBIOS. UM GIGANTE DA TEMPESTADE SINTONIZA-SE COM O MUNDO E VISLUMBRA O FUTURO EM TODAS AS COISAS, PERCEBENDO MOMENTOS QUE AINDA NÃO ACONTECERAM.

- ELMINSTER

Um bando de gnolls de batalha exemplificam os planos de Yeenoghu para o mundo. Ele quer transformá-lo em um reino vicioso de luta sem fim. Quando a última batalha terminar, Yeenoghu entrará no mundo, matará seu último campeão sobrevivente, e presidirá uma área desolada de cadáveres podres. Para Yeenoghu, a destruição é beleza.

## A DÁDIVA DE YEENOGHU

Yeenoghu dá aos espíritos de seus seguidores uma fome insaciável, sobrenatural, tanto pela violência quanto pela carne das criaturas inteligentes. Um gnoll sente um desejo constante e voraz por sangue e destruição que diminui apenas quando mata e come criaturas inteligentes. Outras presas podem fornecer sustento temporário, mas não o suficiente para acabar com a fome de Yeenoghu.

## DENTRO DA MENTE DE UM GNOLL

De um diário recuperado de um cultista morto de Yeenoghu:

*Dia 2: O sujeito continua grunhindo e lutando, apesar da remoção de seus braços e pernas. Vou deixá-lo morrer de fome por alguns dias para enfraquecer a sua fortaleza mental. Se o gnoll tem algum tipo de vínculo com o abismo, devo manter meu foco em explorar esse vínculo, mesmo que a mente da criatura possa permanecer consciente.*

*Dia 6: Sem perda apreciável de vigor.*

*Dia 11: Ainda não há perda apreciável de vigor.*

*Dia 13: O ritual deve começar amanhã apesar do alto nível de atividade mental do sujeito.*

*Dia 14: O ritual uniu nossas mentes. Fui atacado simultaneamente pela fome e pela raiva, como se uma grande força do além estivesse estendida e me comandava apenas matar e comer. Embora tenha durado apenas um curto período de tempo, foi um sentimento terrível para minha mente humana, mas de certa forma também era reconfortante sentir-me parte de um projeto muito maior. O que eu sentia não era a fome de um animal, mas a fome de todos eles.*

*Dia 15: Usei o ritual para juntar nossas mentes novamente. Desta vez eu percebi onde a fome começou. Eu estava consumido pela fome infinita e raiva sem limites do grande Yeenoghu, e eu sabia que nunca poderia ser saciado. No entanto, senti-me forçado a alimentar meu senhor. Eu matei e devorei uma cabra enquanto estava ligada à mente do gnoll. Tinha reservado uma faca para a ação, mas em vez disso a matei com minhas mãos nuas. A carne estava quente. Eu me alimentava. Eu alimentava Yeenoghu.*

*Dia 16: Terceiro uso do ritual. À medida que minha conexão com meu senhor se aprofunda, deixo minhas velhas preocupações para trás. Sua fome é tudo que importa. É maior do que eu, é maior que todos nós. É sua marca. Ele nos criou. Ele nos conduz. Ele come o que comemos. Ele mata o que nós matamos. Ele virá se comermos bem. Ele virá se matarmos bem. Ele virá se comermos bem. Ele virá se matarmos bem. Nós vamos matar e Ele vai comer, e nós seremos Ele e Ele nos será, nunca sozinho, nunca com medo, nunca com fome.*



Os gnolls vagam pela terra continuamente em busca de novas vítimas, raramente dormindo e nunca se estabelecendo. Apenas um assalto em grande escala, como o massacre de uma aldeia inteira, pode satisfazer seu desejo, mesmo temporariamente. Um gnoll saciado repousa, sabendo que tem agradado Yeenoghu. Seu alívio é curto, não mais do que alguns dias, antes que o gnoll se torne novamente escravo de seus desejos.

Força, fome e medo são os três conceitos que cada gnoll exalta. Força permite um gnoll subjugar, matar e devorar um inimigo. A fome motiva um gnoll a sair e matar em nome de Yeenoghu. O medo é uma arma usada contra inimigos para torná-los presas fáceis. Em conjunto, todos os três desempenham um papel no avanço dos objetivos de Yeenoghu.

#### PRESSÁGIOS DO ALÉM

De todos os senhores demoníacos, Yeenoghu é talvez o mais ativo no Plano Material. Ele mostra apoio aos seus seguidores, enviando-lhes presságios sob a forma de visões, sonhos e sinais. Como tal, gnolls instinctivamente procuram tais presságios para orientar suas atividades, e eles os encontram em muitos lugares.

Entre os sinais de que gnolls dependem estão os rastros de sangue e respingos deixados para trás depois de fazerem uma refeição de um humanoide inteligente. Eles atribuem importância a uma série de outros fenômenos também, incluindo a visão de flechas em voos, a rajada do vento e sons de cacarejos ou gargalhadas que não têm nenhuma fonte discernível.

#### CULTISTAS NÃO-GNOLLS

Poucas criaturas além de gnolls e aquelas que imitam gnolls em suas ações e crenças adoram Yeenoghu. Os cultistas de Yeenoghu são povos que perderam toda a esperança e perderam o sentido da existência. Talvez

por terem sofrido uma enorme perda pessoal, terem sido banidos de suas casas, ou terem sido vítimas de uma terrível traição. Qualquer que seja a razão, o aspirante a cultista é deixado isolado e abandonado, tornando-se vulnerável aos ensinamentos de Yeenoghu.

Os pensamentos e sonhos das criaturas são atormentados por visões enviadas por Yeenoghu. A promessa do poder supremo, alimentados por atos de brutalidade os atormenta e os seduzem. A maioria das pessoas atribui estes sentimentos a um ataque fugaz de depressão ou loucura e são capazes de resistir à chamada para violência, mas alguns não podem. Para esses raros indivíduos, o verdadeiro atrativo das promessas de Yeenoghu não reside no poder que elas oferecem, mas no profundo sentimento de posse que eles criam.

Aqueles que são influenciados por esta oferta consideram-se gnolls em mente e ação, e logo começam a cometer suas primeiras atrocidades em nome de Yeenoghu. A maioria destes cultistas são mortos rapidamente por guardas ou outras autoridades. Alguns fogem para o deserto e continuam a violência por conta própria, talvez, caindo eventualmente em um grupo de gnolls.

#### TÁTICAS DOS GNOLLS

Os Gnolls podem parecer se lançar à batalha sem pensar, guiados apenas pela fúria e pela fome, mas possuem uma forma rudimentar de astúcia que é corroborada por várias táticas que usam consistentemente.

Tentar falar com um gnoll é o caminho mais rápido para o seu estômago.

- Volo

## CARNICEIROS DOS FRACOS

Os Gnolls procuram somente matança, como tal, preferem lidar com alvos fracos e fáceis. Um inimigo que pode lutar é um inimigo para guardar para mais tarde. Os Gnolls não têm senso de honra, glória ou realização pessoal. Eles se preocupam apenas com o número bruto de criaturas que podem matar. Em face de uma incursão gnoll, o melhor para os refugiados fazer é procurar abrigo em castelos e outras posições fortificadas. Os gnolls evitam batalhas prolongadas se puderem, preferindo matar aqueles que não podem se defender.

## SOBRECARREGAR OS FORTES

Os Gnolls atacam presas inteligentes que são capazes de resistir a eles somente quando são obrigados pelos mais poderosos presságios de Yeenoghu. Eles cooperam para juntar o bando em um grupo de exploradores ou aventureiros, ou se a presa é mais numerosa correm para a frente em ondas. As criaturas vão rastejar sobre seus próprios mortos para escalar as paredes de um castelo e matar tudo dentro dele. Uma crença comum é que uma fortaleza sitiada por gnolls precisa de dez flechas para cada um para impedir que as criaturas escalem as paredes.

## ESPALHANDO-SE POR TODA PARTE

Os gnolls nunca estabeleceram acampamentos permanentes, embora pudesse demorar alguns dias no local de uma carnificina particularmente grande enquanto devoravam os cadáveres de suas vítimas e dos gnolls mortos na batalha. Durante este tempo, as hienas que seguem um bando de gnolls comem até ficarem inchadas, então estourarão para gerar mais gnolls. Desta maneira, os gnolls reabastecem suas fileiras antes de vagar afora em bandos esfarrapados para continuar seu alvorço.

## MATAR À DISTÂNCIA

Quase todos os gnolls carregam um arco apanhado de uma vítima passada. Os gnolls usam ataques à distância principalmente para evitar que suas presas fujam, em vez de enfraquecer seus alvos com uma barreira de flechas antes de um assalto. Um alvo ferido por um tiro de arco torna-se presa fácil para qualquer gnoll perto dele. Sabe-se que alguns gnolls particularmente inteligentes usam flechas para causar incêndios, cortando os meios de fuga de suas presas e conduzindo as vítimas para suas mandíbulas.

## NÃO DEIXAR NENHUM SOBREVIVENTE

Um bando de gnolls vive em um estado de guerra eterna com tudo o que encontra, seguidos dos companheiros adoradores de Yeenoghu. Para evitar ser detectado entre grandes ataques, os gnolls se movem através do deserto com o máximo de furtividade possível. Eles nunca deixam sobreviventes em um ataque e perseguirão um inimigo em fuga durante dias para impedir que chegue a uma cidade e desperte um alarme.

Se a área em que caçam torna-se muito bem defendida, os gnolls se mudam em busca de presas mais fáceis. Grandes extensões ao longo da orla da civilização podem ser devastadas antes de o resto do mundo tomar conhecimento de uma ameaça gnoll.

## TESOURO

Uma gangue cautelosa e habilidosa pode seguir as pistas de um exército gnoll, mantendo-se escondido e esperando que as criaturas se movam depois de devistar uma aldeia ou uma cidade. Os gnolls deixam o ouro e gemas da cidade e outros bens duráveis maltratados e um pouco quebrados, mas ainda intactos, embora invariavelmente arruinem objetos delicados ou

## SOBRE A DEFICIÊNCIA DE GNOLLS

Um trecho dos *Cem Anos de Guerra*, um famoso manual de táticas de combate dos anões:

Os Gnolls continuam a ser uma ameaça em todas as estações do ano. Felizmente, os nossos redutos são fortificados demais para os seus gostos, mas caravanas, expedições e patrulhas devem lidar com eles.

Os Gnolls são cuidadosos em se moverem silenciosamente quando estão à caça de presas. Os eventos que pressagiam sua presença são fáceis de ser mal interpretados como resultados de outras ameaças. Um explorador pode desaparecer, uma caravana não chegar a tempo, ou uma aldeia ser deixada deserta. Vários tipos de criaturas, como orcs e goblins, podem causar tais eventos, mas a evidência que os gnolls deixam de seu envolvimento é inconfundível. Seus inimigos não são apenas mortos, são desmembrados e devorados. O saque que outros saqueadores arrebataram é deixado onde caiu, de nenhuma utilidade para uma criatura que requer apenas carne para alimentar seus impulsos.

Se você suspeitar que os gnolls estão invadindo territórios anões, envie espiões aposentados para assentamentos humanos na região, enquanto recua o povo que você conseguir gerenciar. Instrua os espiões para passar as informações a cada dia, de preferência por um pássaro mensageiro. Não diga aos espiões suas suspeitas. Invente uma história, como a busca de um fora da lei ou algum outro engano.

Se um espião falhar em relatar, você deve atacar rapidamente. Envie seus guerreiros mais rápidos e os feiticeiros mais fortes para a localização do espião. Se os gnolls tiverem atingido seus objetivos, eles vão descansar por até uma semana, inchados em suas mortes. Neste estado, eles são mais vulneráveis. Cerque o lugar em silêncio, e avance para pegá-los despreparados. Não deixe ninguém sobreviver. Um único gnoll pode, ao longo do tempo, criar um novo bando de guerra.

Alguns podem argumentar para uma abordagem que não se baseia na perda da vida humana para ter sucesso. Eu ficaria feliz em sugerir uma se tal existisse. Sua melhor estratégia é defender nossos corredores e deixar que os seres humanos sirvam de isca. Moradin sabe que se multiplicam rapidamente o suficiente para que suas perdas sejam recuperadas em breve.

inflamáveis em seus ataques de destruição.

Gnolls possuem uma compreensão básica do valor das armas e armaduras, então podem decidir agarrar um objeto visto como útil. Desta forma, um gnoll pode possuir um item mágico, embora possa não saber exatamente como usá-lo. Gnolls consideram objetos como "tesouro" apenas em termos de sua capacidade de causar danos ou preservar a vida de um gnoll. Todo o resto é adequado apenas para a destruição.

## LINGUAGEM

A linguagem dos gnolls consiste em gemidos, cacarejos e uivos misturados com gestos e expressões. Gnolls usam para se comunicar apenas conceitos básicos, tais como um alerta sobre a aproximação de presas ou uma chamada de seus aliados para se juntar à briga. Quando os gnolls lutam entre eles raramente se preocupam com ameaças ou palavras antes de saltarem um contra o outro.

Quando os líderes gnoll precisam compartilhar conceitos complexos uns com os outros, eles usam uma forma distorcida da linguagem demoníaca concedida a eles por Yeenoghu. A linguagem gnoll carece de uma forma escrita, embora os gnolls elite podem usar seu conhecimento limitado da linguagem demoníaca para deixar mensagens. Na maioria dos casos, porém, um bando de gnolls tem pouco uso para notas ou sinais escritos. Gnolls simplesmente vagam, atacam, matam e se alimentam. Qualquer coisa mais sofisticada que isso está além da preocupação do bando.

## INTERPRETANDO COM GNOLLS E CULTISTAS DE YEENOGHU

Gnolls têm pouca variação na personalidade e perspectiva. Eles são coletivamente uma força elemental, dirigida por um demônio para espalhar a morte e a destruição.

A única oportunidade real para a interação com gnolls é fornecida pelos cultistas que às vezes acompanham um bando de guerra. Essa raça humanoide pode ter informações de que os personagens precisam ou até mesmo possuir antigos amigos corrompidos à adoração de Yeenoghu. Para retratar um gnoll que é mais inteligente ou social do que o habitual, você pode dar características semelhantes aos cultistas Yeenoghu.

### CARACTERÍSTICA FÍSICA DO GNOLL/ CULTISTA

#### d12 Característica Física

- 1 Faltando um braço
- 2 Infestado com vermes
- 3 Pele cheia de sangue seco
- 4 Falta de um olho
- 5 Anda mancando fortemente
- 6 Cheio de feridas de queimadura
- 7 Gêmeo vestigial embutido nas costas
- 8 Respirações altas e sibilantes
- 9 Baba levemente ácida
- 10 Coberto com feridas minando pus
- 11 Cheiro horrível de podridão
- 12 Arma ainda encravada em uma ferida velha

### TRAÇO DE PERSONALIDADE DO GNOLL/ CULTISTA

#### d6 Traço de Personalidade

- 1 Uma vez que um inimigo me desafia, dedico tudo à sua destruição.
- 2 O melhor inimigo para lutar é um pego de surpresa.
- 3 Eu odeio o sol e viajo só de noite.
- 4 Eu parei de usar a linguagem, em vez disso conto com rosnados e grunhidos.
- 5 Eu não tenho medo da morte e a saudo em batalha.
- 6 Minha fúria faz um cão raivoso olhar gentilmente.

### IDEIAS DO GNOLL/ CULTISTA

#### d6 Ideal

- 1 **Força.** Eu devo permanecer forte para sobreviver. (Qualquer)
- 2 **Abate.** Se eu destruir os fracos, eu agrado Yeenoghu. (Mal)
- 3 **Destrução.** Yeenoghu voltará apenas quando aqueles dignos de sua fúria permanecem. (Mal)
- 4 **Paranóia.** Os outros estão planejando me matar e me comer. Preciso encontrar uma maneira de matá-los e comê-los primeiro. (Caótico)
- 5 **Autossuficiência.** Quando chegar a hora, até meus aliados morrerão pela minha mão. (Mal)
- 6 **Liderança.** Eu não sou parte da manada. Estou acima dela. (Caótico)

## VÍNCULOS DO GNOLL/ CULTISTA

#### d6 Vínculo

- 1 Eu morreria antes de trair o Senhor da Selvageria.
- 2 Eu seguiria o líder do nosso bando em qualquer lugar e com prazer me sacrificaria para proteger ele.
- 3 Abandono os fracos do nosso bando, para que continuemos fortes.
- 4 Os presságios de Yeenoghu orientam as minhas escolhas.
- 5 Se eu morrer em batalha, eu era simplesmente muito fraco para agradar Yeenoghu.
- 6 Eu devoro os fracos para purificá-los do mundo, os fortes para romper o seu poder.

## DEFEITOS DO GNOLL/ CULTISTA

#### d6 Defeito

- 1 Eu não tenho argumentos táticos e confio em ataques esmagadores.
- 2 Eu fui de adversários que podem ter a mesma força que eu.
- 3 Meus supostos aliados são minhas primeiras vítimas.
- 4 No fundo, tenho medo de falhar com Yeenoghu.
- 5 Meu desejo de atormentar meus inimigos às vezes lhes dão a oportunidade de me enganarem
- 6 Minha arrogância faz com que eu negligencie oportunidades.

## NOMES DOS GNOLLS

Como convém a criaturas com uma linguagem que é pouco mais do que lamentos, grunhidos e gritos, a maioria dos gnolls não tem nome e teriam pouco uso para um. Gnolls poderosos recebem nomes diretamente de Yeenoghu. O mesmo se aplica aos abençoados seguidores de Yeenoghu entre humanos, orcs e outras raças.

## NOMES GNOLLS

#### d12 Nome

- 1 Aargab
- 2 Alark
- 3 Andak
- 4 Ethak
- 5 Eyeth
- 6 Ignar

#### d12 Nome

- 7 Immor
- 8 Oduk
- 9 Orrom
- 10 Otal
- 11 Ulthak
- 12 Ustar

## ANATOMIA DE UM BANDO DE GUERRA

Um bando de guerra gnoll é diversificado e pode conter uma variedade de gnolls e outras criaturas, e nenhum destes grupos têm a mesma composição.

Os gnolls que compõem a base têm diferentes atributos e, portanto, papéis diferentes nos assaltos do bando de guerra. Os guerreiros que compõem a maior parte da força são os caçadores, especialistas em furtividade, atacar à distância, e os devoradores de carne dependem de selvageria natural, em vez de armas para destruir seus inimigos. Um grupo de hienas é sempre parte do bando, e às vezes esses animais são tão numerosos quanto os gnolls. Um bando de guerra que passou por tempos difíceis pode conter uma série de gnolls remanescentes, enquanto um que goza de favor Yeenoghu pode ser liderado por um recém encontrado mais forte que todos os gnolls. Também é possível, embora muito raro, um bando de guerra incluir outros cultistas humanoides que se dedicaram a Yeenoghu e se uniram ao bando de guerra para provar sua lealdade.

Cada um destes elementos de um bando de guerra está descrito mais adiante. Estatísticas para Gnolls roedores de carne, gnolls caçadores, gnolls lívidos e flinds aparecem no capítulo 3 deste livro.

## GNOLLS SENHORES DO BANDO

A maioria dos bandos de guerra são liderados pelos senhores do bando. Estes campeões de Yeenoghu obtêm o favor do seu senhor com sacrifícios vivos. Eles marcam suas peles com runas de sangue, que às vezes concedem o poder sobrenatural conferido pelo próprio Yeenoghu. Os senhores do bando usam armas grandes e pesadas, tais como glaives e machados.

## GNOLLS PRESAS DE YEENOGHU

Presas de Yeenoghu possuem o poder de gerar mais gnolls. Eles ungem os restos de seus inimigos usando rituais bizarros. Uma hiena que se alimenta de um cadáver vira um gnoll, enquanto outros humanoides que se juntam no banquete se tornam cultistas de Yeenoghu. As presas usam suas garras em batalha para penetrar suas vítimas com a magia necessária para gerar mais gnolls.

## GNOLLS GUERREIROS

Os gnolls comuns compreendem a maior parte de um bando de guerra. Eles lutam principalmente com lanças feitas de madeira e osso. Enquanto eles não têm nenhuma bênção particular de Yeenoghu, sua ferocidade os torna inimigos formidáveis.

## GNOLLS CAÇADORES

Quando um bando de guerra está em movimento, os caçadores viajam em um amplo arco ao redor do perímetro da força. Os caçadores são mais hábeis do que outros gnolls se esgueirando e movendo-se através de uma área sem serem detectados, o que os torna úteis para o reconhecimento. Às vezes, uma equipe de caçadores é usada para capturar silenciosamente sentinelas em patrulha antes que eles possam assuar um alarme, o que torna o ataque próximo do resto do bando de guerra ainda mais letal. Outra função que os caçadores fazem é seguir um bando de guerra, fazendo trabalhos rápidos dos gnolls feridos e daqueles que não podem manter o ritmo.

## GNOLLS ROEDORES DE CARNE

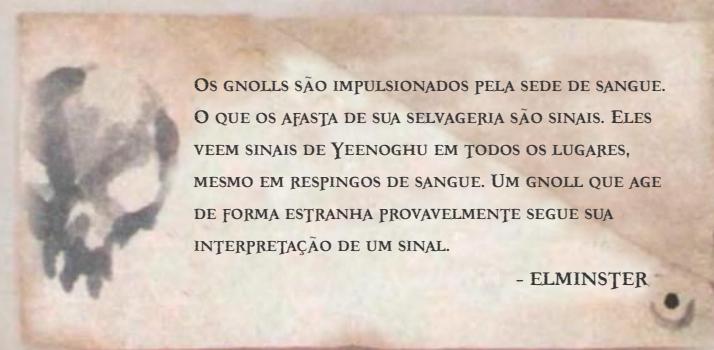
Todos os gnolls são implacáveis e brutais, mas os roedores de carne em um bando de guerra usam sua rapidez e agilidade para aumentar sua selvageria. No início de uma invasão, roedores de carne espreitam em torno das bordas das forças gnoll, na esperança de saltar sobre os inimigos que tentam fugir. Quando um roedor de carne salta em ação, suas lâminas e dentes o transformam em um comensal rodopiante da morte, capaz de correr de um alvo para o outro como se tivesse sido disparado de um arco.

## GNOLL LÍVIDO

Um bando de guerra pode durar semanas sem encontrar o tipo de presa que desejam. Os gnolls podem comer animais selvagens para sustento, mas somente a carne de humanoides inteligentes pode acalmar a fome infinita concedida em cima deles por Yeenoghu.

Quando um bando de guerra cresce desesperado por comida, seus membros se entregam. Aqueles que sucumbem à violência são devorados, mas seu serviço ao bando de guerra não termina neste momento.

Os sobreviventes guardam os ossos de seus companheiros caídos, de modo que um senhor do bando



OS GNOLLS SÃO IMPULSIONADOS PELA SEDE DE SANGUE. O QUE OS AFASJA DE SUA SELVAGERIA SÃO SINAI. ELES VEEM SINAI DE YEENOGHU EM TODOS OS LUGARES, MESMO EM RESPINGOS DE SANGUE. UM GNOLL QUE AGE DE FORMA ESTRANHA PROVAVELMENTE SEGUE SUA INTERPRETAÇÃO DE UM SINAL.

- ELMINSTER

ou um flind possa executar um ritual a Yeenoghu para transformá-los em leais seguidores mortos-vivos conhecidos como lívidos.

Mesmo após a morte, gnolls lívidos servem um bando de guerra muito como seus companheiros fazem. Embora não tão formidáveis em batalha como guerreiros ou caçadores, eles são tão implacáveis quanto.

## FLINDS

Um flind é um gnoll excepcionalmente grande e forte. Nenhum bando de guerra contém mais de um flind, e esta criatura é sempre o líder de seu bando. Um flind empunha uma arma que carrega a bênção de Yeenoghu: uma maça mágica que enfraquece o corpo e a mente de qualquer inimigo que se sente o seu toque.

Os flinds são raros e outros gnolls os veem como os mensageiros especiais de Yeenoghu, dotados com um olho afiado para presságios e uma orelha para os sussurros de Yeenoghu. Cada dia, um flind consulta os sinais ao redor dele e determina a direção do bando.

Durante uma batalha, um gnoll que entregar o golpe de misericórdia em um flind reivindica sua maça e em uma explosão de energia abissal é tocado por Yeenoghu e se transforma em um flind. A morte ou o desaparecimento de um flind por qualquer outro motivo faz com que um bando de guerra caia em lutas internas brutais.

Às vezes, um novo líder emerge do bando depois de derrubar seus rivais, mas frequentemente, os fragmentos do bando e os sobreviventes seguem caminhos separados.

## CULTISTAS

Raramente, um bando de guerra inclui orcs, seres humanos ou outros humanoides que juraram lealdade a Yeenoghu. Os gnolls tratam esses cultistas como fariam com outros gnolls, evitando matá-los enquanto eles se juntarem ao massacre quando o bando encontrar presas.

Quase todos os cultistas são indivíduos brutais tocados pela insanidade, um passo a frente das hienas que rastejam atrás do caminho do bando de guerra. Eles não são gnolls e, portanto, não recebem sua inspiração diretamente de Yeenoghu. Contudo exceções ocorrem. Se um indivíduo de grande inteligência e grande habilidade atende ao chamado de Yeenoghu, o Senhor da Selvageria pode levá-lo à liderança de seu bando.

Tais campeões são raros e um bando liderado por um cultista é capaz de proezas que estão além de um grupo de gnolls, realizações que combinam a selvageria dos gnolls com um nível humano de inteligência e planejamento.



## ALIADOS DOS GNOLLS

Gnolls entram em guerra contra qualquer criatura que encontram, exceto aqueles que se dedicaram a Yeenoghu e aqueles que agem de acordo com seus desejos. O Senhor da Selvageria mancha as almas de seus seguidores e criaturas afins, de tal forma que eles e seus gnolls reconhecem um ao outro de vista e não pulam imediatamente para a batalha. Assim, um bando de guerra pode incluir ou ser acompanhado por outros seres do mal.

### DEMÔNIOS

Um Presa do Yeenoghu às vezes é presenteado com a visão cósmica necessária para evocar demônios sem mente. Quando Yeenoghu permite, um bando de guerra pode se ver aumentado por alguns de seus demônios

### A CANÇÃO DO CAÇADOR

Esta simples declaração do poder de Yeenoghu foi criada por um pequeno culto ao senhor demônio descoberto no fundo da floresta. Um grupo de lenhadores, enfrentando a fome, sucumbiram ao canibalismo para sobreviver e, finalmente, cairam sob a influência de Yeenoghu. Os gnolls cantam um canto semelhante em sua língua enquanto procuram presas.

*“O primeiro dom é a fome.*

*É Sua bênção.*

*É nosso chamado para trazer a morte.*

*O segundo dom é a morte.*

*A morte prova a nossa força.*

*A morte purga nosso medo.*

*O terceiro dom é o medo,*

*Tememos ser tomados por ele.*

*Tememos o início da fome.”*

favoritos, tais como barlguras, dretches, hezrous, ou manes. O Senhor da Selvageria também tem uma afinidade especial com os demônios da mandíbula, que compartilham da sua fome insaciável.

Hienas demoníacas conhecidas como shoosuvas são enviadas por Yeenoghu para ajudar seus campeões mais exaltados. Entre os gnolls, o aparecimento de um shoosuva é uma recompensa pelos triunfos recentes e um prenúncio das grandes vitórias e festeiros que hão de vir. Um shoosuva protege os membros mais poderosos do bando e serve como um companheiro para a Presa de Yeenoghu mais forte no grupo.

Para mais informações sobre demônios da mandíbula e shoosuvas, consulte o capítulo 3 deste livro.

### CARNIÇAIS

Grupos de carniçais emergem de cemitérios e masmorras e seguem a trilha de um bando de guerra, banqueteando-se com os restos de suas vítimas e as vezes, eventualmente, se unindo com o grupo. Embora carniçais tipicamente reverenciem Orcus, sua fome interminável pode levá-los a se unirem a Yeenoghu.

### HIENAS

Matilhas de hienas seguem bandos de guerra gnoll. Embora os gnolls ignorem grandemente estes animais. Eles tendem a se reunir em torno de presas na batalha, ansiosos para receber a bênção de Yeenoghu e sua horrível transformação.

### LEUCROTTAS

Criados durante as antigas incursões de Yeenoghu no mundo, os leucrottas são maiores, mais inteligentes e mais rápidos do que os gnolls. Quando se juntam a um bando de guerra, eles não se esforçam para liderar o grupo (o que causaria conflitos desnecessários), mas sim para servir e proteger o líder. A dedicação de um leucrotta a Yeenoghu é tão fervorosa quanto

é o seu principal objetivo em sempre impor a causa do Senhor da Selvageria sobre a sua própria vontade.

Para mais informações sobre leucrottas, consulte o capítulo 3 deste livro.

## TROLLS

De todas as criaturas encontradas pelos gnolls, os trolls são os mais propensos a se juntar a eles simplesmente porque o modo de vida dos gnolls os atrai. Criaturas vorazes com tenacidade incrível, trolls se encaixam perfeitamente ao esquema de uma bando de guerra gnoll.

## CRIANDO UM BANDO DE GUERRA GNOLL

Para incluir um bando de guerra gnoll em sua campanha, ou se você precisar gerar um rápido para uso em um encontro, use as tabelas nesta seção. Role um por um, para determinar o nome do bando de guerra, componentes e traços únicos.

A tabela de nome do bando de guerra é configurada para criar dois nomes. Alguns bandos de guerra tornam-se infames o suficiente para ganhar um epíteto de seus inimigos, mas apenas os mais poderosos flinds e senhores do bando se preocupam em nomear os grupos que lideram.

A tabela de composição do bando determina quantos gnolls e hienas o bando contém. A tabela de liderança do bando indica o comandante do bando de guerra (se tiver um) e dá um modificador para aplicar aos resultados da composição: para um bando liderado por um flind, dobram-se todos os resultados, e para um bando que não tem um líder, divide-se pela metade.

Role uma vez na tabela das criaturas especiais para ver qual criatura especial faz parte do bando de guerra e em que números. As características de traço físico compartilhados e comportamentos notáveis ou táticas adicionam um sabor distinto ao bando de guerra. Finalmente, a tabela de influência demoníaca adiciona um matiz abissal ao grupo: devido à ligação sobrenatural dos gnolls com o Abismo, seu avanço em direção a uma comunidade pode ser anunciado por efeitos estranhos que afligem a área ou as pessoas nele um dia ou dois antes que eles ataquem o assentamento.

## NOME DO BANDO DE GUERRA GNOLL

d6	Nome Parte 1	Nome Parte 2
1	Abissais	Precursors
2	Terríveis	Caçadores
3	Uivadores	Mestiços
4	Raivosos	Mutiladores
5	Apodrecidos	Assoladores
6	Gritadores	Assassinos

## COMPOSIÇÃO DO BANDO DE GUERRA

Composição do Bando de Guerra	Número de Aparição
Gnolls Presas de Yeenoghu	1d4 + 1
Gnolls Caçadores	1d4 + 1
Gnolls Roedores de Carne	2d4
Gnolls guerreiros (gnolls comuns)	6d6
Hienas	4d6

## LIDERANÇA DO BANDO DE GUERRA

d6	Líder	Modificador do Número de Aparição
1	Flind	Dobro
2-4	Gnoll Senhor do Bando	Nenhum
5-6	Nenhum	Metade

## criaturas especiais

d20	Criatura(s) Especial(is)
1	1 barlgura
2-5	3d6 dretches
6-8	2d6 carnícias
10	2d6 gnolls Lívido*
11	1 hezrou
12-13	1d4 leocrattas*
14-16	2d6 manes
17-18	2d4 demônios da mandíbula*
19	1 shoosuva
20	1d3 trolls

\*Veja o capítulo 3 deste livro para estatísticas.

## TRAÇO FÍSICO PARTILHADO

d10	Traço Físico Partilhado
1	Marcas de runas na testa
2	Piercings de ossos
3	Cicatriz do ritual
4	Rodeado por nuvens de moscas
5	Riso constante e cacarejante
6	Coberto com cogumelos estranhos crescendo
7	Fedor horrível
8	Olhos brilhando como fogo
9	Longas presas negras
10	Albinos



## COMPORTAMENTO NOTÁVEL OU TÁTICA

### d8 Comportamento Notável ou Tática

- 1 Usa flechas flamejantes
- 2 Usa tambores e trompa de chifres para espalhar o medo
- 3 Tenta capturar e usar mecanismos de cerco
- 4 Transporta e espalha doença
- 5 Mantém os prisioneiros em gaiolas e atormentados
- 6 Usa redes para levar os cativeiros para festejar mais tarde
- 7 O líder tem um item poderoso, como um chifre explosivo
- 8 Ações magicamente controladas por um conjurador

## INFLUÊNCIA DEMONÍACA

### d12 Influência Demoníaca

- 1 Comidas e bebidas estragam
- 2 Animais ficam raivosos
- 3 Tempestades terríveis entram em erupção
- 4 Pequenos tremores são provocados
- 5 Habitantes sofrem ataques temporários de loucura
- 6 Pessoas entram em depressão e bebem em excesso
- 7 As brigas ficam violentas
- 8 Amigos traem uns aos outros
- 9-12 Nenhuma

## GOBLINÓIDES: TROPAS CONQUISTADORAS

Maglubiyet é verdadeiramente o Deus Conquistador. Ele endurece as espinhas de Goblins covardes. Ele desperta bugbears do seu sono preguiçoso. Ele define o passo estrondoso das legiões hobgoblins, Maglubiyet pega três raças e as torna em um só povo.

Em épocas passadas os goblinóides eram distintos uns com os outros, com sua fé separada e costumes diferentes. Então Maglubiyet veio e conquistou todos aqueles perante ele, mortais e divindades semelhantes. Deuses e Heróis que não se dobrasse à sua vontade foram quebrados e descartados. Ele pôs o pé no pescoço do poderoso Khurgorbaeyag, limitou a vontade do intratável Hruggek, e forçou o sádico Nomog-Geaya a entrar na linha. O que os goblins, os bugbears, e os hobgoblins eram antes de seus deuses se curvarem para Maglubiyet já não importa. Agora eles são, em primeiro lugar, seguidores de Maglubiyet.

Na superfície, goblins, bugbears, e hobgoblins são tão diferentes como halflings, anões e elfos. Cada raça tem suas próprias tendências, perspectivas, cultura e deuses. Mas a mão de Maglubiyet juntou todos eles, assim como fez com todos seus outros deuses dentro de um todo maior. Quando um tipo de goblinóide encontra outro tipo, os dois grupos não se vêem como estranhos ou inimigos. Em vez disso eles sabem que pelo fato de se encontrarem sozinhos, Maglubiyet ordenou que se reunissem. Eles sabem que chegou a hora de formar uma tropa.

## GOBLINS

Goblins ocupam um lugar desconfortável em um mundo perigoso, e eles reagem atacando todas as criaturas que eles acreditam que podem intimidar. Astutos na batalha e cruéis na vitória, Goblins são aduladores e servis em derrota, assim como em sua própria sociedade, castas inferiores devem antes servir aqueles de maior status e as tribos goblins se curvam diante de outros goblinóides.

Ahh, a Raposa Astuta. Camas macias, Torta de nabo quente - tantas memórias agradáveis. Infelizmente, a taverna não existe mais. Os goblinóides saquearam suas mercadorias e a queimaram até ruir. Aqueles pagões não têm apreço pelas coisas mais finas.

- Volo

## MESTRES DE FERAS E CONDUTORES DE ESCRAVOS

Goblins sabem que são uma raça fraca, sem sofisticação que pode ser facilmente dominada por maiores, mais inteligentes, mais organizados, mais ferozes ou mais mágicas criaturas. Seu Deus foi conquistado por Maglubiyet afinal, e agora, quando o poderoso chama, até suas almas são perdidas. É essa percepção que os leva a dominar outras criaturas sempre que possível - para os goblins, a vida é curta.

Os Goblins procuram armadilhar e escravizar qualquer encontro, mas eles fogem dos oponentes que parecem muito assustadores. Por milhas ao redor do seu covil, eles empregam armadilhas de fosso, laços e redes para capturar os incautos, e quando suas patrulhas de caça encontram outros seres, eles sempre procuram maneiras de capturar seus inimigos em vez de mata-los. Goblins que margeiam uma sociedade primeiramente testam suas defesas roubando objetos, e se esses crimes ficam impunes, eles começam roubar as pessoas.

As criaturas escravizadas recebem o pior tratamento dos Goblins, sendo dispensáveis quando não mais tiverem o desempenho melhor do que outros escravos. Mas humanóides e monstros que são especialmente capazes ou que fornecem serviços incomuns são tratados como favorecidos (embora ocasionalmente abusados) como animais de estimação.

## KHURCORBAEYAC: O CAMPEÃO DE TODOS

Goblins uma vez tiveram muitos deuses, mas o único que sobreviveu a ascendência de Maglubiyet é o cruel Khurgorbaeyag, conhecido como o campeão. Khurgorbaeyag controla seus adoradores para serem os mestres dos outros. Somente empunhando o chicote eles podem esperar escapar de sua chicotada. Khurgorbaeyag às vezes faz sua presença ou seus desejos através de sinais de ira e bênçãos mágicas: a fenda de um chicote sem uma fonte visível, correntes ou cordas que se deslocam ou uma gaiola brilhante que parece prender inimigos ou aqueles que lhe desagrada. Adoradores de Khurgorbaeyag são às vezes atingidos por surtos repentinos de depressão, que eles tomam como um sinal de que eles fizeram alguma forma que desagradou seu deus. Quando se despertam deste desânimo, eles retomam o chicote do mestre com zelo e procuram mais criaturas sobre as quais podem usá-lo.

O símbolo sagrado do Khurgorbaeyag é um chicote feito de couro com listras amarelas e rubras. Esta marca de sua autoridade é usada por seu portador contra goblins de casta inferior, bem como escravos e inimigos. O conhecimento de como fazer tais chicotes é suficiente para elevar um goblin à casta mestra de açoitadores. Muitas vezes, o segredo é guardado por uma família tribal, que goza de prestígio e influência porque controla o fornecimento de chicotes.



Praticamente qualquer tipo de criatura que possa ser intimidada pode ser encontrada em uma tribo Goblin, mas os ratos e lobos estão quase sempre presentes. Ambos vivem em conjunto com goblins do mesmo modo como os seres humanos têm vivido com cães e cavalos, e na sociedade Goblin esses dois animais servem propósitos semelhantes.

### ASSUNTOS DE FAMÍLIA

Uma tribo goblin é organizada em um sistema de castas de quatro camadas compostas por Açoitadores, Caçadores, Coletores e Párias. O Status de cada família na tribo se baseia em sua importância para a sobrevivência da tribo. As famílias que pertencem às castas de alto escalão mantêm seu status ao não compartilhar conhecimentos e competências com outras famílias, aqueles nas castas inferiores têm pouca esperança de escapar da sua situação.

Os forasteiros que não compreendem a vida social do sistema Goblin são às vezes surpreendidos pela forma como diferentes castas interagem entre eles. Um único guerreiro humano pode assustar uma dúzia de coletores, apenas para ser surpreendido quando dois caçadores atacam viciosamente. Um grupo capturado de invasores pode ser pendurado em uma rede, enquanto dezenas de Goblins passam por eles e não prestam atenção até que um grupo de coletores apareça.

**Açoitadores.** A coisa mais próxima que uma tribo goblin tem para a nobreza é a casta de famílias-açoitadores de goblins treinados em caminhos de batalha, e também possuem habilidades-chave como estratégia, construção de armadilhas, domesticação de animais, mineração, fundição, forjamento e religião. Se a tribo tem alguns conjuradores, esta casta inclui-os. Açoitadores seguem a liderança do chefe da tribo, e impõem sua vontade em outros Goblins com chicotes.

**Caçadores.** As famílias de goblins que são hábeis no uso de armas, mas não em qualquer outro conhecimento especial têm o segundo maior status na tribo. Caçadores são os melhores montadores de lobos e sabem sobre o território mais distante do covil da tribo. Estes indivíduos jogam jogos de caça em tempos de paz, e em combate servem como escudeiros, soldados de infantaria e cavalaria.

**Coletores.** As famílias da segunda casta mais baixa são responsáveis por obter comida da área circundante, tomar o que está naturalmente disponível ou roubar qualquer coisa que eles puderem. Coletores também fazem uma pequena quantidade de agricultura dos quais Goblins são capazes de carregar junto com pessoas e animais capturados nas armadilhas verificadas. Coletores geralmente não são armados com armas mortíferas, funda ou uma faca, mas carregam frequentemente redes, estrelas, laços com nós para criaturas. Estes Goblins cozinharam para a tribo, e nos tempos de guerra eles também são responsáveis por fazer veneno. Coletores, e os párias abaixo deles, temem muito por suas vidas em batalha, acreditando que os açoitadores e os caçadores têm um conhecimento especial de como sobreviver. São os membros das castas inferiores que dão aos goblins sua reputação de covardia.

**Párias.** Algumas famílias goblins são as mais baixas, compostas pelos mais maldosos, menos educados e mais fracos goblins. Eles recebem os piores trabalhos: arrancar penas de animais, limpar outros goblins e qualquer trabalho duro, como cavar minas. Se a tribo goblin tem escravos para fazer parte deste trabalho, as famílias párias aproveitam a oportunidade de supervisionar e dominar tais criaturas, que não têm status algum.

"BOOYAHG" SIGNIFICA "MAGIA" NA LÍNGUA DOS GOBLINS.  
TODA VEZ QUE OUVIRDES GOBLINS CANTAREM "BOOYAHG,  
BOOYAHG, BOOYANG" PREPAREI-VOS!  
PODE HAVER UM PODEROSO FEITICEIRO ESPREITANDO LÁ  
NO MEIO.

- ELMINSTER

## STATUS E SÍMBOLOS

Os Goblins adoram símbolos de autoridade e, portanto, o chefe da tribo muitas vezes tem mais ornamentos onde quer que ele ou ela vá. Cada símbolo pode assumir uma forma típica, talvez uma coroa ou um trono, mas também pode ser um objeto mais distinto como uma sela para montar lobos ou botas coloridas. As castas de uma tribo também adotam símbolos para indicar associação ou parentesco, mas os símbolos usados raramente são os mesmos entre tribos diferentes e muitas vezes fazem pouco sentido para outras criaturas. Alguns símbolos de status possíveis são apresentados na tabela Símbolos de Status. Uma casta ou um chefe pode exibir mais de um desses itens.

## BOOYAHGS

Conjuradores de qualquer tipo entre os goblins são raros. Goblins tipicamente carecem da inteligência e paciência necessárias para aprender e praticar magia, e eles mal tem recursos quanto tem acesso ao treinamento necessário e conhecimento. Os feiticeiros são menos em muitas outras raças, e Khurgorbaeyag

### QUEM É O CHEFE?

Os goblins modelam as regras de suas tribos após o estalar do chicote de seu deus, Khurgorbaeyag, e assim cada grupo tem um líder que exerce o controle autocrático. Mas como em muitas tiranias, a passagem de um líder resulta muitas vezes em transição caótica para o próximo. Às vezes, um chefe goblin tem a previsão de declarar um sucessor, muitas vezes uma criança ou outro membro da família do chefe que tem sido capaz de confiar. Mas tal declaração nem sempre impede uma corrida louca por influências e aliados, ou uma punhalada pelas costas e lutas externas pelo título. Na maioria das vezes, o vencedor em tal luta vem de outra família da casta açoitador, e todos os aliados do chefe anterior se consideram afortunados se seu único castigo for punir a casta de púrias.

Às vezes, outra criatura assume o controle de uma tribo goblin, matando ou subjugando o chefe atual e intimidando a maioria do resto da tribo. Se a criatura for estúpida, como um troll ou ogro, os goblins da classe inferior lhe prestam obediência, mas antes os goblins da classe superior acreditam que qualquer um pode influenciar o ouvido do novo líder e agir como o verdadeiro chefe. Se a criatura ficar a parte destas manipulações, a tribo entra em linha sob ordens de seu novo tirano - melhor respeitar a nova regência do que conspirar contra e ser chamado de traidor.

## SÍMBOLOS DE STATUS

d20	Símbolo de Status
1	Brincos e entalhes em uma orelha
2	Costelas, ossos amarrados no cabelo
3	Um cinto feito de peles de guaxinim
4	Uma bota de gnomo usada como um chapéu
5	Uma bolsa remendada com unhas do pé de um ogro aliado
6	Um sapo dentro de uma jarra
7	Elmos frágeis feitos de ovos de um bico de machado
8	Piercings no nariz
9	Mãos pintadas ou manchadas
10	Insetos mantidos em um saco para lanchá-los
11	Grito de guerra tatuado no peito
12	Escudos feitos de placas de ankheg
13	Braceletes feitos de pedaços de goblins que viraram pedra
14	Raça especial de rato mantida como animal de estimação
15	Dentes retirados de outros lugares
16	Capa de penas de um urso coruja
17	Cocatriz de açoite
18	Pierciengs labiais feitos com presas de orcs
19	Guarda-chuva feito de mantores mortos
20	Capa feita de restos de tapeçaria élfica

parece não gostar de compartilhar seu poder divino com seus seguidores. E apesar de muitos goblins oferecerem prontamente qualquer coisa para ter as habilidades de um bruxo, os patronos que concedem tal poder sabem que é improvável que um Goblin seja capaz de manter sua barganha até seu fim.

Mesmo quando um Goblin nasce com a habilidade de se tornar um conjurador, o conhecimento e o talento necessários para a tradição raramente persiste por mais de umas duas gerações. Por eles terem tão pouca experiência mágica, os goblins não fazem distinção entre suas formas, para eles toda magia é "booyahg", e a palavra é parte do nome que eles dão a qualquer um de seus praticantes. Um goblin com acesso a booyahg se torna um membro dos açoitadores e muitas vezes podem subir para o papel de chefe.

**Booyahg Conjurador.** Este goblin serviu como assistente de um hobgoblin mago, bisbilhotou olhares no livro de magias do seu mestre, e aprendeu uma pequena magia imitando os gestos e palavras que lembrou. O goblin pode lançar um determinado feitiço aleatoriamente de primeiro nível uma vez por dia. Inteligência é a sua habilidade de conjuração.

**Booyahg Portador.** Este goblin encontrou um item mágico (um colar de bolas de fogo, uma diadema da destruição ou algo semelhante) e aprendeu a usá-lo.

**Booyahg Açoitador.** Khurgorbaeyag decidiu presentear este goblin com poderes de dominar outros. O goblin tem mais 1d3 goblins que obedecem servilmente suas ordens.

**Booyahg Escravo.** Este bruxo goblin serve a um patrono que lhe pode extraír o pagamento em carne se o goblin não cumprir o seu prometido. Muitas vezes este patrono é um grupo de bruxas que serve como o chefe da tribo, um demônio que abriu caminho no mundo, ou um senhor eterno, como um lich ou um vampiro (para obter mais informações sobre os patronos transcendentais, consulte o *Guia do Aventureiro da Costa da Espada*). Use um dos Bruxos dos blocos de status no apêndice B para representar este goblin, adicionando visão no escuro e os traços de escapada ágil, comum a todos os goblins.

## NILBOGS: TRAPACEIROS COM PODERES

Um Nilbog (Goblin escrito de trás para frente) é um Goblin possuído pelo espírito trapaceiro do Deus Mischievous. Apesar de Goblins habitarem a parte inferior na hierarquia em uma tropa goblinóide, o risco de um Nilbog aparecer em suas fileiras se dá quando bugbears e hobgoblins estão infligindo demasiada crueldade sobre os seus inferiores.

Um nilbog não usa suas habilidades indiscriminadamente. Ele pode ser acalmado se lhe for proporcionado quartos confortáveis, boa comida e livre trânsito para fazer o que quiser, situação em que mantém seu poder à distância.

Hobgoblins têm aprendido a se proteger contra a manifestação de um nilbog: Ao goblin mais bruto e mais desagradável do local é dado o título de bufão. Este goblin fica no átrio do centro de comando do chefe de guerra de hobgoblin, livre para se comportar como quiser, sem risco de punição ou repreensão.

Para mais informações sobre nilbogs, veja o capítulo 3 deste livro.

**Booyahg Booyahg Booyahg.** Este goblin é um feiticeiro com uma origem mágica selvagem, cujo cada conjuração, incluindo truques, são acompanhado por um impulso mágico selvagem. Use o bloco de estatística do **mago** no *Manual dos Monstros* para representar este goblin, adicionando a visão no escuro e a **Escapada Ágil**, traço comum à todos os goblins. Cada vez que o goblin conjura um feitiço, há um surto de magia selvagem; role a tabela Surto de Magia Selvagem, no *Livro do Jogador* para determinar o efeito mágico selvagem.

## COVIL GOBLIN

Tribos de goblins fixam morada em vales cercados, florestas sombrias, cavernas e túneis sob a superfície do mundo. Mineiros competentes e artesões, eles almejam se estabelecer em lugares onde possam obter matérias-primas para fazer armas e armaduras. Sua necessidade de ferro e outros metais por vezes os coloca em conflito com outras raças, mas, como muitas vezes, goblins obtém o que precisam, reclamando minas abandonadas por outras raças e extraíndo completamente seus veios até que possam ser descartados.

Quando os goblins expandem uma mina, os túneis que eles cavam são estreito e parecido com tocas. Goblins vivem dentro destes túneis e na superfície ao redor do exterior dessa área. Eles guardam o território em torno das minas por quilômetros, enviando patrulhas de caçadores equipadas com chifres de guerra e usando lobos como cães de guarda para alertá-los sobre intrusos.

**Arredores.** O território em torno de um covil goblin tem vários marcos, cuja maioria não é facilmente visível. As matilhas de lobos aliadas com os goblins servem como os guardas eficazes do perímetro, sem denunciar o fato de que a tribo dos goblins vive nas proximidades. Os caçadores ocupam postos de guarda em árvores altas e em cima de altos afloramentos rochosos de onde podem ver o terreno, enquanto permanecem invisíveis. Qualquer caminho óbvio através do território (um vale, um desfiladeiro ou um rio) pode ser transformado em um ponto de emboscada onde um grupo de goblins possa capturar intrusos. Nesses locais também podem ser instaladas armadilhas de rede, armadilhas de laço ou armadilhas escondendo fossos, que os coletores verificam regularmente para ver se há novos escravos. A área também inclui cemitérios para cada casta, sempre instalados longe do covil.

**Covil Externo.** Qualquer um que seja hábil ou



sortudo o suficiente para atravessar o território de uma tribo goblin sem ser detectado, provavelmente encontrará alguns sinais de habitação - geralmente com goblins no trabalho e outros goblins guardando-os.

Se o covil foi construído em torno de uma mina, uma fundição ou uma forja estarão nos arredores. Um covil dentro da floresta é mais provável ter pilhas de madeira cortada (e ferramentas adequadas) nas proximidades. Em terrenos apropriados, os goblins podem estabelecer algumas terras para a agricultura simples (criação de cogumelos e cabaças). Se o covil não tem espaço suficiente para todos, coletores e párias são alojados em cabanas na superfície, perto das áreas onde eles trabalham.

**Covil Interno.** O lugar ideal para um covil goblin é uma mina abandonada que apresente duas ou três câmaras grandes e algumas menores, com túneis que as conecte. Em tal lugar, a tribo pode proteger seus bens mais valiosos, proporcionando um mínimo de conforto. A maioria dos covis têm apenas uma entrada, mas os goblins podem construir alguns túneis de fuga que emergem longe dessa localização.

Próximo à entrada, se existir uma área adequada, os goblins criam uma cova para os lobos. Os animais vêm e vão como quiserem, a menos que os goblins tenham uso para eles.

uso para eles. Qualquer túnel na toca, se cavado por goblins ou não, é provável que esteja com armadilhas, tipicamente de uma maneira que não só prejudica o inimigo, mas também desmorona a passagem.

Espaços abertos dentro de um covil são úteis por inúmeras razões, e os goblins irão fugir para fora das câmaras em caso de necessidade. Escravos e monstros domados são mantidos melhor em grandes áreas com acesso limitado, tornando-os fáceis de vigiar. O chefe da tribo reclama um espaço que é tratado como uma espécie de sala do trono. Os algozes e caçadores de uma tribo ocupam outras cavernas e câmaras, desfrutando do conforto e segurança da vida subterrânea como uma recompensa pelo seu status e seu valor para o grupo.

## BUGBEARS

Bugbears estão presentes nos contos de pesadelo de muitas raças - grandes bestas peludas que se arrastam através das sombras silenciosas como gatos. Se você anda sozinho na floresta, um bugbear surgirá dos arbustos e te estrangulará. Se você se afastar muito de casa à noite, bugbears irão te coletar para devorá-lo em seus esconderijos. Se um bugbear cortar fora sua cabeça, sua alma permanece presa dentro, e os bugbears usam sua cabeça para comandar magicamente todos aqueles que você uma vez conheceu.

Os contos fantásticos tais como estes, floresceram de sementes de verdade. Bugbears confiam na furtividade e força para atacar, preferindo operar à noite. Eles tomam as cabeças dos líderes inimigos, mas não são mais propensos a comer as pessoas indiscriminadamente do que os humanos.

Bugbears não gostam de atacar viajantes solitários ou crianças que perambulam por aí a menos que eles claramente têm algo a ganhar fazendo isso. Do ponto de vista do resto do mundo, a agressividade e a selvageria são felizmente compensadas pela sua raridade e letargia.

## INDOLENTES, SELVAGENS PREGUIÇOSOS

Quando não estão na batalha, os Bugbears gastam muito tempo descansando ou cochilando. Eles não se dedicam a artesanato ou agricultura em maior grau, ou de outra forma a fim de produzir qualquer coisa de valor. Eles intimidam criaturas mais fracas para fazer suas obrigações, para que possam relaxar. Quando uma força superior tenta intimidar os bugbears para o serviço, eles tentarão escapar ao invés de executar o trabalho ou enfrentar o inimigo. Mesmo quando integrados à uma hoste goblinóide e arrastados à uma guerra, os bugbears devem frequentemente ser despertados de seus cochilos e subornados para começar a executar seus deveres.

Esta indolência não oferece nenhuma indicação de como são essas criaturas tão cruéis. Bugbears são capazes de ataques de incrível ferocidade, usando seus corpos musculosos para exprimir violência rápida e cruel. Em sua essência, bugbears são predadores de tocaia acostumados a longos períodos de inatividade quebrados por curtos rompantes de energia assassina. Por mais ferozes que sejam, esses preguiçosos não são construídos para períodos prolongados de esforço.

## MENTALIDADE DE GANGUE

Como os bugbears não são uma raça particularmente fecunda, a população geral é pequena e espalhada por uma área extensa. Os rapazes vivem em grupos familiares que operam como gangues. Bugbears vivem em um grupo tipicamente reduzido à quase uma dúzia, consistindo de irmãos e seus companheiros, bem como um punhado de descendentes e um ancião, ou dois. Uma gangue vive dentro e ao redor de um pequeno recinto, muitas vezes. Uma caverna natural ou um velho

esconderijo de urso, e pode haver esconderijos suplementares em outras partes em seu território que usam temporariamente quando eles vão à longas incursões em busca de alimentos.

Em tempos favoráveis, um bando de bugbear é integrado e seus membros cooperam bem quando caçando ou intimidam outras criaturas. Mas quando a sorte de uma gangue azeda, os indivíduos tornam-se egoístas e podem sabotar um ou outro para remover a oposição ou exilar membros mais fracos ou impopulares para manter o resto do grupo forte. Felizmente, para a raça como um todo, até os jovens e os idosos têm a habilidade de sobreviver sozinhos na natureza, e os membros de uma gangue podem, eventualmente, entrar para um grupo diferente.

Deixados por conta própria, bugbears tem pouco mais impacto no mundo que uma matilha de lobos. Eles subsistem pela criação de ferramentas simples de caça e coleta de comida, e as gangues, às vezes, se reúnem pacificamente para trocarem membros e bens entre eles.

## VENERAÇÃO MALÉVOLA E DEUSES MALIGNOS

Bugbears veneram duas deidades que são irmãos, Hruggek e Grankhul. Hruggek é o temível irmão mais velho, possuidor de força lendária e de proezas em batalha. Os Bugbears acreditam que sua força e bravura vêm dele. O esperto Grankhul é o mais jovem, e pelo que as histórias dos bugbears dizem, ele presenteou-os com a furtividade mas em troca ele minou seu vigor, de modo que bugbears caem no sono no lugar em que estiverem enquanto ele permanece eternamente alerta e acordado.

De acordo com lendas bugbear, Hruggek e Grankhul often luta ao lado de cada um, atacando todos os que encontram como é seu direito como guerreiros superiores. Hruggek arracan as cabeças daqueles que ele mata e as coloca em estacas em seu esconderijo, onde elas proferem súplicas por misericórdia e entoam louvores à seu poder. Grankhul observa Hruggek quando ele dorme, mas se ele precisa estar em outro lugar, sussurra comandos às cabeças removidas para acordarem Hruggek se algum perigo oferecer risco à ele.

Bugbears admiram as qualidades dos dois irmãos. Por causa de Hruggek, eles consideram bravura e superioridade física um estado natural.

Graças a Grankhul, eles podem usar seu tamanho e força para trabalhar como assassinos furtivos, em vez de agir inadvertidamente como ogros.

A intimidação, o assassinato e a participação na batalha são atos sagrados para os Bugbears. Garrotear uma criatura inocente e derrotar inimigos em batalha aberta são vistos como atos de adoração, da mesma forma que os anões consideram o trabalho com metal para ser sagrado para Moradin.

Os bugbears reconhecem outros dois deuses, ambos os quais eles desdenham e temem - Maglubiyet e Skiggaret.

Maglubiyet, o líder do panteão goblinóide, forçou os dois irmãos a submeterem-se ao seu governo, mas em vez de matá-los, mostrou misericórdia e até honrou-os, de modo que manteve eles livres - sob seu controle - mas os bugbears poderiam continuar a empregar seus talentos novamente contra esses inimigos. Os Bugbears comprehendem que venerando Hruggek e Grankhul, eles também dão tributo a Maglubiyet, mesmo que eles não prestem abertamente homenagens ao seu senhor. Quando bugbears são chamados para se juntar a uma hoste, bugbears acreditam que Maglubiyet novamente encorralou os irmãos em uma batalha divina, e honram seus deuses, seguindo seu exemplo.

Skiggaret é a versão bugbear do bicho-papão, sendo odioso e aterrorizante para eles como bugbears são vistos por muitas outras raças. Seu nome é raramente falado, e nunca acima de um sussurro.

A influência de Skiggaret manifesta-se nas vezes em que os bugbears são forçados a agir de maneira covarde; um bugbear que sabe ou se sente em perigo mortal é afetado por uma forma de loucura e fará qualquer coisa, incluindo tentar fugir, a fim de ficar livre.

Bugbears acreditam que esse sentimento de medo vem de ser possuído por Skiggaret, e eles não apreciam essa experiência. Depois que a loucura passa, Bugbears não falam sobre coisas que foram feitas sob a presença de Skiggaret. Falar sobre tais atos poderia chamá-los de volta.

### BENÇÃOS DOS DEUSES BUGBEAR

Bugbears não têm utilidade para padres ou xamãs. Não há necessidade de dizer o que seus deuses querem. Se os deuses irmãos estão zangados com eles, deixam os bugbears saber com relâmpagos e trovões (Hruggek) ou deixando-os cegos ou mortos (Grankhul). Bugbears adoram seus deuses de maneira simples ao pilharem outras criaturas, usando nenhum outro tipo de cerimônia para mostrar obediência - com uma exceção.

Em um ato de adoração que também atrai por vezes a atenção favorável de seus deuses, bugbears cortam as cabeças de inimigos derrotados, cortam ou abrem as pálpebras e deixam a boca aberta. As cabeças são colocadas então em estacas ou penduradas com cordas em torno de um esconderijo bugbear. As cabeças em si são troféus que honram Hrggæk, e seus olhos sempre-abertos são uma homenagem ao insone Grankhul.

As cabeças dos líderes e adversários poderosos são particularmente sagradas, e oferecendo tal troféu pode fornecer à uma gangue bugbear uma bênção especial. Uma gangue que ganhe o favor de Hrggæk e Grankhul dessa maneira pode achar que a cabeça emite um grito quando um inimigo se aproxima (na forma de um feitiço de *alarme*). Em alguns casos, as cabeças das pessoas, que têm informações de que os bugbears precisam, falam seus segredos em meio a choros de súplica por misericórdia (como a magia *falar com mortos*).

UMA DICA ÚTIL: SE VÓS ENFRENTARDES BUGBEARS, CUJOS CARREGAM CONSIGO DIVERSAS CABEÇAS NAS PONTAS DE SUAS LANÇAS COMO TROFÉUS, LANÇAI UMA MAGIA QUE FAÇA TAIS CABEÇAS FALAREM. EM SEGUIDA, VÓS CONSEGUIREIS LOGRAR OS BUGBEARS A FAZER PRATICAMENTE TUDO.

- ELMINSTER

## HOBGOBLINS

Guerra é o sangue vital dos hobgoblins. Suas glórias são os sonhos que os inspiram. Seus horrores não se caracterizam em seus pesadelos. A covardia é mais terrível para hobgoblins do que morrer, pois carregam seus atos praticados em vida para o pós-morte. Um herói na morte se torna um herói eterno.

Jovens hobgoblins começam o caminho militar quando podem andar e acatam um chamado de formação tão cedo quanto puderem manejá suas armas com toda a força. Cada legião na sociedade dos hobgoblins está sempre preparada para a guerra.

### CIVILIDADE BRUTAL

Hobgoblins se mantêm em altos padrões de militarismo. A raça tem uma longa história de tradições compartilhadas, relembradas e recontadas para manter fresco o conhecimento para novas gerações. Quando hobgoblins não estão fazendo guerra, eles aram, constroem, e praticam tanto artes marciais quanto arcana.

Essas retidões da sociedade civil pouco servem para esconder a brutalidade desordenada que hobgoblins praticam perfeitamente sobre outras raças. Punições por infrações da lei hobgoblin são rápidas e implacáveis. A beleza é algo que hobgoblins associam apenas com imagens de conflitos e batalha.

Os grilhões de ferro de sua filosofia se prendem em seus corações, deixando os hobgoblins cegos às proezas de outras raças. Hobgoblins têm pouco apreço ou



paciência pela arte. Eles dispensam pouco espaço para o lazer e alegria em suas vidas, e, portanto, não têm reservas de fé para recorrerem quando estão em maus lençóis.

## DEUSES IMPLACÁVEIS

Hobgoblins reverenciam dois deuses únicos para a sua raça, os únicos sobreviventes de um panteão que foi dizimado por Maglubiyet há tanto tempo que hobgoblins não se lembram dos nomes dos caídos. Nomog-Geaya é o maior dos dois e mais freqüentemente homenageado. Ele é visto como um líder estoico, de sangue frio e tirânico, e os hobgoblins acreditam que ele espera o mesmo comportamento deles. Bargrivyek é o deus do dever, da unidade e da disciplina, e sua ideia é ser satisfeita por exibições desses princípios.

Nas histórias que os hobgoblins dizem um ao outro, Bargrivyek serve Nomog-Geaya, como seu segundo no comando. Nogog-Geaya preferiria que a posição fosse preenchida por alguém mais como ele mesmo, mas Bargrivyek era tudo que foi deixado após a conquista de Maglubiyet. Embora ambas as divindades estejam em última instância ligadas à Maglubiyet, o deus maior lhes permite reter uma porção de sua influência sobre os hobgoblins, porque suas filosofias estão em linha com à sua própria.

Hobgoblins não constroem templos aos seus deuses, para não desagradar Maglubiyet, mas os poucos sacerdotes entre eles, tendem a ter pequenos relicários e interpretaram a estrutura dos mitos a respeito de seus deuses. Os sacerdotes de Nomog-Geaya sempre usam suas armas favoritas, uma espada longa e uma machadinha. Eles são responsáveis pela formação marcial, bem como a estratégia de instrução e táticas de campo de batalha. Os sacerdotes de Bargrivyek usam seu símbolo, um mangual com a ponta pintada com tinta branca. Eles trabalham como uma força policial na sociedade hobgoblin, fazendo julgamentos sobre honra, mediam disputas, e de certa forma aplicar a disciplina.

## POSIÇÕES, STATUS E TÍTULOS

Como em qualquer hierarquia militar rigorosa, cada hobgoblin na legião tem uma classificação, do senhor da guarda passando pelo séquito dos oficiais até o soldado que compõe a maioria de seus números. Estas posições, usando os títulos aplicados mais frequentemente à eles, são como se segue:

1 <sup>a</sup> posição: Senhor da guerra	5 <sup>a</sup> posição: Lança
2 <sup>a</sup> posição: General	6 <sup>a</sup> posição: Punho
3 <sup>a</sup> posição: Capitão	7 <sup>a</sup> posição: Soldado
4 <sup>a</sup> posição: Machado Fatal	

Uma legião é organizada em unidades chamadas estandartes, cada um composto de um grupo de famílias inter-relacionadas. Os membros de um estandarte vivem, trabalham e lutam juntos, e cada estandarte tem um status separado dentro da legião que é refletida no poder de seus oficiais. Por exemplo, os capitães dos estandartes do mais alto escalão podem exigir que suas ordens sejam seguidas por capitães de quaisquer outros estandartes de menor poder.

Posições e responsabilidade não são necessariamente proporcionais entre uma legião para outra ou mesmo entre estandartes da mesma legião. Uma falange de soldados de infantaria liderada por um capitão em uma legião pode ter uma força de duzentos homens, enquanto em outra tal número de força é de apenas vinte. Um estandarte pode ter quatro guerreiros montados em worgs liderados por um punho, quando um punho em um outro estandarte da mesma legião pode conduzir dez guerreiros montados. Se alguma posição não serve a um propósito na legião, o senhor da guerra elimina-a da hierarquia para maximizar sua

## NARIZES AZUIS SANGRENTOS

Hobgoblins às vezes nascem com brilhantes narizes vermelhos ou azuis. Este atributo é considerado um sinal de potência e capacidade. Os hobgoblins do nariz azul e vermelho recebem um tratamento preferencial, e consequentemente ocupam a maioria das posições de liderança na sociedade do hobgoblin. Os narizes de todos os hobgoblins tornam-se mais coloridos quando estão enfurecidos ou excitados, muito parecido com o modo com que as bochechas dos seres humanos podem ruborizar com emoção.

eficiência.

## LIGADOS À HONRA, GLÓRIA COROADA

O avanço nas posições vem como resultado ao alcançar a glória, mas para a realização significar algo, um hobgoblin deve obedecer ao código racial de honra ao fazê-la.

A glória pode ser obtida pela descoberta de grandes recursos (como encontrar um novo veio de ferro ou um poderoso item mágico), por belas performances (escrever e realizar uma grande balada sobre a legião), projetando e construindo uma grande defesa ou monumento, e através de outros meios. Mas o maior respeito é reservado aos que ganham sua glória em batalha. Em teoria, as desgraças da guerra podem elevar o nível do estandarte do mais baixo numa legião ao mais alto status. Na prática, os senhores da guerra têm o cuidado de se posicionar e as suas bandeiras para reivindicar as maiores vitórias em qualquer conflito, e eles proporcionam oportunidades e responsabilidades a outros estandartes, como ditam as políticas.

Cada legião hobgoblin tem um código distinto de honra e lei, mas todos seguem alguns preceitos gerais que São o coração do sistema de honra hobgoblin.

**Seguir Ordens.** Realizar ordens sem questionar é crucial no campo de batalha, e hobgoblins seguem este ditado em tempos de paz, bem como a fim de manter a estabilidade em sua sociedade. Os hobgoblins não se encolhem diante de ordens que sabem que resultarão em morte, se o ato trouxer a glória ao estandarte ou à legião.

**Honrar os Deuses.** Os hobgoblins dão o reconhecimento regular às divindades deixadas a eles após a conquista de Maglubiyet. Ídolos de Nomog-Geaya dão bons estandartes e bandeiras com sua imagem ou símbolo, em um arco ou uma saudação em todos os tempos, exceto emergências. Os pacifistas de Bargrivyek recebem a deferência devida não obstante o grau ou o status do estandarte. Naturalmente, a chamada de Maglubiyet à conquista é sempre respondida.

**Suportar não é Levar Desaforo.** Como convém à sua natureza guerreira, hobgoblins acreditam que qualquer insulto exige uma resposta. Adequadamente (e um tanto irônico), a cortesia exterior e civilidade que demonstram entre si lhes permite evitar conflitos na vida diária. A mesma forma de "cortesia" deles é muitas vezes estendida à outras raças que os hobgoblins negociam, mais do que o outro lado espera. Quando tal respeito não é reciproco, todavia, as relações podem deteriorar-se rapidamente.

**Recompensa às Ações Gloriosas.** Os hobgoblins nunca negam o avanço no status a um estandarte que ganhou, nem retêm a posição mais elevada de um indivíduo que merece. Se um estandarte alcançar a grande glória na batalha, mas for destruído, ao punhado dos membros que permanecem são dados boas-vindas

em um outro estandarte com o nome e cores junto com eles, e assumindo lugares de liderança no grupo.

**Manter a Legião.** Os hobgoblins se preocupam mais com a sobrevivência de sua legião do que com outros de sua própria espécie. Duas legiões podem lutar por território, recursos ou poder, ou por simples orgulho. Tal feudo pode continuar por gerações em um ciclo contínuo de retribuição. Cada legião tem uma lista de queixas contra qualquer outra pessoa que se preocupe, e qualquer legião que se encontre pela primeira vez se vê mutuamente com hostilidade imediata. Somente um verdadeiro senhor da guerra pode forçar as legiões a trabalharem juntas como um exército se Maglubiyet não tiver convocado uma hoste.

## SOMBRA DE FERRO

Poucos hobgoblins dominaram um sistema de combate desarmado chamado Caminho da Sombra de Ferro. Seus praticantes são conhecidos como Sombras de Ferro. Eles servem como uma força de polícia secreta e uma rede de espionagem na sociedade hobgoblin. Estatísticas para um típico hobgoblin Sombra de Ferro pode ser encontrada no capítulo 3.

Os Sombras de Ferro recrutam em todas as fileiras da sociedade hobgoblin. Eles respondem apenas aos sacerdotes de Maglubiyet e usam seus talentos para furtividade, disfarce e combate desarmado para esmagar potenciais insurreições e traições antes que uma revolta possa florescer.

Estes hobgoblins têm a habilidade de comandar sombras mágicamente para esconder sua verdadeira natureza, criar distrações e ilusões e andar de uma sombra à outra. Quando operam ao ar livre, usam máscaras que se assemelham aos rostos esvoaçantes dos demônios. Como corresponde ao seu papel na sociedade, eles recebem a devida deferência de todos os outros hobgoblins que cruzam o seu caminho.

## ACADEMIA DA DEVASTAÇÃO

Hobgoblins sabem o valor da magia arcana na guerra. Onde outras culturas tratam a magia como uma perseguição individual, um chamado que só alguns poucos podem até tentar, os hobgoblins praticam a doutrinação e os testes maciços pra identificar cada potencial conjurador em suas fileiras.

A Academia da Devastação é uma instituição hobgoblin feita para os conjuradores. Os membros são enviados para o estrangeiro para testar os jovens hobgoblins. Aqueles que mostram uma aptidão para a magia estão matriculados na academia, levado para uma escola secreta, e submetidos a um regime rigoroso de simulações, exercícios e estudo. Na visão da academia, todo jovem é um potencial novo devastador, destinado a ser forjado como arma de guerra. Os Hobgoblin devastadores têm pouco conhecimento ou uso para feitiços que não têm serventia no campo de batalha. Eles usam feitiços poderosos, destrutivos e também aprender os fundamentos da magia de evocação. A morte e a destruição que provocam são dignas de tantos elogios como a ruína causada pelos guerreiros tradicionais. Felizmente para os seus inimigos, os devastadores raramente empregam técnicas sofisticadas, funcionando essencialmente como uma bateria de artilharia móvel. Eles podem trazer tremenda força à ser suportada, mas raramente mostram a versatilidade e inventividade dos seres mágicos e humanos. Alguns se tornam tácticos contumazes por direito próprio, e não é incomum que tal indivíduo sirva como o senhor da guerra de uma legião.

A estatística para um devastador típico hobgoblin pode ser encontrada no capítulo 3.

Hobgoblins são soldados implacáveis que se prendem à táticas e ordens rígidas. Eu temo seus espiões menos previsíveis e os espiono mais.

- Volo

## COVIS HOBGOBLINS

Quando os hobgoblins não estão em movimento, eles têm um estilo de vida estável e uma sociedade em que eles podem criar novas gerações, treiná-los e se preparar para futuras batalhas. Se poucos inimigos existirem nas proximidades e os hobgoblins de uma divisão de legião tiverem locais onde se distribuirem, os membros de cada legião podem viver em locais separados, efetivamente em seu próprio assentamento, com cavaleiros de worgs e corvos mensageiro que passam comunicados entre os assentamentos.

Em terras dominadas por outros humanoides, hobgoblins vão assentar residência em uma velha masmorra ou ruína, onde podem esconder seus números e manter sua presença em segredo. Tal arranjo não é desejável, porque o espaço é geralmente um prêmio.

**Permanente Visitantes.** Se uma legião hobgoblin está procurando um lugar para estabelecer raízes, sua primeira escolha é uma área de fora da estrada que tem recursos adequados ou pode ser melhorada para atender às necessidades dos hobgoblins. É desejável terras para agricultura ou pastoreio, assim como o acesso à madeira, pedra ou minério de metal. Se os hobgoblins encontrarem um lugar que se encaixe, eles construirão instalações não-portáteis, como forjas e serrarias, marcando sua intenção de permanecer até que todos os recursos tenham sido colhidos ou até que Maglubiyet os chame para a guerra. Se os hobgoblins estão interessados em fazer negócios com o mundo exterior, eles podem erigir um posto de troca nos limites do seu território, onde outros povos possam vir a trocar bens e moedas.

**Quem Vem Lá?** Um covil de hobgoblin não se assemelha tanto a uma base militar. É sempre bem guardada, seja por sentinelas solitárias empoleiradas em árvores ou em torres de pedra com uma guarnição cheia de tropas. Quando o espaço permite, grandes áreas são dedicadas para uso como campos de treinamento, campos de ordenação, alvos de ataque à distância, arenas de combate e instalações similares para a prática da guerra. Monumentos, normalmente estátuas e pilares, são erguidos ao redor dessas áreas para lembrar a legião de glórias passadas. Cada quartel da legião inclui um centro de comando onde o chefe de guerra se encontra com o líder de estandarte e outros de alto nível. Dentro do complexo ou de algum outro lado está o Caminho para a Glória - uma estrada, rio, túnel ou vale, onde em cada lado do qual os mortos honrados são enterrados, cada local de sepultamento jaz completo com uma descrição do estandarte, grau e glórias de seu ocupante.

Os quartéis para as tropas são austeros mas suficientes, assim como os estábulos e as tocas necessárias para prender os animais e bestas da legião. Legiões que precisam de tais coisas também reservam um espaço para uma biblioteca, que pode ter o dobro



de tamanho como em uma escola e instalação de treinamento para conjuradores. Se um covil hobgoblin tem uma prisão, é geralmente uma pequena - patifes são encarcerados por apenas um tempo curto antes de encararem o áspero senso de justiça hobgoblin.

## O DESEJO DE MAGLUBIEYT SERÁ FEITO

Quando Maglubiyet conquistou os deuses dos goblins, ensinou os goblins a temerem sua crueldade. Eles curvaram-se ao lutar com ele e depois voltaram sua impotente ira contra outros, tornando-se pequenos tiranos. Quando Maglubiyet conquistou os deuses dos bugbears, ensinou aos bugbears a prática da brutalidade fria. Quando Maglubiyet conquistou os deuses dos hobgoblins, ele sabia que tinha que tomar os hobgoblins firmemente na mão. Dele aprenderam disciplina, e assim se tornaram os líderes naturais entre todos os goblinóides.

Os goblinóides são unidos pela subjugação de Maglubiyet de suas deidades individuais. Todos os tipos temem com razão a ira de Maglubiyet, mas cada um executa a divina vontade do Poderoso de maneira diferente. Goblins normalmente fogem de ameaças óbvias, e hobgoblins muitas vezes têm de rodeá-los e os ameaçar antes que eles possam fazer uso devido deles. Bugbears aceitam as ordens dos hobgoblin apenas a contragosto, e muitas vezes eles devem ser subornados com pilhagem, bebidas, material de batalha, ou as cabeças cortadas de líderes inimigos - um presente particularmente sagrado. Os hobgoblins que operam por conta própria permanecerão em seus fortes, contentes

em lidar com políticas internas de posição e assuntos de defesa, mas quando encontram outros tipos de goblinóides (ou os buscam), são vistos por todos como um sinal divino - Maglubiyet os chamou para juntos fazer seus desejos em grande escala.

### A CHAMADA PARA A GUERRA: A FORMAÇÃO DA HOSTE

Quando os três tipos de goblinóides se juntam em uma hoste, este novo arranjo societário e militar altera fundamentalmente como virtualmente cada indivíduo se comporta.

**Líderes na Palavra e na Ação.** Os hobgoblins formam a espinha dorsal da nova cultura, ocupando a maioria dos cargos de liderança e atuando como o centro forte em qualquer ação militar. Os hobgoblins que são chamados para conduzir uma hoste lançam-se no propósito, sobrepujados por um fanatismo que os ata a uma urgência a cada ação. Quando as legiões múltiplas se juntam em uma hoste, cada uma daquelas

### NENHUM OUTRO DEUS PERMANECERÁ

Goblinóides são doutrinados desde uma idade jovem à considerar todos os deuses, mas seus próprios como entidades menores e falsas. Maglubiyet é a única deidade verdadeira, eles aprendem, e o mundo será minado pelo caos e pelo desespero até que um dia conquistarão todos panteões. Goblinóides guardam um ódio especial pelos clérigos de deidades inimigas, concentrando-se sobre eles em batalha e destruindo seus templos sempre que eles têm a chance. Se uma divindade é boa, má ou neutra é irrelevante. Todos deuses além de Maglubiyet e seus servos são falsos e devem ser destruídos.

legiões tem um status separado, como cada estandarte de uma legião. A legião do senhor da guerra da hoste tem o status mais alto, e os senhores da guerra de status mais baixo são rebaixados ao título de general. Um membro da tribo de estandarte com posição mais baixa na legião do senhor da guerra tem um estatuto mais elevado do que o de outras legiões que compartilham o mesmo posto, mas em geral na ponta de outra legião ainda supera todos na legião do senhor da guerra, exceto o senhor da guerra.

Hobgoblins em uma legião deixam de lado as animosidades por outras legiões quando uma hoste se forma. Os senhores da guerra de legiões rivais não buscam depor o líder da hoste a menos que as fortunas da guerra criem a oportunidade. Cada legião registra todos os insultos dirigidos para eles enquanto forem membros de uma hoste, e quando a hoste se desfaz, aqueles rancores passam para o primeiro plano.

**Tropa de Choque Furtiva.** Bugbears são integrados à hoste com a função de ser um especial séquito de espiões, assassinos e guarda-costas, respondendo à liderança sénior da hoste anfitriã em vez de outros de sua própria espécie.

Na ocasião, cabe aos seus líderes hobgoblin equipar a força bugbear com equipamentos melhores, tais como dardos com ponta de metal no lugar de pontas de pedra, ou cotas de malhas, em vez da habitual armadura de couro. Bugbears nunca são equipados com armas de alcance (que eles recusam em usar) ou com armadura pesada (o que compromete a furtividade).

Se alguns bugbears demonstrarem um talento particular para alguma faceta de combate ou subterfúgio, os hobgoblins podem separá-los em esquadrões que empregam essas habilidades para um efeito melhor. (Ver barra lateral "Força Especial Bugbear").

**Pequenos Tiranos Relutantes.** Um dos primeiros passos que os hobgoblins tomam quando uma tribo de goblins se junta à hoste é atrair os coletores e os párias como soldados, efetivamente elevando o status desses goblins para os de caçadores e reduzindo o número de castas na hoste para dois. Líderes e figuras religiosas da tribo ainda mantêm alguma autoridade, mas os mais baixos hobgoblin ou bugbear podem dar ordens ao chefe goblin, e ao chefe deve estar apto a obedecer ou, mais frequentemente, gritar imediatamente ordens para que outro goblins façam isso.

Os goblins que são recrutados em uma hoste resignam-se a o seu destino - o que poderia muito bem ser o de ter suas almas reivindicadas por Maglubiyet para a guerra eterna em Acheron. Assim reconciliados, eles se tornam menos humorados e não mostram piedade para com qualquer pobre vítima que cair sob sua dominação, normalmente escravizando trabalhadores ou monstros que são pressionados em serviço como bestas de batalha. Quando a necessidade surge, eles também trabalham como batedores, sapadores durante cercos, e escaramuçadores no campo de batalha.

**Unidades Auxiliares.** Uma hoste raramente consiste em nada além de goblinóides, especialmente se ela tem estado em movimento por algum tempo. Além de lobos, worgs de montarias e bandos de corvos ruidosos, uma hoste pode atrair ou forçar aos seus serviços muitos tipos de criaturas. Algumas possibilidades:

- Um carrinho de mão baixo, de duas rodas, carregando gaiolas de pequeno porte contendo cockatrices
- Uma hidra com goblins montados em cada cabeça que dirigem a besta, controlando a visão de seus olhos vendados
- Antigos escravos, muitas vezes soldados que lutaram contra a hoste, e que agora lutam ao lado da hoste para ganhar melhor tratamento e proteger os

Hobgoblins têm um código de honra. Seus detalhes variam de legião para legião, mas sempre são brutais.

- Volo.

entes queridos mantidos em cativeiro.

- Um verme da carniça montado por vários goblins enfileirados, liderados por um goblin usando um longo poste para suspender uma lanterna fora do alcance de suas tentáculos.

## A HOSTE NA MARCHA

Uma hoste goblinóide que está preparada para a guerra não espera que o inimigo se aproxime da sua porta. Na perseguição da glória sempre mais importante para Maglubiyet, os líderes da hoste mantêm todo exército em movimento, separando-se ocasionalmente em guarnições pequenas (frequentemente de um tipo de goblinóide) para guardar o território que necessita ser mantido.

Uma hoste marcha geralmente à noite, com os líderes, que carregam corvos mensageiros, viajando à frente, atrás e em ambos os lados do grupo principal. Os corvos distinguem-se entre indivíduos de grande altura e voam por longas distâncias. Assim, um corvo pode voar de volta para o exército principal quando é liberado por algum grupo remoto, e pode ser enviado novamente para procurar o indivíduo que o lançou, a fim de entregar a resposta.

A maior parte do exército viaja a pé, e goblins montadores de lobos e hobgoblins montadores de worgs compõem uma parcela significativa dessa força. Os hobgoblins podem montar outras montarias que possam obter, como hipogrifos, bicos de machado ou abutres gigantes. Bugbears não cavalgam montarias, mas eles não se opõem em montar a cela de uma besta de batalha enorme, como um elefante ou uma hidra.

## FORÇA ESPECIAL BUGBEAR

Sob qualquer circunstância, bugbears são valiosos membros de uma hoste goblinóide. Se alguns deles são especializados (ou podem ser treinados) em diferentes aspectos da guerra, seu valor aumenta, especialmente quando eles trabalham em conjunto.

**Rufiões.** Bugbears que servem como rufiões têm mais de Hruggekthan do que de Grankhul neles. Eles pulam entre multidões de inimigos e fazem grandes giros com suas armas para criar aberturas em formações inimigas.

**Baluartes.** O ataque selvagem de um grupo de bandidos é muitas vezes seguido pela carga de um ou mais baluartes. Um baluarte bugbear carrega um escudo de espinhos na batalha que usa como um arado, esmagando para o lado o que quer que encontra.

**Assassinos.** Bugbears que são dotados de furtividade são enviados para matar sentinelas inimigos e, assim, abrir caminho para outros penetrarem nas defesas inimigas. Os assassinos carregam muitos javelins com eles, que lançam quando estão escondidos e brandem em ataques corpo a corpo, e também carregam garrotes para abafar os sons dos gritos.

## O NASCIDO DA GUERRA

Quando uma hoste persegue uma conquista, é tabu para seus membros copular. Tais tendências devem ser suprimidas, de modo que todo esforço se concentre na tarefa em questão. A violação do tabu pode trazer execução sumária, de modo que é raro que uma criança nasça entre a hoste mesmo quando ela faz campanhas com sucesso durante anos.

O tabu não se estende às mulheres goblinóides que chegam as hostes já grávidas e dão à luz em uma campanha. Esses descendentes são chamados Nascidos da Guerra, um título que eles mantêm para toda a vida. Os Nascidos da Guerra são imaginados para serem abençoados por Maglubiyet e, como resultado, estes jovens goblinóides são transportados para a batalha em um padrão e usados para reunir as tropas.

Se a hoste tem escravos, eles puxam vagões ou trenós no centro do exército, arrastando ao longo do equipamento de guerra enquanto cercado por seus usuários. Se os escravos ainda não foram adquiridos, goblins e bestas de carga executam esta função.

## CONQUISTAR E OCUPAR

Guerra em nome de Maglubiyet não é conduzida como uma invasão orc ou como a matança desenfreada de gnolls. É, em vez disso, uma prática de reivindicar território e subjugar pessoas. Aqueles que se rendem à hoste com pouca ou nenhuma resistência tem um tratamento justo e honesto. Se eles oferecem um tributo, podem até evitar chicotadas e correntes. Guerreiros, entre as pessoas conquistadas poderiam ser aceitos como unidades auxiliares no acolhimento, se provarem ser capazes e confiáveis.

Tipicamente, um anfitrião goblinóide procura manter bastante da população em um estabelecimento conquistado da comunidade para continuar a produzir bens e serviços. A força de trabalho provavelmente inclui mais jovens e idosos do que antes da conquista dos goblinóides, com uma correspondente saída na produção. Em qualquer caso, um grupo de pessoas conquistadas serve a hoste melhor quando elas continuam a produzir recursos que os goblinóides podem usar. Somente quando um assentamento oferece resistência dura ou não tem um valor duradouro para a hoste, os goblinóides recorrem à matança e à escravidão para esvaziá-la de inimigos.

Uma hoste que ganha muitas vitórias pode acabar reivindicando uma quantidade enorme de território e eventualmente se tornar uma nação verdadeira. Tal império pode durar por gerações se os militares puderem continuar a conquistar novos locais ou, pelo menos, reivindicar vitórias quando os goblinóides defendem o território que anteriormente assumiam. Se os triunfos de alguns não continuarem vindo, os laços de lealdade entre os goblinóides eventualmente se perdem. Legiões de hobgoblins começam lutas internas, e goblins evitam seus deveres enquanto os hobgoblins estão distraídos. Então, vendo a desordem do anfitrião como um sinal que Maglubiyet não está mais olhando, os bugbears se viram contra seus líderes hobgoblin, e tomam algumas de suas cabeças como troféus frescos, e se vão.

## VIDA EM CONDIÇÃO DE ESCRAVO

Quando uma hoste conquista um estabelecimento ou uma comunidade, as vítimas sobreviventes aprendem rapidamente a adaptar-se à vida sob as regras goblinóide. Os hobgoblins trazem e impõem seus próprios códigos legais aos vassalos, e é provável serem mais ásperos do que os habitantes estão acostumados.

## O EXÉRCITO DE IMORTAIS DE MAGLUBIYET

Os chifres de guerra da hoste é o sinal que cada goblinóide tem a chance de provar o seu valor para Maglubiyet e juntar-se ao seu Exército de Imortais em Acheron, o plano do eterno combate. Lá Maglubiyet lidera sua hoste contra hordas de orcs escravagistas em uma tentativa de deixar Gruumsh e outros deuses aos seus calcanhares, uma competição mítica que tem colocado goblinóides e orcs no mundo, um contra o outro desde tempos imemoriais.

No entanto, a hoste também respeitará as tradições do direito e do costume entre os que conquistam, como um auxílio para manter a ordem e pacificar a população. Alguns líderes civis sobreviventes são autorizados a manter suas posições, muitas vezes ganhando mais privilégio e poder do que anteriormente possuía, servindo como agentes dos goblinóides, ajudando a identificar qualquer um que é desleal com a hoste.

Em matéria de religião, há pouca ou nenhuma flexibilidade. Elimina-se qualquer líder espiritual ou servos de templo que oferecem qualquer resistência. Clero de deuses que são considerados inofensivos, como uma divindade da colheita, pode escapar deste destino. Quando a hoste encontra sacerdotes de divindades de batalha ou conquista, eles lhes oferecem uma simples escolha: Volte-se para a adoração de Maglubiyet, ou prove a superioridade de seu deus em combate. Qualquer sacerdote que seja fiel a algum outro deus raramente dura muito tempo, porque o sacerdote enfrentará uma sucessão de inimigos - o quanto for necessário para o sacerdote sucumbir e para os outros considerarem que a resistência é inútil. Maglubiyet finalmente oferece apenas duas opções: submeter ou morrer.

Se o assentamento tem sítios sagrados dedicados à deuses conquistadores, estes são convertidos em santuários para o Poderoso. Todas as representações dos deuses derrotados são derrubadas, arruinadas ou manchadas. Mosaicos são despedaçados. Vitrais, quebrados. As bandeiras e as flâmulas são embebidas no sangue. Estátuas são colocadas em correntes. Altares são cortados em blocos, onde o machado sangrento de Maglubiyet é usado para decapitar todos os que se recusam a curvar-se a ele.

## ACAMPAMENTO DE GUERRA GOBLINÓIDE

Um exército goblinóide não fica sempre em movimento, mas quando acampam, não é para descanso e recreação. Um campo de guerra goblinóide é um lugar que está constantemente pronto para a guerra, e os hobgoblins mantém assim.

Um acampamento de guerra pode ser um estabelecimento permanente que uma legião de hobgoblin usa como guarnição. O mapa do acompanhamento descreve um desses lugares e também pode ser usado para representar um local construído para servir como uma área de estada por uma hoste que está ativamente fazendo campanha.

O desenho básico de um campo de guerra é circular. Para preparar o local, os escravos, goblins e quaisquer animais aptos para o propósito cavam uma vala em torno do local desejado, interrompido em lugares onde amplos caminhos dão acesso ao centro da área fechada. Dentro deste anel de escavação há secções de uma palizada de madeira, cada parte protegida por portão e uma torre em cada extremidade. Estas paredes externas não são regularmente ocupadas ou patrulhadas, porque os ocupantes não estão preocupados em ser pego de surpresa. Se uma força inimiga se aproxima, porém,



essas barreiras fazem um bom trabalho de retardar qualquer incursão até que os goblinóides possam reagrupar suas defesas.

Dentro do baluarte circunvizinho, todos os goblinóides têm seus quartos separados, organizados de acordo com seus costumes. Típico de qualquer acampamento são os caminhos largos que o cruzam, correndo de cada portão pelo centro do acampamento e do outro lado. Esta configuração permite que todos os goblinóides se reúnam rapidamente e saiam do campo em massa para enfrentar uma ameaça que se aproxima.

### CENTRO DE COMANDO

O senhor da guerra do acampamento reside no centro de comando, que é um grande edifício de madeira no meio do acampamento. Ali o senhor da guerra se reúne com os conselheiros e faz planos para a conquista futura. Na maioria das vezes, um centro de comando também detém bugbears de elite como guardas-costas que protegem senhor da guerra e um bôbo-da-corte goblin que serve para assegurar o não-aparecimento de um nilbog (ver a barra lateral "Nilbogs: Trapaceiros com Poderes").

Em um acampamento que não tem instalações separadas para a biblioteca e uma colônia, o centro de comando assume essas funções. Os registros da biblioteca são armazenados em uma câmara adjacente onde o conselho de guerra se encontra e os poleiros para corvos são ajustados em torno do exterior do edifício.

### QUARTEL GOBLINÓIDE

Cada tipo de goblinóide tem suas próprias acomodações dentro do campo de guerra.

**Antro dos Bugbears.** Depois que os hobgoblins definem seu território, as gangues de bugbear escavam seus antros onde quer que o desejem, às vezes construindo-os na sombra do muro exterior mas a maioria os constrói, de forma aparentemente aleatória. Um antro normalmente consiste em um buraco e um

espaço para escalar grande o suficiente para alguns bugbears.

**Cabana Goblin.** Os goblins do acampamento se estabelecem onde seus comandantes hobgoblin disserem. Os quartéis geralmente cercam as áreas onde estão os escravos e as bestas. A cabana típica do goblin é uma barraca redonda onde os goblin relacionados dormem. Em um acampamento permanente, essas choupanas frequentemente tomam a forma de uma favela.

**Barracões Hobgoblins.** Não surpreendentemente, hobgoblins tem os quartos mais espaçosos e bem-localizados em um campo de guerra. Cada um dos estandartes de uma legião tem seu próprio grupo de alojamentos em um dos quadrantes do interior, cada um de frente para o caminho que passa pela sua porta da frente.

### BIBLIOTECAS

Hobgoblins sabem o valor de melhorar a base de conhecimento, e assim eles valorizam qualquer documentação sobre o mundo ao redor deles - mapas, registros contábeis, relatórios de batalha, e outros fatos importantes. Esse conhecimento é organizado pelo bibliotecário de uma legião e armazenado na biblioteca do acampamento. A biblioteca serve como um centro de comunicação e estratégia, e nunca está distante dos líderes do grupo. No campo, a biblioteca do exército é transportada em um vagão protegido contra incêndios, rodeado por guardas endurecidos pela batalha (muitas vezes devastadores ou Sombras de Ferro) dispostos a dar sua vida para protegê-la.

### BAIA E FOSSSOS

Goblins são responsáveis por cuidar do campo de escravos, bestas de batalha e bestas de carga. Estes são feridos para mancar, acorrentados a postes, ou colocados em baias, gaiolas ou fossos, conforme for necessário. A maioria destes locais de contenção são cercados por casas de goblins, assim não ficam

próximos entre si, para que os goblins possam manter o controle sobre eles.

### PARDIEIRO

Hobgoblins mantêm bandos de corvos que os servem como mensageiros e espiões. Um grande conglomerado, que lembra uma árvore, feito de metal e madeira serve os corvos como abrigo e viveiro.

Se um acampamento não usar uma dessas estruturas livres, seus corvos são acomodados em poleiros e afloramentos construídos na parte externa do centro de comando.

Em campo, um vagão serve como um pardieiro improvisado.

### VAGÕES DE SUPRIMENTO

membros do exército são esperados para manter sua própria engrenagem de batalha, mas a munição e itens de reposição são mantidos à mão, assim como outros suprimentos não-perecíveis.

Mais do que apenas mantidos em um edifício, estes artigos estão em vagões distribuídos por todo o acampamento de maneira que todos os veículos são acessíveis e estão prontos para serem movidos se o som da marcha for tocado.

Cada carro está sob vigilância de pelo menos dois guardas, que são responsáveis pelas anotações de "retiradas", reportando no inventário para os líderes do campo.

### O BLOCO

O símbolo sagrado de Maglubiyet é a cabeça de um machado, e o bloco é onde ele é abençoado por alimentá-lo com a força vital de inimigos conquistados e goblinóides que negligenciam seus deveres. Em um acampamento temporário, o bloco pode ser uma simples laje de madeira ou pedra colocada em uma pilha apressadamente amontoada de sujeira. Em uma guarnição permanente, o bloco é muitas vezes anexado ao centro de comando e colocado em uma plataforma consagrada.

Perto do bloco está um poste ou uma estante com várias armas que representam os símbolos dos deuses goblinóides, cada um colocado de acordo com a posição. A cabeça de machado de Maglubiyet é sempre maior. Em seguida, vem a espada e a machadinha de Nomog-Geaya, o mangual de ponta branca de Bargrivyek, e no fundo, muitas vezes tocando o chão, o chicote vermelho e amarelo de Khurgorbaeyag.

Notavelmente ausentes deste agrupamento são os símbolos dos deuses bugbear. Em vez disso, as cabeças cortadas pendem em torno do bloco ou são empaladas em espetos, as pálpebras removidas e as bocas abertas. Essas honram as divindades dos bugbears, Hruggek e Grankhul, e suas posições separadas, porém subordinadas ao regime de Maglubiyet.



# KOBOLDS: PEQUENOS DRAGÕES

Kobolds são comumente vistos como covardes, tolos e fracos. Mas essas pequenas criaturas reptilianas têm na verdade uma forte estrutura social que foca na devoção à tribo, usam suas mãos de forma bastante habilidosa e trabalham coletivamente de forma brutal e de forma a conseguir superar suas limitações físicas.

Na versão perfeita de mundo para os kobolds, essas criaturas seriam deixadas em paz para cavar seus tuneis e expandir a próxima geração de kobolds, buscando sempre a mágica que irá libertar seu deus aprisionado (veja a tabela: "Kurtulmak: O Deus dos Kobolds"). No mundo que eles ocupam, kobolds são constantemente intimidados e escravizados por criaturas maiores – ou, quando eles vivem por conta própria, vivem sob constante medo de invasão ou opressão. Embora sejam individualmente tímidos e fugirem de conflitos, kobolds são bastante perigosos se encurrallados, maliciosos quando defendem seus ovos e são notórios pelos perigos improvisados no uso de armadilhas para proteger suas proles.

## ESPECIALISTAS EM TÚNEIS

Kobolds são naturalmente habilidosos na construção de tuneis. Similarmente aos anões, eles aparecam ter um senso quase instintivo sobre quais porções de pedra e terra são fracos ou fortes, estão suportando grande carga ou são seguras para serem escavadas, ou mesmo se provavelmente contêm minerais ou se oferecerão água. Esta habilidade permite-os estilizar seus lares de segurança em locais onde outras criaturas não se sentiriam seguras.

Kobolds tiram vantagem de sua pequena estatura para criar tuneis de diâmetros diminutos, onde eles podem facilmente passar através, mas requererão que criaturas maiores se debrucem ou rastejem para conseguir prosseguir. Nos lugares onde um túnel abre para um abismo e continua no outro lado, os kobolds provavelmente conectarão as duas passagens com uma ponte de corda ou outra estrutura semelhante, construída para colapsar sob o peso de outra criatura mais pesada que um kobold. Em certas ocasiões a rota através de um ninho kobold, irá prosseguir ao longo de uma saliência que faz o limite de uma caverna ou fenda, os kobolds irão construir um parapeito ou muro para prevenir que eles caiam na borda, alto o suficiente para proteger um kobold mas suficientemente pequeno para funcionar como uma armadilha para criaturas maiores.

As outras raças humanoides tem pouco a falar sobre kobolds, porém eles admitem que estes pequenos reptilianos fazem tuneis respeitáveis usando ferramentas simples. Se um grupo de kobolds é escravizado por criaturas mais poderosas, os kobolds costumam colocar seu trabalho para aumentar as áreas de convivência de seus mestres, protegendo áreas do ninho com armadilhas e outras defesas.

Algumas comunidades humanas contratam kobolds para cavar seus tuneis de esgoto, pagando eles com comida e ferramentas que kobolds não teriam acesso por contra própria. Se eles são bem tratados e deixados em paz para fazer seu trabalho, os kobolds trabalham engenhosamente e constroem uma rede de passagens sob as ruas, conectando-as a canais de agua e melhorando consideravelmente o saneamento da cidade. Se os kobolds gostarem da área e não forem maltratados pelos humanos, eles podem construir uma toca e fazer dela sua casa permanente, enquanto continuam a expandir a rede de saneamento da cidade enquanto a comunidade cresce. Essas chamadas "cidade kobolds" vivem no subsolo, porém podem ocasionalmente realizar saídas noturnas à superfície.

Cerca de um quarto das cidades e vilas do mundo, tem comunidades kobolds sob elas, mas os kobolds são bons em se manterem escondidos, de forma que os cidadãos habitantes da superfície da área, geralmente desconheçam o que se estende sob eles.

Os kobolds se certificam que eles se mantenham longe de qualquer um mais perigoso do que eles mesmos, cultivam suas próprias comidas subterrâneas, e preferem se esgueirar durante a noite, o povo da cidade pode continuar por semanas ou meses sem notar a evidencia de kobolds na área e anos entre evidencias concretas.

## COLETORES HABILIDOSOS

Kobolds são adeptos em identificar coisas quebradas, deslocadas, descartadas ou restos de itens manufaturados por outras criaturas que ainda podem ser utilizados. Eles preferem coletar objetos que foram claramente descartados ou perdidos, os quais são fáceis de serem usados sem chamar atenção. Ao mesmo tempo, eles fogem automaticamente da tentativa de pegar um item que são propriedade de outras criaturas, porque tais objetos são mais prováveis de estarem em boas condições e também serem mais utilizáveis e valiosos.

Quando eles vão atrás de itens que não estão disponíveis para serem pegos, kobolds tentam se manter indecidos e não dão razões para seus alvos serem hostis com eles. Por exemplo, um grupo de kobolds citadinos poderão se infiltrar na casa de um sapateiro durante a noite para roubar facas, pedaços de couro, agulhas e outros itens úteis, mas se eles estão sob risco de serem descobertos, eles provavelmente fugirão ao invés de atacar alguém da casa. Fugindo antes de puderem ser vistos ou identificados, eles evitam entrar em uma situação onde os habitantes locais os caçariam, colocando a sobrevivência da tribo em risco.

Alguns kobolds individualmente e tribalmente agressivos realmente existem, mas em geral Kobolds não provocam propositalmente ataques de retaliação, vindos das criaturas das quais eles roubam. É melhor ser cauteloso e supercuidadoso do que ser considerado perigoso e uma ameaça

Em algumas poucas situações um Kobold pode abandonar sua abordagem cuidadosa. Primeiro, por conta de seu ódio aos Gnomos, Kobolds citadinos frequentemente deixam seus modos, quando o alvo são casas e lojas de Gnomos. Mesmo em alguns casos, o medo que os Kobolds têm de retaliação geralmente previnem eles de tentar atacar os Gnomos diretamente, mas eles podem cuspir no leite, deixar pratos em beiradas de mesas, podendo assim ser facilmente derrubados e quebrados, ou espalhar agulhas de costura pelo chão – atos insignificantes, vinganças que humilham, machucam e irritam os Gnomos, mas não o suficiente para fazer os Gnomos caça-los e mata-los. Por conta da animosidade dos Kobolds, Gnomos tendem a evitar e abandonar territórios que estão severamente infestados por Kobolds e os Kobolds são inversamente forçados a evitar comunidades com uma grande população de Gnomos.

Em segundo lugar, Kobolds estão sempre procurando por magias capazes de libertar o seu deus aprisionado. Kurtulmak. Geralmente kobolds não sabem como usar uma varinha, livro de magia ou qualquer coisa com mais poder mágico que uma poção, mas eles acreditam que o feiticeiro da tribo poderá descobrir como usar itens que aparecem em seus caminhos. Quando kobolds percebem a oportunidade de separar um item do seu dono, eles geralmente o farão mesmo havendo risco de serem revelados, porque a recompensa vale o risco.



## SERVOS DE DRAGÕES

Kobolds acreditam que eles foram criados por Tiamat a partir do sangue de dragões – uma visão que encontra suporte nas suas aparências reptiliana (eles diriam dracrônicas). Em toda tribo kobold, a lenda da origem das criaturas passa de anciões para recém-saídos de seus ovos, dando a cada indivíduo de cada geração uma razão para se sentir orgulhoso e com respeito próprio. Os kobolds preferem correr do que lutar, viver dos restos dos outros e eles são dominados por humanoides maiores, mas eles sabem que há grandeza entre eles e eles são orgulhosos de serem escolhidos para dividirem o sangue dracônico.

Kobolds servem de bom grado a dragões cromáticos e os veneram como se estes fossem semideuses – poderosos seres de descendência divina. Esta não é uma força casual de veneração ou algo que seja da boca para fora; kobolds ficam extasiados na presença de um dragão, como se um verdadeiro avatar divino estivesse na sua presença. Kobolds dão tudo de si para obedecer as ordens de um dragão, mesmo que estas sejam perigosas. Entretanto, kobolds em geral não veneram Tiamat diretamente, eles reconhecem que ela é a deusa-

dragão de todos os dragões cromáticos e a mestra de seu deus Racial: Kurtulmak.

## USUÁRIOS DE MAGIA ARCANA

Diferente de outros humanoides, kobolds não temem magia arcana. Eles veem magia como parte de sua conexão com os dragões e são orgulhosos de serem abençoados com a habilidades de manipular tais forças. Jovens feiticeiros kobolds são treinados pelos mais velhos e este treinamento tem um significado quase religioso. A maioria dos feiticeiros kobolds são da linha de origem do draconato e se especializam em magias de dano (que podem ser usadas também para mineração), melhorias (de materiais e aliados) ou adivinhação (para achar matéria prima e prever ameaças a tribo)

A principal razão as quais um kobold depende de magia arcana ao invés de divina é o aprisionamento de Kurtulmak, que dificulta a distribuição de magias aos mortais e para estes mortais receberem seu favor. Além disso, kobolds são tão frágeis que um único golpe de uma arma humana pode mata-los, desta forma uma tribo faria pouco uso de magias de cura e um feiticeiro pode conhecer todas as outras necessidades mágicas de uma tribo. Kobolds xamãs são muito raros; sacerdotes de Kurtulmak, quando se revelam, são facilmente reconhecíveis por sua vestimenta laranja (geralmente apenas uma veste com capuz ou faixa) decorada com a imagem da caveira de um gnomo.

## VIDA E VISÃO DE MUNDO

Kobolds têm uma sociedade tribal na qual todos assumem um papel especializado na proteção e sustento da tribo.

Os kobolds mais fortes são treinados para serem caçadores ou guerreiros, os mais inteligentes para serem artesões e estrategistas, os mais resistentes para serem mineradores e controladores de bestas e assim por diante. Mesmo os kobolds mais estúpidos ou fisicamente insuficientes tem um papel na tribo, seja algo simples como coletar cogumelos para alimentação ou observar os ovos, e eles todos entendem que suas ações contribuem para a sobrevivência do grupo. A tribo pratica para uma eventual defesa da invasão de intrusos e seus planos sempre incluem saber a melhor rota de fuga e quem é responsável por bloquear os tuneis e deter perseguidores.

### KURTULMAK: DEUS DOS KOBOLDS

O deus dos kobolds era um vassalo de Tiamat. Quando o deus Gnomo Garl Brilho Dourado roubou um tesouro da coleção de Tiamat, ela mandou Kurtulmak para o resgate. Garl atraiu o seu perseguidor para uma caverna labiríntica, então destruiu as saídas no seu rastro, prendendo Kurtulmak na armadilha para sempre.

Kurtulmak é uma divindade de ódio, que despreza toda a vida a exceção dos kobolds. Ele odeia especialmente Garl Brilho Dourado, gnomos e criaturas feéricas que gostam de lhe pregar peças. Ele ensinou o primeiro kobold sobre como minerar, cavar tuneis, se esconder e emboscar. Ele é dominado por suas emoções – Inteligente, mas não sábio. Arrogante e malicioso, ele carrega rancor, guarda um ódio por acreditar ter sido injustiçado e gasta boa parte do seu tempo elaborando cenários de vingança contra aqueles que já o desrespeitaram.

Kobolds sentem uma forte afinidade, algo como familiaridade com outros membros de suas tribos, mas eles raramente se afeiçoam entre eles. Dois kobolds que se conhecem por uma década, podem considerar-se amigos ou inimigos, mas a força deste sentimento é muito fraca, se comparada a uma emoção humana. Desde que a maior parte de seus tempos de pé seja gasto trabalhando, kobolds adversários raramente tem oportunidades de trocar insultos, suas diferenças são resolvidas não mexendo nos problemas.

Kobolds escolhem seus parceiros primeiramente por conveniência. Sua falta de laço emocional, também significa que eles não conhecem o conceito de casamento ou laços familiares permanentes. Seus ovos são colocados na área comum de depositário da tribo, sem nenhum esforço para traçar quem é mãe de quem. Esta prática e a criação comunal das crias, significa que a tribo opera como um grupo de primos.

Por conta do fato de que eles botam ovos e ovos não necessitam de muitos cuidados, as fêmeas kobolds não são dispensadas da guerra ou trabalho. Além disso, kobolds podem mudar lentamente de sexo. Se a maioria dos machos ou fêmeas da tribo são mortos, alguns sobreviventes podem mudar ao longo de alguns meses até a tribo estar equilibrada novamente. Desta forma, a tribo pode rapidamente repopular com apenas alguns sobreviventes. Por conta deste fator, kobolds não tem papéis de gêneros definidos para jovens ou adultos. Um líder, feiticeiro, minerador ou artesão podem ser machos ou fêmeas.

## RÁPIDO CRESCIMENTO, MORTE PRECOCE

Kobolds crescem e amadurecem muito mais rápido do que membros de outras raças humanoides. Aos 6 anos de idade um kobold é considerado adulto. A maioria sucumbe a violência, acidentes ou doenças antes dos 20 anos, porém kobolds podem viver mais de 120 anos – uma longevidade que eles atribuem a sua distante relação com dragões. Uma fêmea pode depositar até seis ovos por ano e cada ovo amadurece em dois ou três meses antes de eclodir.

Kobolds não fazem cerimônias funerárias; o corpo de um kobold morto é queimado ou eliminado de outra forma mais conveniente (ou, numa tribo canibal, comido). Kobolds acreditam que se eles morrem ao serviço da tribo, Kurtulmak imediatamente os envia de volta a vida em um ovo na incubadora. Se um importante ou respeitável membro da tribo morre, a incubadora é monitorada. O próximo ovo posto é imediatamente separado do resto e cuidadosamente protegido. Assim que ele eclode, o jovem kobold resultante é conduzido a ocupar uma posição de importância.

## COMIDA E CANIBALISMO

Embora tenham dentes afiados que sugerem serem carnívoros, kobolds na verdade são onívoros e podem comer quase tudo, incluindo carne, frutas, cascas de árvore, ossos, couro e casca de ovos (a primeira refeição de um kobold é normalmente a casca de seu próprio ovo). Uma tribo faminta deixa nada para trás de uma morte, comendo tudo que for comestível e usando o resto para ferramentas e adornos.

Kobolds perdem dentes e ganham novos durante suas vidas inteiras. Muito usam seus próprios dentes perdidos como joias, quanto mais dentes mais velho – e sábio – é o kobold. Alguns indivíduos inescrupulosos utilizam dentes roubados ou coletados de outros na tentativa de aparentarem serem mais velhos e respeitáveis.

*Kobolds são muito menos fofos quando aprendem a lançar bolas de fogo*

-Volo

A maioria das tribos evitam comer o que eles chamam de “carne falante” – criaturas inteligentes – por tal comportamento suscitar retaliação. O medo da fome pode fazer eles serem flexíveis com tais princípios, sendo que se suas opções forem ou morrerem de fome ou atacarem tais criaturas, eles são práticos. Algumas tribos, em particular as tribos em áreas pouco povoadas, praticam canibalismo, acreditando ser tolo desperdiçar boa carne.

Em todo caso, kobolds que comem humanoides não começam simplesmente a consumir cadáveres e prisioneiros logo após uma batalha; eles são mais inclinados a cozinhá-los no fogo ou colocá-los em panelas gigantes para fazer ensopado. Felizmente para os prisioneiros, os preparativos quase cômicos, algumas vezes dão tempo aos resgatadores para que localizem e libertem os capturados antes que os kobolds coloquem os preparativos adiante.

## ÓDIO

Por conta do fato do deus gnomo Garl Brilho Dourado ter feito uma armadilha para o deus kobold Kurtulmak em um labirinto inescapável, kobolds possuem um ódio amargo contra os gnomos. Embora eles normalmente não procurem os gnomos para realizarem suas violências, se hostilizados encontrarem um grupo misto de gnomos e outros humanoides, os kobolds instinctivamente atacarão os gnomos. Kobolds em batalha com gnomos são muito menos dispostos a fugir por conta do ódio que controlam seu senso de auto preservação.

A natureza cautelosa de um kobold não significa que eles não podem ficar furiosos. O sangue de dragão corre em suas veias, e como uma fúria dracônica, um kobold pode ser pressionado ao seu limite contra a parede até se tornar uma tempestade de presas e garras numa tentativa desesperada de defender sua vida. De forma semelhante, a familiaridade com sua própria tribo pode levar kobolds a batalhas contra outra tribo kobold por recursos ou território. Tais conflitos não são comuns, por duas tribos sempre preferirem expandir-se em sentidos diferentes se eles vierem a ter contato, mas tais conflitos acontecem.

Por exemplo, duas tribos vizinhas podem querer exclusividade por um rebanho de bodes das montanhas e podem se atacar por alguns dias. Por fim o líder de uma das duas tribos beligerantes percebe que está perdendo por conta do atrito e se muda para outra área, cedendo o território contestado aos seus mais bem sucedidos vizinhos.

Como demonstrado por seu ódio por gnomos, kobolds têm um complexo de perseguição e podem se ofender facilmente por ações ou feitos de outras raças. Eles não perdoam outras raças e tendem a alimentar este ódio até eles terem a chance de terem sua revanche contra a criatura ou raça que os maltratou.

## AMBIENTE

Kobolds tem sangue frio, desta forma, preferem climas temperados e tropicais. Tribos Kobold em regiões mais frias tendem a ser menores em população e mais agressivas nas suas caçadas, pois comidas são mais escassas nessas áreas.

Parcialmente por medo e parcialmente por terem olhos sensíveis a luz do sol, Kobolds preferem a segurança de cavernas a viver a céu aberto e eles podem ser achados em qualquer tipo de terreno que suporte escavações. Em um pântano ou ao longo da costa onde cavar em solo macio é problemático, Kobolds se entrincheiram em densas florestas, colinas ou entre rochas largas, criam tocas sob a linha da água.

Kobolds residem mais comumente em solo de colinas ou montanhoso. Estas locações normalmente possuem cavernas naturais acessíveis para residirem, com muito espaço para cavar e acesso a comidas. Entretanto, ter o covil nestes locais colocam os Kobolds em competição com outros humanoides escavadores da superfície, suas habilidades de evitarem detecção, geralmente deixam suas tocas não notadas por rivais maiores. Se, por sorte, uma tribo Kobold é descoberta por um grupo de humanoides maiores, pode-se formar um acordo de benefício mútuo, confiando nos humanoides para a proteção contra invasores e provendo serviços como escavações e retirada de lixo. Se por azar, a tribo for escravizada por outros humanoides, os Kobolds farão a mesma coisa, mas sob a ameaça de morte.

## JOGANDO COM KOBOLDS

Um Kobold sabe suas fraquezas em face às hostilidades do mundo. Ele sabe que as criaturas maiores irão explorar isto e provavelmente irá morrer jovem, e sua vida será cheia de dificuldades. Embora a visão disto possa parecer árida, um Kobold pode achar satisfação no seu trabalho, a sobrevivência da tribo e no conhecimento de que dividem hereditariedade com os mais poderosos Dragões.

Um Kobold não é inteligente, mas também não é estúpido como um Orc. Alguém pode fazer um Kobold de tolo com palavras macias ou raciocínio rápido, porém quando o Kobold perceber que foi enganado, ele se lembrará da afronta. Se ele tiver oportunidade, ele irá retaliar esta pessoa de alguma forma, mesmo que seja apenas perturbando-a.

Um Kobold não gosta de ser encerrado ou deixado sozinho. Ele irá querer saber se há alguma rota segura para escapar ou, pelo menos um aliado próximo para melhorar suas chances. Um Kobold sem ambas opções, ficará nervoso, esse comportamento alternará entre silêncio e histeria.

### URDS: KOBOLDS COM ASAS

Kobolds alados, conhecidos como Urds, eclodem aleatoriamente de ovos Kobold, mesmo em tribos onde não há nenhum adulto Urd. Embora saber voar seja um dom incrível e seja esperado que os Kobolds interpretem isso como um sinal de bênção de Tiamat, os Kobolds comuns se ressentem com os Urd e não se misturam com eles. Fragmentos das lendas Kobold, contam sobre Kuraulyek, um deus alados que servia Kurtulmak, ao qual traiu seu mestre em algum sentido. Kobolds nunca veem Urds como os favoritos de Kuraulyek e eles mantêm seu ressentimento deste traidor sobre seus companheiros alados.

## NOMES KOBOLD

Nomes Kobold geralmente são derivados do dracônico e usualmente relacionados às características de seus donos, como a cor das escamas, partes do corpo distintas ou comportamentos. Por exemplo: "Pé vermelho", "Garra Branca" e "Pés Rápidos" são traduções para o Comum de nomes frequentes. Um Kobold pode mudar seu nome quando ele se torna adulto, ou adicionar palavras depois de importantes eventos, como completar a primeira caça ou pôr os primeiros ovos ou sobreviver à primeira batalha. A lista de nomes Kobold apresenta nomes acessíveis para qualquer campanha:

### NOMES KOBOLDS

d20	Nome	d20	Nome
1	Arix	11	Molo
2	Eks	12	Ohsoss
3	Ett	13	Rotom
4	Galax	14	Sagin
5	Garu	15	Sik
6	Hagnar	16	Sniv
7	Hox	17	Taklak
8	Irtos	18	Tes
9	Kashak	19	Urak
10	Meepo	20	Varn

## VARIAÇÕES FÍSICAS

Kobolds podem variar bastante em como suas escamas podem ser coloridas e estampadas. Embora um humano possa ter dificuldade em dizer a diferença entre dois Kobolds similares, os Kobolds podem facilmente se reconhecer.

A maioria dos Kobolds da mesma tribo, tendem a ter coloração similar. Por exemplo, a tribo do dente de cobre, geralmente são mais cinzas e com listras vermelhas. Duas tribos que se misturarem, podem fazê-lo o suficiente para gerar um novo visual, embora ocasionalmente podem nascer indivíduos com características das tribos formadoras.

Use a tabela de Cor da Escama para determinar aleatoriamente a cor predominante da aparência dos Kobolds da tribo. Role a Tabela do Padrão de Escamas para determinar como as duas cores são combinadas.

### COR DA ESCAMA

d100	Cor da Escama
01-05	Negra
06-10	Azul
11-25	Marrom
26-30	Cinza
31-35	Verde
36-40	Laranja
41-55	Castanho Claro
56-60	Vermelho
61-75	Castanho Avermelhado
76-85	Bronze
86-90	Branca
91-00	Misturado (role duas vezes, ignorando resultados duplicados e resultados de 91 acima)

## PADRÃO DE ESCAMAS

d20	Padrão da Escama
1-4	Manchado
5-8	Reticulado
9-12	Sombreado
13-16	Ponteado
17-20	Listrado

## TÁTICAS

Por conta de sua vulnerabilidade física individual, Kobolds sabem que eles devem utilizar-se de sua superioridade numérica e astúcia para derrotarem inimigos poderosos. Em adição a suas táticas de bando descritas no *Manual dos Monstros*, eles usam armadilhas, emboscadas, terreno, monstros aliados e qualquer outra vantagem que eles possam extraírem do ambiente. Essencialmente, a única forma dos Kobolds poderem vencer é não jogando limpo.

Kobolds podem trabalhar juntos para superar tarefas difíceis as quais eles não podem realizar sozinhos. Eles cavam intrincados sistemas de tuneis para permitir que eles consigam desencorajar inimigos muito maiores que si mesmos. Sem precisar entrar em muita comunicação verbal, cada Kobold sabe o que deve ser feito para atingir o sucesso. A habilidade Kobold de trabalhar em equipe é latente, especialmente comparado a outros humanoides pequenos, como Goblins, que tendem a se digladiar entre si e cooperar somente sob a ameaça de um líder forte.

Kobolds evitam combate em larga escala, ao invés disso, preferem a escaramuça e incursões de acertar e correr, usando grupos menores de guerreiros. Se eles tiverem tempo, eles preparam o campo de batalha com pequenos buracos para que possam se esconder e simples armadilhas para atrapalhar seus oponentes.

A tática básica dos Kobolds inclui:

- Atacar fontes de luz para extinguí-las, então os Kobolds terão a vantagem da visão no escuro
- Deixar um defensor em uma sala para atrair invasores para armadilhas ou emboscadas. Geralmente esta isca é um Kobold fraco ou doente, ao qual é incapaz de ajudar a tribo de outra forma.
- Usando manobras de 'acertar e correr', escapando entre os ataques para melhores e mais seguros pontos de vantagem. Frequentemente seus objetivos é atrair o oponente e trazer seus inimigos para perigos maiores, onde eles podem ser especialmente efetivos se o invasor acampou, está machucado ou de outra forma comprometido (como tendo que escalar ou nadar).
- Usando veneno, usualmente coletado de vermes como centopeias e aranhas. Eles podem extraírem esses venenos e usar nas suas armas ou deixar um baú ou vaso de barro cheio destes insetos em lugares óbvios como falsos "tesouros", levando os intrusos a abrirem o container e liberarem o enxame.

Em um combate envolvendo um número maior de Kobolds (como dez ou mais), considere espalhar seus ataques através da rodada, ao invés de faze-los atacar de uma vez só com a mesma iniciativa. Fazendo isso, dá aos Kobolds maiores oportunidades de reagir ao que o inimigo fará e, tornará mais difícil para os jogadores coordenar os ataques de seus personagens por que nem todos os Kobolds agirão juntos.

## TESOURO

Por viverem no subsolo, os Kobolds têm acesso a um número considerável de tesouros vindos da terra como gemas não polidas e metais. Eles têm a habilidade básica para extraírem metais no seu estado natural e polir gemas cruas. Embora eles não criem a sua própria moeda, pedaços de metal são usados para trocas, propinas e para criação, estes são comumente achados nos covis de Kobolds

Kobolds são talentosos em criar, então a maioria das tribos possuem notáveis quantidades de tesouro na forma de joias, como pulseiras, anéis, cordões e outros itens que são menores ou podem ser construídos de peças menores. Esses adornos são sempre customizados para que não façam barulho quando o usuário se move, de forma que isso dificultaria para o Kobold se esgueirar por aí.

Mesmo que a joia que eles fazem não tenha nenhum propósito funcional, Kobolds gostam destes itens, talvez por conta de sua inclinação dracônica para acumular tesouros. Por o tesouro da tribo ser portátil, os Kobolds podem realocar rapidamente, sem a necessidade de containers, suas gemas e pepitas e eles podem oferecer esses itens como propina ou tributo a criaturas maiores, ou como ofertas religiosas a Dragões

## ALIADOS, LACAIS E ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO

Graças a sua falta de proeza física e seus tamanhos diminutos, Kobolds raramente estão em posição dominante frente a outras criaturas, então eles geralmente não possuem lacaios. Mesmo quando a oportunidade se apresenta, Kobolds preferem não tentar escravizar ou contratar outras criaturas inteligentes, porque eles não podem confiar que estas criaturas não irão se voltar contra eles.

Kobolds são bons, entretanto, em capturar e treinar animais e bestas menores, particularmente ratos, ratos atrozes e criaturas reptilianas como lagartos que se esgueiram por cavernas e subterrâneos. Os Kobolds colocam essas criaturas em currais ou permitem que elas circulem livremente, alimentando-as com restos ou permitindo que elas cacem insetos ou criaturas tão pequenas as quais os Kobolds sequer se importam. Semelhante à forma a quais humanos mantém galinhas, esses animais podem ajudar Kobolds com o controle de pragas e ocasionalmente, como comida. Ratos gigantes e lagartos de tamanhos similares são usados como animais guardiões ou auxiliares.

Algumas tribos treinam doninhas gigantes para servirem de montarias ou guardiões, confiando na sua velocidade e sentidos aguçados e na habilidade de caber nos tuneis Kobold. Outras tribos usam morcegos gigantes como montaria e guarda animal, mas os morcegos requerem muito espaço, sendo assim, são encontrados normalmente em cavernas largas ou próximas da superfície.

Kobolds são cautelosos e temem os ursos, de forma que os ursos frequentemente procuram cavernas para viver e os animais que vagam nas outras áreas do covil, particularmente quando eles estão hibernando. Kobolds provavelmente entrariam em pânico quando virem um grupo de ursos acompanhado de outra criatura. Essa aversão se estende aos Ursos-Coruja e outras criaturas como ursos.

## COVIL KOBOLD

Um covil de uma tribo Kobold é usualmente um labirinto de pequenas passagens tortuosas, as vezes se esticando por centenas de metros e frequentemente guardadas por armadilhas. A área tem várias interseções, caminhos sem saída, túneis que passam através de outros ou sob um outro, passagens escondidas e outras características que fazem destas tocas, locais difíceis para serem navegados por pessoas de fora.

Criaturas maiores que um Kobold tem que se espremer e rastejar para caber através dos tuneis de uma toca Kobold, a qual por si só, é capaz de deter a maioria dos humanoides hostis (como Orcs e Hobgoblins) ao tentar invadir o território Kobold. Aventureiros tentando erradicar infestações Kobold, podem se encontrar entalados em passagens tão apertadas que não conseguem se virar, forçando eles a se moverem em fila única, colocando o peso do combate no primeiro e no ultimo da linha.

A forma de um covil de uma tribo Kobold muda conforme o tempo, os habitantes regularmente colapsam e selam tuneis enquanto cavam novos. Desta forma, qualquer informação que pode ter sido adquirida sobre a localização e forma das áreas internas do covil, pode ser muito imprecisa conforme os Kobolds "migram" através das rochas e encontram a necessidade de garantir a segurança da comunidade.

Kobolds preenchem seus covis com armadilhas, usando seus dons para escavações em conjunto com suas habilidades de reutilizar objetos encontrados. Mesmo que essas armadilhas possam ser mais mortais que os próprios Kobolds, os Kobolds não se sentem ameaçados por ter esses equipamentos no lar, não mais do que um humano se sentiria amedrontado por seu feroz, mas leal, cão de guarda.

A maioria das armadilhas em um covil são de quedas mortais, as quais os Kobolds preparam para ou matar os intrusos ou bloquear as áreas chave das tocas com a aproximação dos invasores a estes lugares. Desde que a tribo continue migrando e expandindo seus sistemas de túneis, os túneis mais antigos costumam servir para estas armadilhas. Um túnel pode ser preparado para colapsar ao puxar de uma corda conectada a uma armadilha; um Kobold escapando pode puxar a corda ou a armadilha pode estar em um espaço tão apertado, que as criaturas não conseguiram evita-la ao se movimentar pela área. Se um desmoronamento prender um Kobold em um espaço fechado, ele e seus companheiros podem abrir rapidamente, em menos de uma hora, uma ventilação grande o suficiente na qual o Kobold preso possa se espremer e sair.

Qualquer lugar onde o túnel tenha uma curva acentuada ou fique excessivamente apertado é um ponto natural para induzir forças invasoras a lutar de posições desvantajosas. Tais locais são normalmente inclusas em câmaras apertadas e em tetos que dispõe de buracos assassinos, permitindo Kobolds jogarem pedras, insetos venenosos e outras perturbações abaixo.

### TÚNEIS DE FUGA

As tocas Kobold sempre tem pelo menos um túnel para escapar que levam a saídas escondidas à superfície e seus residentes podem sempre pegar o caminho mais curto para este túnel. Normalmente um túnel de fuga é recheado com armadilhas para atrasar perseguidores e terminam em saídas estreitas, que requerem mesmo a um Kobold, se esgueirar para passar, e faz com que criaturas maiores parem de segui-los.

### FORNO E ÁREAS DE MANUFATURA

A câmara que contém o forno é normalmente uma das

mais elevadas áreas da toca, devido o fogo precisar ser ventilado para a superfície de forma a manter o ar respirável dentro do covil. Kobolds manufaturadores gastam seu tempo nesta área, usando os fornos para cozinhar tijolos de argila e endurecer cerâmica. Nesta sala eles também costumam fazer outras atividades barulhentas.

### MINAS

Qualquer câmara no complexo subterrâneo dos Kobolds que não está imediatamente voltada para outro propósito, é minerada ou escavada, seja para extrair minerais e pepitas úteis ou seja para prover mais espaço para expansões posteriores do complexo.

### FAZENDAS DE COGUMELO

Os Kobolds não são bons com agricultura, mas eles podem obter sustância de cogumelos subterrâneos e plantas resistentes como estas podem viver no subterrâneo. Uma fazenda pode estar completamente no subsolo ou em cavernas próximas à superfície com buracos no teto para permitir os que os raios solares, entrem.

### DISPENSAS DE RAÍZES

Assim como os humanos fazem em suas residências, os Kobolds colocam espaços a disposição com covas profundas as quais eles podem preservar comida para tempos mais difíceis.

### SALAS DE DESCANSO

Todo covil Kobold possui um ou mais espaços para viver e dormir, cada um largo o suficiente para acomodar entre dez ou trinta Kobolds adultos. Kobolds podem descansar individualmente em covas rasas ou personalizar suas próprias alcovas, dependendo dos costumes de sua tribo. Estes espaços são primariamente usados para descanso, embora alguns Kobolds podem trabalhar silenciosamente em seus objetos enquanto os outros dormem. As necessidades sanitárias das criaturas são atendidas por profundas covas próximas as suas áreas de dormir, onde as excreções são depositadas.

A maioria das áreas de dormir de um covil, também servem como incubadora. Kobolds tendem a depositar seus ovos aninhando-os em covas rasas forradas com terra e grama seca. Por conta dos ovos serem suscetíveis ao frio, eles são postos próximos a um fogo baixo, ou protegidos por camadas de material em decomposição ao redor dos ovos.

### SALA DO TRONO

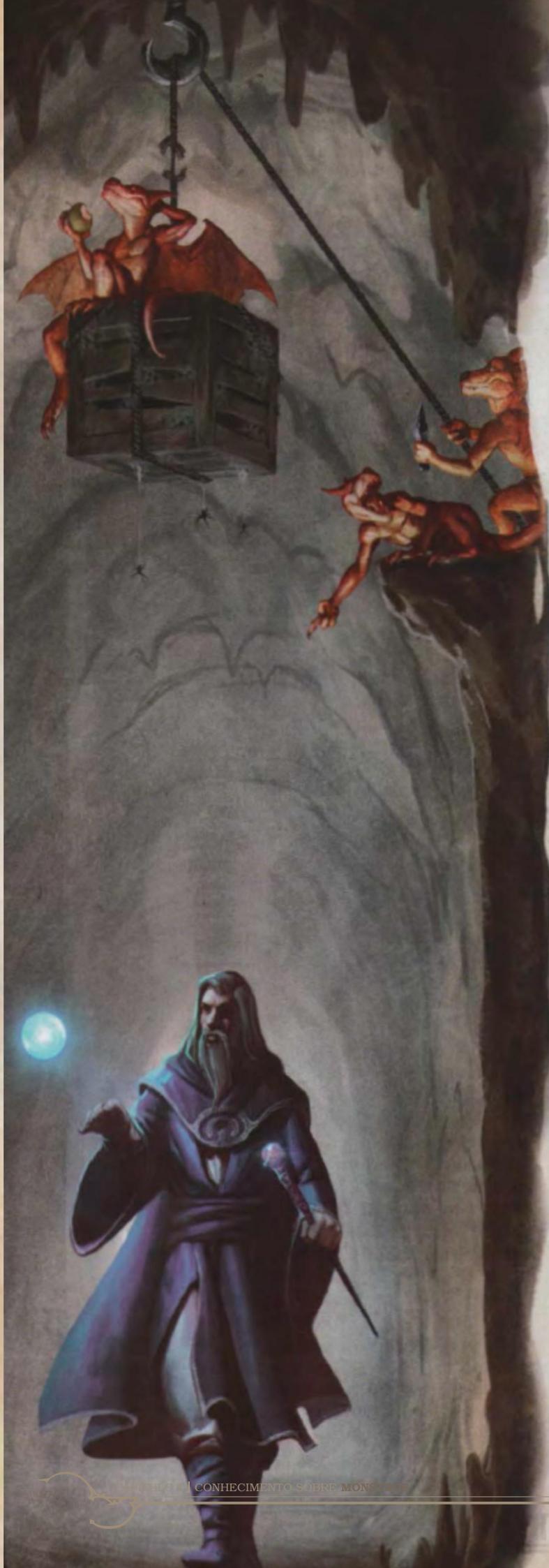
A sala do trono do covil é sempre protegida por armadilhas e dispõe de um santuário para Kurtulmak na forma de um ídolo esculpido atrás do trono. Ao invés de entrar na câmara para prestar homenagem, Kobolds preferem rezar na entrada com a crença de que seu deus os ouvirá. A locação pode incluir uma bacia com oferendas como pepitas de metal, gemas cruas e dentes que podem ser deixados.

### ARMADILHAS

Kobolds são incrivelmente criativos ao construírem armadilhas, especialmente quando eles adaptam perigos naturais e materiais reciclados. Eles colocam cravos e unhas através de mutilações e dobraduras para criarem braços de mola, covas ou bacias com pedras afiadas, prepararam plataformas para desabar com um peso maior que de um Kobold, entre outras coisas. Armadilhas Kobolds podem aparecer frágeis ou mal diagramadas, porém as criaturas que são acertadas

# COVIL KOBOLD





acertadas pelo fechar de uma mutiladora adornada por facas afiadas são, com certeza, esperadas a voltar com outra opinião a respeito dessas pequenas criaturas.

A seguir, exemplos de armadilhas Kobolds comuns:

- Barris ou pequenos potes com óleo (para ser esquentados, derramados, acesos ou ambos).
- Armadilhas de urso que caem sobre as cabeças de criaturas altas.
- Sinos que anunciam intrusos.
- Elevadores de mina que bloqueiam e derrubam ao serem ativados.
- Estrepes em lama rasa ou solo macio (Kobolds leves podem andar sobre sem problema).
- Tetos que colapsam.
- Caixas com centopéias.
- Blocos em queda.
- Fossos cheios de óleo ou piche, aos quais os Kobolds podem retroagir e acender.
- Redes penduradas por cordas que podem puxar a criatura na vertical em locais bem longe de onde possa ser ajudada.
- Canos que jogam agua fervente (seja de panelas ou através do resfriamento dos fornos).
- Pequenas pontes com escadas preparadas para quebrar com muito peso sobre elas.
- Laços .
- Tripés, sejam conectados a armadilhas ou apenas para atrapalhar criaturas.
- Saraivada de agulhas.

## TÉCNICAS DE SOBREVIVÊNCIA

Aproximadamente todas as atividades do covil Kobold contribuem para a sobrevivência da tribo. Guardar o Covil mantém todos eles a salvo de perigos. Preparando laços, cuidando de cogumelos ou caçando comida. Construindo armadilhas para deter intrusos. Treinando animais de guarda para ajudar na proteção do covil. Minerando gemas e pepitas para subornar inimigos para deixá-los em paz. Cavando tuneis e criando espaços para as próximas gerações viverem e melhorar as oportunidades da tribo de escapar de uma força esmagadora.

Os Kobolds em um covil dormem em turnos e todas as atividades da toca segue conforme o relógio. Kobolds tendem a ser mais ativos durante a noite do que durante o dia, mas diferente das regiões humanas, não há hora onde a maioria dos habitantes está descansando. Tocas são construídas de forma que as áreas de sono são isoladas de alguma maneira do barulho das áreas de trabalho, permitindo aos mineradores e construtores fazerem seu trabalho sem acordarem os que dormem. Kobolds aprendem desde jovem a dormir com o barulho de martelos batendo próximo a si, mas eles mesmo assim levantam-se rápido ao som de atividade diferente.

A sobrevivência da tribo é mais importante do que a vida de indivíduos. Mesmo o mais covarde Kobold deverá se sacrificar para dar aos seus companheiros a chance de colapsarem os tuneis próximos e evitarem que os invasores alcancem o resto da tribo. Todos os Kobolds sabem que fugir do perigo, em especial contra chances ruins, é a coisa mais esperta a se fazer, mas eles são espertos o suficiente para conceberem que a morte estratégica de um indivíduo pode garantir tempo valioso para o resto da tribo, cada indivíduo aceita relutantemente este sacrifício quando o momento se apresenta. Esta prática contribui para explicar o porquê a maioria das pessoas (e aventureiros) pensam que os Kobolds são tão estúpidos quanto fracos; eles já viram ou ouviram falar de um Kobold tentando segurar um grupo inteiro de atacantes armados e atribuem este ato tanto a idiotice quanto uma ridícula ideia inflada que a

sozinho – levado a esta situação por seus pares- está apenas esperando atrasar seus invasores tempo o suficiente para dar ao resto da tribo tempo para preparar armadilhas letais, emboscadas ou escapadas.

O líder da tribo é normalmente o mais velho ou mais esperto Kobold; os outros Kobolds respeitam a habilidade do mais velho de sobreviver por tanto tempo e eles presumem que o líder vai usar este conhecimento para ajudar a tribo sobreviver. Em alguns casos, a melhor lição que um líder Kobold pode ensinar é “Eu não tenho que ser mais rápido que o urso. Eu somente tenho que ser mais rápido que você”.

## OBSERVADORES: PESADELOS SE TORNAM REALIDADE

Para aqueles que buscam dominar ou meramente entender os observadores, quase tudo sobre eles é insondável. Essas bizarras criaturas são detentoras de uma inteligência alienígena, de formas inumanas de percepção e da habilidade de moldar a realidade através da força ou da vontade – ou até mesmo devido sua mera presença. Dentro dos confins confortáveis de seus covis subterrâneos, um observador é praticamente inatacável, graças à combinação de seu intelecto inigualável e o efeito brutal dos raios de seus olhos.

Alguns dos comportamentos e motivações que os observadores exibem são análogos aos humanos e outras criaturas inteligentes. A diferença é de um degrau. Por exemplo, onde um humano orgulhoso e confiante, pode ser intimidado por uma séria ameaça,

a arrogância de um observador desconhece tais receios: eles acreditam que são superiores a todas as outras criaturas, inclusive outros observadores. Um humano jogador de xadrez se torna um mestre devido à habilidade afiada de visualizar diversas jogadas à frente durante o jogo – o que ainda não é páreo para o que um observador pode fazer com sua inteligência superior e senso de alerta.

A mente de um observador é poderosa o bastante, ao ponto que ele pode literalmente imaginar quaisquer possibilidades, e se preparar de acordo, fazendo assim com que seja virtualmente impossível quaisquer invasores o pegarem de surpresa. Este modo de pensar pode ser interpretado como uma forma de paranoíta – e assim sendo, ela pode ocorrer da forma mais extrema imaginável. Enquanto um humano tirano pode estar por direito paranoico sob ameaças imperceptíveis, um observador é muito mais paranoico já que tudo ele percebe, pois essa atitude é companheira natural da vigilância eterna.

Observadores estão entre as poucas criaturas que podem alterar a realidade que lhe circunvizinha. Para piorar, não dormem realmente quando estão dormindo. Ao invés, a mente de um observador permanece semiconsciente como se em um sonho. Como um resultado bizarro disso, nas raras ocasiões em que um observador sonha com outro observador, o sonho real se contorce ao ponto de tomar forma física, tornando-se outro observador. Chamar esse processo de reprodução seria algo impreciso, porque em muitos casos o antigo e o novo observador lutam até a morte – um fato pelo qual o resto do mundo é grato.

### INTELECTO INUMANO

Um observador enxerga em todas as direções. Ele está sempre em busca de atacantes escondidos. Mesmo quando está dormindo seu pequeno olho permanece aberto, escaneando o covil na procura por ameaças. Se um humano agisse dessa forma, a vigilância constante e a falta da paz verdadeira o levariam a um nível perigoso de psicose, mas a mente de um observador aceita esta atitude como normal e necessária – ele está sempre alerta quanto à possibilidade de assassinato ou traição por ameaças desconhecidas que estejam prontas para sobrepor o observador no instante em que ele guardar sua baixa.

Complementando este alerta eterno, a paranoíta passiva é o nível genial de inteligência de um observador. Onde outras criaturas ignorariam a relação entre dois eventos distintos, os tomado como mera coincidência, um observador imagina meios múltiplos de como esses eventos podem ter relação entre si, encontrando ou criando um padrão em cima do que estaria fora de suspeita ou meramente ocasional. Por pensar em todas essas possibilidades – independente de quanto implausíveis possam ser – e extrapolando suas próprias ações em resposta, um observador está verdadeiramente preparado para qualquer situação e tem uma estratégia para contra-atacar.

Um observador possui planos em cima dos próprios planos, mesmo para as circunstâncias menos prováveis.

Não interessa se aventureiros invasores estão entrando no seu covil com anjos invocados como aliados, ou servos demoníacos, seja surgindo do chão, por teleporte ou montados em dinossauros, ou equipados com camadas de proteção mágica e armados com armas avançadas. Em qualquer caso, a reação do observador é calculada, pois ele já pensou sobre a circunstância e seus agentes já estarão aptos em resposta para cada situação.



VÓS PENSAS QUE JECEIS TÁTICAS ASTUJAS E ELABORADAS TRAMAS COM VOSSOS PLANOS DE RETIRADAS E POSICIONAMENTOS? OBSERVADORES ALTERAM, REFINAM, DESCARTAM E RETOREM NOVOS PONTOS SOBRE TAIS PLANOS, O TEMPO INTEIRO. PARA UM OBSERVADOR MEDIANO, TRAMAS DE HUMANOS SÃO COMO OS PASSOS DESASTRADOS DE BEBÉS.

- ELMINSTER

## PERSPECTIVA DÉSPOTA

Um observador acredita em sua superioridade sobre todas as outras entidades. Criaturas desprovidas de inteligência se tornam comida ou bichos de estimação. Uma criatura inteligente é vista como comida ou como um agente em potencial. O verdadeiro rival de um observador são outros observadores, pois somente outro observador possui o intelecto, poder e magia para ameaçar outro de sua espécie.

A maior parte da atividade mental de um observador é voltada em descobrir ameaças contra si mesmo (sejam reais ou não), planejar ataques contra rivais conhecidos, e preparar suas defesas contra todas as possíveis ameaças. Ele se considera o centro do mundo, de um modo bem narcisista; com isso para ele é claro que um clã duergar se movendo dentro de seu território só pode ser porque um rival está tentando expulsá-lo, é claro que uma gangue de aventureiros em seu covil foram mandados para mata-lo por um rival covarde, e assim sendo, devido a esse seu perfeito exemplo de contemplação todas as outras criaturas lhe invejam.

A arrogância de um observador é um aspecto proeminente de sua personalidade. Embora ele não seja dado a se gabar de sua superioridade, especialmente em combate, ele faz pouco dos esforços de seu oponente e insulta suas habilidades e falhas. Um desafiante excepcional pode ganhar uma menção de respeito – o bastante para que o observador possa ser misericordioso ao ponto de poupar a criatura com um raio de enfeitiçar ou de sono ao invés de mata-lo. É claro, esta misericórdia tem um propósito; o oponente derrotado é interrogado, subjugado, e lhe é oferecido um papel no séquito do observador uma vez que sua vontade tenha sido quebrada. Um observador pode considerar que um grupo de aventureiros seja um prêmio valioso, e usar de suas habilidades para captura-los para seu propósito, lhes dando a oportunidade de servirem como guardas, espiões ou assassinos contra um rival. Recusa significa, no melhor dos casos, servidão como um agente enfeitiçado, e no pior, desintegração.

## NASCIMENTO DE UM OBSERVADOR

Observadores podem produzir outros de sua própria espécie, mas o processo nada tem a ver com biologia e sim tudo a ver com psicologia.

Quando um observador dorme, seu corpo se torna brevemente dormente, mas sua mente nunca para de trabalhar. A criatura está plenamente em alerta, mesmo que um observador externo possa julgar que ele está desatento sobre os seus redores. Algumas vezes os sonhos de um observador são cheios de imagens dele mesmo ou de outros observadores (os quais podem ou não de fato existir). Nas raras ocasiões extremas em que um observador sonha com outro observador, tal ato cria uma distorção na realidade – na qual um novo e plenamente formado observador surge de forma não desejada, aparentemente tendo vindo do ar em um local próximo. Essa “prole” pode ser uma duplicata do observador que sonhou com sua existência, ou pode tomar a forma de uma diferente variedade de observador, tal como um beijo da morte ou o contemplante (veja “Observador-Descendente”).



*Quando observadores sonham com outros observadores, é aí que o problema real começa.*

- Volo

Ele também pode ser uma criatura única, de um modo que só pode ter sido criado unicamente da imaginação distorcida de um observador, com um conjunto de habilidades mágicas diferentes dos seus parentes. Em muitos casos, o processo produz uma das três principais formas de observador: o observador solitário, o enxame de observadores ou o tirano da morte.

## OBSERVADORES SOLITÁRIOS

Muitos dos observadores no mundo vivem distantes de outros de sua espécie, e eles gostam que seja assim. Quando um observador solitário sonha com outro observador o levando a existir, o instinto básico da criatura frequentemente incide em que a primeira coisa a se fazer é que eles tentem destruir um ao outro. Um observador solitário habita dentro de um sistema de cavernas ou alguma estrutura em ruínas, tendo assim sido feito por si próprio ou um lugar que a criatura tomou para si depois de matar ou expulsar o observador que a criou.

Um observador solitário coleta (ou herda) criaturas inferiores, as quais ele usa como agentes. Essas criaturas ajudam a proteger o covil e também servem como tropa de choque se o observador sai de seu covil para caçar habitantes da região em volta. Normalmente, ele saqueia seus vizinhos em busca de conhecimentos e tesouros. Depois que o observador separa os espólios desejados de seus inimigos, ele permite que seus agentes dividam entre si o que restou.

## OLHO TIRANO

Um olho tirano é um observador solitário que supriu sua xenofobia e paranoia, e escolheu viver como líder ou regente de uma comunidade ou organização que inclui outras criaturas. Isto não significa que o olho tirano respeita, gosta ou entende as criaturas que ele escolheu para se associar, porém ele se distingui entre indivíduos de outras raças e se comunica com eles regularmente. Um olho tirano ainda é implacável quanto a eliminar ameaças, seja outro observador ou uma outra criatura poderosa – ele apenas não possui o medo insano de que qualquer outra criatura que não está sob seu domínio esteja diretamente trabalhando para um inimigo. Os observadores mais conhecidos que escolheram interagir com a sociedade humana de qualquer modo são olhos tiranos. Como exemplo há o olho tirano que rege uma organização de humanoides. Veja a seção da Guilda Xanathar.

## ENXAME DE OBSERVADORES

Em casos muito excepcionalmente raros, um observador pode experimentar de um sonho no qual ele se vê frente a um espelho, ou se vê frente a várias cópias de si mesmo, ou imagina uma sensação aparentada de que humanoides apresentam múltiplas personalidades. Durante este tempo, o sonho criador do observador cria o enxame de observadores – um grupo de “recém-nascidos” que são idênticos a ele, porém menores.

Quando o criador desperta, ele vê os recém-nascidos como uma extensão de si mesmo em outros corpos, e portanto ele não se vê consumido com a necessidade de mata-los. Este grupo unido de observadores idênticos não trabalha propriamente com uma inteligência coletiva, mas suas personalidades e objetivos são



similares de tal modo que eles podem predizer e assumir o comportamento de cada outro, quase como irmãos humanos muito próximos conseguem o fazer. Geralmente o observador criador é o ser dominante e os lidera. Um enxame consiste de três a dez observadores, fora quaisquer agentes que eles controlam.

## TIRANOS DA MORTE

À medida que um observador envelhece, ele gasta mais e mais tempo se preocupando com sua mortalidade. Um sonho de um observador temente à morte pode alcançar cantos bem estranhos da realidade e imaginar circunstâncias nas quais a criatura pode viver, mesmo após a morte. Quando o observador desperta, ele se vê transformado em um tirano da morte. E então passa a existir em um estado de morto-vivo – porém seu medo de ser morto permanece o mesmo.

Uma paranoíta de um tirano sobre seus inimigos tende a estar relacionada ao seu medo de como ele teme ser destruído, e os seus planos levam esse medo em conta. Por exemplo, um tirano da morte que imagina ser eventualmente destruído por gigantes de gelo, poderia realocar seu covil para dentro de um vulcão e mandar seus agentes caçarem e destruírem todos os gigantes de gelo a até 150 quilômetros de distância, ou agir de algum modo drástico para assegurar que seu temor não se torne realidade.

## OBSERVADOR-DESCENDENTE

As criaturas menores conhecidas como observadores-descendentes carregam uma semelhança superficial com os verdadeiros observadores, pois cada qual possui um corpo esférico flutuante com olhos. Neste ponto é onde a similaridade se encerra.

O Capítulo 3 deste livro introduz a diversos novos tipos de observadores-descendentes. Um **beijo da morte** é normalmente o resultado de um pesadelo sobre sangue, o qual um observador pode experimentar depois de um encontro com um vampiro ou depois de ser gravemente ferido em batalha. **Contemplantes** são “nascidos” dos sonhos febris de um observador doente ou envenenado, no qual seu sentido de perspectiva e noção são deformados. Um **espectador** (veja o *Manual dos Monstros*) é um tipo de observador menor invocado de outro plano de existência para ficar atento sobre algo,

como sobre um tesouro acumulado. O **devorador** advém do mesmo plano dos espectadores, ou de um plano coincidente o bastante para que eles possam se aproveitar da tentativa falha de invocar um espectador. Embora observadores verdadeiros possam ser encontrados no plano natal dos espectadores e devoradores, o local atual de origem das criaturas é desconhecido (seja outro plano, um mundo além das estrelas, ou alguma localização estranha), e não se acredita que espectadores e devoradores possam se originar de sonhos como outros observadores o fazem.

## CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Como um subproduto de seu método único de propagação, observadores em uma parte do mundo tendem a se parecer, com variações se tornando mais evidentes à medida que se viajava para longe daquela região. Mesmo uma ligeira variação da forma de um dos olhos hasteados ou a textura de sua pele é o bastante para um observador considerar a outra uma abominação falha, a qual precisa ser destruída.

Use as tabelas seguintes para produzir uma variedade de diferentes aparências aos observadores.

## DIÂMETRO DO CORPO DO OBSERVADOR

2d6	Diâmetro do Corpo
2	1,2m
3-4	1,35m
5-9	1,5m
10-11	1,65m
12	1,80m

## COR DA PELE DO OBSERVADOR

d12	Cor da Pele
1	Marrom
2	Marrom Amarelado
3	Cinza
4	Verde
5-7	Róseo
8-9	Azul Púrpura
10-11	Manchado (role duas vezes, ignorando resultados acima de 10)
12	Sombreado (role duas vezes, ignorando resultados acima de 10)

## TEXTURA DA PELE DO OBSERVADOR

d10	Textura da Pele	d10	Textura da Pele
1-2	Cascalho	7-8	Macio
3	Com Eruptiones	9	Com verrugas
4-5	Metalizado	10	Enrugado
6	Escamado		

## COR DO OBSERVADOR

d10	Cor do Olho	d10	Cor do Olho
1	Vermelho	6	Violeta
2	Laranja	7	Rosa Escuro
3	Amarelo	8	Castanho
4	Verde	9	Preto
5	Azul	10	Metálico (role d6 para a cor)

## FORMA DA ÍRIS DO OBSERVADOR

d20	Forma da Íris	d20	Forma da Íris
1-4	Circular	11-14	Forma de Fenda
5	Crescente	15	Quadrado
6	Forma de Ampulheta	16	Colar de Pérolas
7	Irregular	17-18	Triangular
8	Forma de Fechadura	19	Ondulado
9-10	Oval	20	Íris Dupla (role duas vezes, ignorando outro 20)

## TAMANHO DO OLHO DO OBSERVADOR

2d6	Tamanho do Olho
2	50% do tamanho
3-4	75% do tamanho
5-9	Normal
10-11	125% do tamanho
12	150% do tamanho

Role uma vez para o olho central e outra vez para os olhos menores

## TEXTURA DAS HASTES DOS OLHOS DO OBSERVADOR

d6	Textura das Hastes
1-2	Macio
3-4	Estriado (como minhocas)
5-6	Segmentado (como insetos)

## FORMA E TAMANHO DA BOCA DO OBSERVADOR

d6	Forma e Tamanho da Boca
1	Pequeno/estreito
2-5	Normal
6	Grande/Largo

## FORMA DOS DENTES DO OBSERVADOR

d10	Forma dos Dentes
1-4	Grosso e Pontudo
5-6	Igual de Humanos
7	Igual ao de Humanos, mas com presas (vampírico)
8-9	Fino parecido com agulhas
10	Fileira Dupla (role novamente, ignorando o resultado de 10)

## INTERPRETANDO UM OBSERVADOR

Um observador constantemente teme por sua segurança, é cauteloso sobre qualquer criatura que não seja um de seus agentes, e é agressivo ao lidar com ameaças perceptíveis. Ele pode agir com favorecimento à criaturas que se humilham diante dele e se reconhecem como inferiores, mas é facilmente inclinado a atacar criaturas que se gabam

de seus feitos ou que se clamam poderosas. Tais criaturas são vistas como ameaças ou como tolas, e são tratadas impiedosamente.

Cada observador pensa ser o epítome de sua raça, e como tal todos os outros observadores são inferiores a ele – ainda que, ao mesmo tempo, ele considere os outros observadores rivais grandiosos. Um observador pode de boa vontade cooperar com aventureiros que tenham informações do covil ou das atividades de outro observador, e pode ser amigável com aventureiros que o glorifiquem por ser um exemplar perfeito de observador.

As tabelas que seguem apresentam possibilidades para personalização de características que você pode usar para fazer um observador distinto.

## TRAÇOS DE PERSONALIDADE DO OBSERVADOR

d8	Traço de Personalidade
1	Eu adoro demonstrar minha superioridade sobre os outros.
2	Frio, lógica racional é o modo como derroto meus inimigos.
3	Eu determino se uma criatura merece permanecer viva logo dentro do primeiro minuto em que falo com ela.
4	Eu frequentemente sonho com (uma criatura em particular) e estou certo que ela está tentando me manipular.
5	Eu pretendo agir insanamente, assim meus inimigos me subestimam.
6	Eu detesto interrupções frequentes.
7	Tentar matar é a única coisa que reprime meus sentimentos de solidão.
8	Eu algumas vezes temo ser um tipo de abominação falha.

## IDEAIS DO OBSERVADOR

d6	Ideal
1	<b>Ganância.</b> Meus troféus são a prova de meu sucesso (Mau).
2	<b>Comunidade.</b> Minha hierarquia de agentes me mantém seguro (Leal).
3	<b>Intolerância.</b> Todos os outros observadores são imperfeitos e devem ser destruídos (Mau).
4	<b>Estabilidade.</b> Eu devo manter o equilíbrio do poder nesta região (Leal).
5	<b>Perfeição.</b> Apesar de eu ser perfeito como sou, eu posso me esforçar para ser ainda melhor (Neutro)
6	<b>Poder.</b> Eu estarei seguro quando eu dominar todos (Mau).

## VÍNCULOS DO OBSERVADOR

d6	Vínculo
1	Meus seguidores estão todos me espionando, e eu busco poderosos e motivados aliados para destrui-los.
2	Eu cortei laços com meu irmão gêmeo, que desapareceu anos atrás.
3	Eu preciso recuperar um artefato que me foi roubado.
4	Eu tenho previsto o momento de minha morte e eu sei o que irá me matar. Eu espero favorecer meu assassino para prevenir o meu fim.
5	Eu tive sorte em escapar de meu inimigo, e temo que eu possa ser encontrado novamente antes de estar pronto para ele.
6	Eu planejo exaustivamente recuperar um tomo antigo que contém o segredo da criação perfeita e obediente de clones meus.

A TÉ QUE VÓS CONHEÇAIS UM OBSERVADOR – O QUE NÃO É ALGO FÁCIL DE FAZER, DEVO GARANTIR – VÓS AINDA NÃO CONHECREIS O SIGNIFICADO DE PARANOIA.

- ELMINSTER

## DEFEITOS DO OBSERVADOR

d6	Defeito
1	Eu normalmente ignoro avisos dos meus agentes.
2	Eu adoro escarnecer dos rivais contando partes de meus planos.
3	Eu me ofendo facilmente.
4	Eu frequentemente tenho pesadelos terríveis.
5	Eu costumo descontar minhas frustrações em meus agentes.
6	Eu algumas vezes esqueço que os outros não possuem acesso a todo o conhecimento que eu posso.

## NOMES DE OBSERVADORES

Um observador escolhe seu próprio nome, unindo sons e sílabas que possuem algum significado para ele.

## NOMES DO OBSERVADOR

d20	Nome	d20	Forma da Íris
1	Barixis	11	Orox
2	Chelm	12	Quainus
3	Derukoskai	13	Ralakor
4	Eddalx	14	Selthdrych
5	Famax	15	Sokhalsh
6	Irv	16	Thimnoll
7	Jantroph	17	Veixer
8	Khoa	18	Xeo
9	Lanuhsh	19	Zalshox
10	Nagish	20	Zirlarq

## ESTRATÉGIAS DE BATALHA

Um observador estuda seu oponente, toma nota de sua armadura, de suas armas e táticas, ajustando sua estratégia para eliminar as ameaças mais perigosas tão rápido quanto possível. Apesar das especificações de um observador variar em cada encontro, o comportamento da criatura é amplamente guiado pelas táticas discutidas abaixo.

## FIQUE FORA DE ALCANCE E DE SUA VISÃO

Uma habilidade natural do observador para voar é essencial para a maioria de suas defesas e hábitos. Porções de seu covil – especialmente nas partes remotas onde ele descansa – normalmente não são alcançáveis a pé, o que faz com que seja difícil para seus agentes tomarem controle do covil e forças intrusas encontrarem meios de superar as subidas verticais.

Também, uma levitação natural do observador significa que ele não corre o risco de ativar alguma armadilha presa ao chão e por isso ele prefere usar de tais defesas para proteger seu santuário, se permitindo vagar livremente através da área, enquanto inimigos devem se esquivar ou superar diversos obstáculos.

A menos que seu oponente esteja oculto por neblina, invisibilidade ou alguma outra magia, um observador pode espreitar na escuridão e atirar em qualquer criatura que ele possa ver no campo de visão de sua visão no escuro. Uma sala escura com 36



metros de altura lhe permite usar essa tática, requerendo dos oponentes criarem luz a alguma distância para que possam disparar contra ele com alguma precisão.

Mesmo intrusos que não precisam de luz para ver têm de lutar com o sentido superior do observador – o monstro consegue ver seus oponentes além do que a visão no escuro de 18 metros permite.

#### USE ANTIMAGIA LIVREMENTE

Apesar de um observador não poder usar seus raios em alvos dentro da área de seu cone antimagia, a habilidade de seu olho central é incrivelmente efetiva em combate – instantaneamente incapacitando inimigos conjuradores, revelando a localização exata de alguém usando borrão ou invisibilidade, e fazendo com que oponentes que estejam usando magias voadoras sejam levados ao chão. O cone é amplo o bastante para que o observador possa redirecioná-lo para qualquer criatura específica que esteja tentando escapar da área, mantendo o alvo travado até que o monstro tenha matado todos os inimigos fora do cone.

Um observador pode usar seu raio de telecinese em junção com seu cone antimagia para erguer um objeto por cima do cone e depois joga-lo sobre um oponente dentro do cone; a gravidade termina o trabalho, muito embora o cone não permita o controle telecinético do observador.

A habilidade em suspender temporariamente efeitos mágicos é útil para um observador determinar se um agente está enfeitiçado ou compelido a agir contra seu mestre; a criatura pode mudar seu comportamento quando está dentro do cone, ou ela pode lembrar ou ser capaz de falar coisas as quais foi compelida a esquecer ou a manter em segredo.

Por conta do cone suprimir efeitos mágicos contínuos, o observador pode criar uma área segura em seu covil por trás de uma permanente muralha de

fogo ou muralha de força, fazer uso de um perigo mágico existente (tal como uma poça que transforma qualquer criatura que toque nela), ou uma área com guardiões mágicos (tal como um antigo santuário com um demônio vinculado a ele) que ele pode ignorar.

#### USE OS RAIOS DOS OLHOS PARA MELHOR RESULTADO

Um observador pode disparar raios múltiplos em seu turno, e ele pode usar todos eles sucessivamente contra o oponente mais perigoso. Mesmo o mais duradouro dos guerreiros pensa duas vezes depois de receber dano de um raio de desintegração, de enfraquecimento e de um raio da morte.

Um observador pode alternar seus alvos depois de seu primeiro ou segundo raio. Por exemplo, se um observador deseja disparar os raios de enfeitiçar, lentidão e sono em um alvo, e o alvo sucumbir ao feitiço, o observador pode usar os raios restantes contra outros alvos.

#### USE AÇÕES LENDÁRIAS

A habilidade do observador de usar ações lendárias efetivamente duplica o número de vezes que ele pode disparar raios em um turno. Cada ação lendária que o observador recebe lhe dá uma oportunidade de reagir para mudar uma circunstância, ou para intensificar uma investida que teve inicio em seu turno. Por exemplo, ele pode usar seu raio de sono como uma ação lendária contra um inimigo que tenha acabado de acordar. Se nenhuma oportunidade parecer viável, ações lendárias são sempre úteis para somar raios nos oponentes mais perigosos.

## USE ARMADILHAS E AGENTES

Um observador em seu covil tem acesso a tantos recursos que ele pode por vezes aniquilar invasores sem nem mesmo confrontá-los diretamente. Armadilhas escondidas e tortuosas estão sujeitas a ficarem à espreita em cada esquina e podem ser descaradamente óbvias em alguns locais, mas não menos letais. De modo similar, um observador pode deixar alguns de seus agentes em um ponto estratégico para uma emboscada, ou mandar à frente um punhado de seus servos para lidar com um grupo de inimigos que tenham sido enfraquecidos por armadilhas ou outras ameaças. Todo observador possui agentes, e sempre pode adquirir mais, assim o mestre do covil não hesita em enviar seus subordinados para o confronto.

## FORA DO COMBATE

Como descrito no *Manual dos Monstros*, um observador usa seus raios dos olhos de modo randômico, regido pelo resultado do dado, do que por sua vontade. Essa regra é uma abstração desenvolvida para manter o oponente do observador incerto sobre quais raios estão vindo na próxima rodada (e, não intencionalmente, para evitar que o monstro use seus raios mais letais em cada oportunidade). A regra também com que fosse mais fácil fugir da criatura.

Na segurança de seu covil, fora da visão de quaisquer supostos inimigos, um observador pode usar qualquer um de seus raios conforme ele queira. Muitos deles servem como ferramentas.

### CONE ANTIMAGIA

O efeito anulador de magia do olho central do observador tem um número de utilidades possíveis fora do combate, mas se ele não precisar de seu uso, o observador pode simplesmente desliga-lo fechando o olho central.

### CONE DE ENERGIA NEGATIVO

Normalmente usado apenas por um tirano da morte, energia negativa impede que sobreviventes de uma batalha se curem e reanime quaisquer criaturas mortas ou morrendo, que estejam como zumbis sob o controle do observador. Por não haver limite na quantidade de zumbis que um tirano da morte pode animar e controlar, ele pode lotar seu covil com tantos mortos-vivos que haveria pouquíssimo espaço para qualquer andar, criando uma barreira trêmula cadáveres, resistentes contra qualquer invasão.

### RAIO ENFEITIÇADOR

É comum para um observador encantar um monstro hostil, atrair a criatura para o covil do observador e a confinar de um modo que ela não possa escapar de seu poder. Deste modo, mesmo monstros que não podem ser subornados ou coagidos podem ser úteis para um observador, fazendo de seu covil um zoológico confuso de bestas hostis.

Embora cada uso do efeito enfeitiçar dure apenas uma hora, usos repetidos sobre o mesmo alvo tendem a quebrar a vontade da criatura, criando uma subserviência dócil.

### RAIO PARALIZANTE

Fora do combate o raio paralizante é mais usado para parar um agente fugitivo que ele não queira destruir.

Um observador sempre tem diversos planos reservas prontos. Quando preciso lidar com um, eu tenho meus próprios três planos: correr, se esconder e distrair. Aventureiros rivais são sempre uma boa distração. Observadores rivais são ainda melhores.

- Volo

NA MELHOR HIPÓTESE, SE VÓS PUDÉSSEIS DESCOBRIR QUAIS OS ESTRATAGEMAS PREFERIDOS QUE UM OBSERVADOR MANTÉM, PROFERI AMEAÇAS A TAIS ESTRATAGEMAS. SUA ATENÇÃO ENGODA IRÁ AO MENOS TORNAR-ME MOMENTANEAMENTE PREDÍZIVEL. E, TEMO EU, SUSPEITO SOBRE VÓS. PODERIAS TER ESCOLHIDO UMA CARREIRA MAIS FÁCIL DO QUE A DE AVENTUREIRO.

- ELMINSTER

### RAIO AMEDRONTADOR

Um observador usa seu raio de medo para torturar psicologicamente e interrogar um prisioneiro até a criatura perder sua vontade de resistir.

### RAIO DE LENTIDÃO

Um observador pode usar seu raio de lentidão em uma criatura que não queira cooperar, como uma demonstração de poder, ameaçando seguir com consequências mais severas caso a criatura não se submeta à vontade do observador.

### RAIO DA MORTE E DO ENFRAQUECIMENTO

Um observador pode sintonizar seu raio da morte ou do enfraquecimento de modo que ele possa apenas dar um "tapa" no menor dos alvos e causar apenas uma pequena quantidade de dano (embora normalmente ainda forte o suficiente para obliterar o que o raio tocar). Por exemplo, para se proteger contra espionagem mágica, o observador pode usar qualquer um dos raios para eliminar vermes comuns (morcegos, ratos, aranhas e afins) de seu covil.

### RAIO TELECINÉTICO

Na soma de funções como os braços e mãos do observador para as tarefas cotidianas, o raio telecinético é essencial para construir armadilhas e outras defesas do covil, como o posicionamento de pesos para uma armadilha de pedras rolantes. Este raio permite ao observador colocar seus agentes em partes de seu covil, que de outro modo apenas seriam alcançadas através de escalada ou voo, evitando que os ocupantes escapem. Um observador pode usar seu raio telecinético para forçar a movimentação de uma criatura imune aos efeitos de encantamento (tais como os construtos ou alguns tipos de mortos-vivos).

### RAIO DE SONO

Quando em disputa com outras criaturas, o observador pode usar seu raio de sono como um demonstrativo de seu poder, rapidamente inutilizando o líder e em consequência persuadindo o restante do grupo a não oferecer resistência. Essa tática é útil primariamente quando o observador tenciona fazer uso do grupo para seus próprios propósitos, e quando manter o líder vivo é vantajoso para esses planos. Este raio é também usado para pacificar prisioneiros potencialmente úteis, talvez os preparando para serem condicionado aos raios de enfeitiçar ou de medo.



### RAIO PETRIFICANTE

A função mais mundana do raio da petrificação funciona como um meio de decorar o covil do observador com estátuas. Tirando isso, este raio possui uma diversidade de usos. Um agente irrefreável pode ser transformado em pedra, eliminando a criatura tida como ameaça e criando um lembrete permanente do que preço que se paga por desobedecer ao observador. O observador pode usar as criaturas petrificadas espalhadas avulsamente para criar obstáculos em uma câmara aberta, ou amontoá-los em fileira em um corredor para selar o acesso a uma área, ou usá-los no lugar dos blocos de pedra como ameaças desabando da masmorra para incitar medo e apreensão entre os intrusos.

### RAIO DE DESINTEGRAÇÃO

O raio de desintegração do observador é uma ferramenta útil para escavação. O observador também pode controlar seu raio o apontando, permitindo com que ele corte e dê forma a objetos, tal como se ele estivesse usando um cinzel, fazer furos pequenos o suficiente para a passagem de uma flecha, entalhar blocos de pedra de matéria bruta, amputar membros, ou marcar criaturas com cicatrizes de queimaduras. Este raio e o telecinético são a base para a habilidade do observador de moldar seu covil de modo específico e que atenda exatamente suas necessidades, seja esculpindo salas ou fabricando armadilhas.

### HABILIDADES VARIADAS

Quando o sonho imaginativo de um observador vai longe demais, a prole resultante pode possuir um conjunto de habilidades não usuais ou mesmo únicas. Ao invés dos poderes padrões de olho central do observador de seus olhos hasteados, a criatura possui uma ou mais habilidade variadas – garantindo assim surpreender qualquer inimigo que presumia saber no que estava se metendo.

Esta seção provê diversos efeitos alternativos para o olho de um observador. Cada um desses poderes é desenhado para ter o mesmo nível de poder do que ele substituiu, permitindo que você possa construir um observador customizado sem alterar o nível de desafio

do mesmo. Como outra opção, você pode alterar qualquer um dos olhos que causam dano no *Manual dos Monstros* para um efeito com um tipo de dano diferente, tal como trocar o raio do enfraquecimento por um raio de combustão que causa dano de fogo ao invés de dano necrótico.

A menos que seja informado de alguma maneira, uma habilidade alternativa possui o mesmo alcance do raio do olho que foi substituído e afeta apenas uma criatura por uso (mesmo que a habilidade seja baseada em uma magia que normalmente afeta áreas ou alvos múltiplos). O teste de resistência para uma habilidade alternativa usa a mesma CD e o mesmo atributo da magia em que o raio do olho é baseado.

**Cone Antimagia:** *miragem arcana, palavra de poder paralisar* (afetando o alvo não paralisado mais fraco no cone à cada rodada)

**Raio Enfeitiçador:** *banimento* (1 minuto), *confusão* (1 minuto)

**Raio da Morte:** *círculo da morte* (raio esférico de 3 metros; 4d6 de dano necrótico para todas as criaturas na área), *mente débil*

**Raio de Desintegração:** *corrente de raios* (o alvo primário recebe 6d8 de dano elétrico; dois alvos secundários a até 9 metros do alvo primário recebem 3d8 de dano elétrico cada), *olhar morto* (efeito de doença, 1 minuto)

**Raio de Enfraquecimento:** *criar mortos-vivos* (usável independente do momento do dia), *metamorfose* (1 minuto)

**Raio Amedrontador:** *forma gasosa* (em si mesmo ou uma criatura que permita apenas), *raio lunar*

**Raio Paralisante:** *modificar memória, silêncio* (1 minuto)

**Raio Petrificante:** *Dança irresistível de Otto* (1 minuto), *parede de gelo* (1 minuto; um painel de 3 metros quadrados)

**Raio de Sono:** *cegueira/surdez, passo de névoa* (em si mesmo ou uma criatura que permita apenas)

**Raio de Lentidão:** *causar maldição* (1 minuto), *tempestade chuvosa* (um cubo de 3 metros)

**Raio Telecinético:** *proibição* (1 hora), *parede de força* (1 minuto; um painel de 3 metros quadrados)

## COVIS DO OBSERVADOR

O covil de um observador é um reflexo da mentalidade da criatura – desenhado para antecipar e frustrar qualquer plano que invasores poderiam inventar. Cada uma de suas câmaras é isolada, acessíveis apenas de uma ou duas outras áreas, dando ao observador controle sobre a rota que os inimigos precisam tomar para chegar ao santuário, onde o proprietário do local os aguarda.

Um observador normalmente cria seu covil em uma área de cavernas naturais, moldando as câmaras com o raio de desintegração. Muitas das passagens e entrada que ele cria para conectar uma câmara à outra são estreitas o bastante para não admitir criaturas maiores que ele (principalmente nas câmaras mais íntimas). Se qualquer abertura grande entre as cavernas adjacentes já existe naturalmente, o observador comprime ou sela tais aberturas, seja aplicando mão de obra escrava ou colapsando o túnel abaixo.

Apesar de sua configuração geral, cada covil de observador é projetado para tirar máxima vantagem de sua habilidade de voo. Câmaras unidas são conectadas por túneis verticais ou abruptamente inclinados, cujos o observador escava pelas pedras ao redor, cada passagem é larga o suficiente para permitir o corpo do observador. Inimigos que são grandes demais para atravessar esses túneis inclinados irão sentir dificuldade em adentrar ainda mais no covil e será teoricamente impossível de confrontar o observador em seu santuário.

Agentes e outras criaturas sob o controle do observador geralmente possuem seu próprio espaço no covil. Devido a muitos dos agentes do observador não serem capazes de voar, muitas dessas câmaras são conectadas a outras por escadas ou rampas mais suaves adicionadas aos túneis, assim o observador pode mover seus agentes para onde ele assim necessitá-los.

As salas mais comuns encontradas em um covil de observador são descritas abaixo.

## GALERIA CENTRAL

A área central que o observador usa é repleta de objetos que a criatura se satisfaz em observar, como objetos de arte, estátuas e espólios recentes de sua vitória. O piso é desigual e difícil para intrusos se moverem. Agentes normalmente guardam a entrada para esta câmara.

## TÚNEIS DE FUGA

Um covil possui diversos túneis de fuga, cada qual selado por dentro do covil por um pedregulho ou uma parede argamassada. Muitas dessas rotas são seladas nas duas saídas, evitando que criaturas entrem no covil por outro local que senão a entrada principal. O observador, é claro, pode desintegrar essas barreiras para ter acesso aos túneis. Tal como os túneis que conectam as câmaras, os túneis de fuga são normalmente íngremes ou verticais para dificultar que criaturas não voadoras o persigam. Um túnel costuma fazer curvas a cada 15 ou 30 metros para evitar que o observador receba disparos à distância enquanto foge, mas dando oportunidade ao monstro para atacar quando o inimigo está em sua linha de visão. Muitos túneis de fuga possuem armadilhas com blocos rochosos caindo, ou tetos frágeis sustentados por um único pilar, o qual o observador pode desintegrar após passar por aquele ponto, a fim de deter seu perseguidor.

## COM OS OLHOS NOS CEUS

Devido à paranoia do observador não possuir limites, é

comum seu covil possuir passagens secretas criadas para fins de reconhecimento ou ataques surpresa (estas características não são apresentadas no mapa demonstrativo, mas você pode incluir em qualquer lugar que você julgar caber). Um exemplo típico é uma rede de túneis que corre acima da câmara central do covil, cada qual largo o bastante para que o observador possa voar através. Buracos do tamanho de um punho no piso desses túneis revelam as salas inferiores, permitindo ao observador espionar as criaturas em seu covil e talvez até já ter uma mira com um dos seus raios (opONENTES podem atirar de volta, mas os buracos funcionam como seteiras e concedem cobertura de  $\frac{3}{4}$  ao observador).

## CÂMARAS DOS AGENTES

O covil possui salas paralelas destinadas aos agentes do observador, onde estas criaturas vivem, cozinham, comem e dormem.

## PRISÃO

Um observador normalmente deixa por perto uma câmara para manter prisioneiros que ele escolheu não matar. O modelo mais simples de prisão, fácil o bastante para um observador criar, consiste tipicamente de buracos profundos de 6 metros desintegrados no chão, algumas vezes cobertos por madeira ou grades de metal. Um prisioneiro é separado de suas armas e itens mágicos, lançado em um dos buracos e vigiado por agentes todo o tempo.

## SANTUÁRIO

A sala pessoal do observador está normalmente na maior elevação dentro do covil e é acessível unicamente por um túnel vertical. Aqui é onde o observador normalmente descansa e maquina. A sala costuma possuir um ninho de areia ou roupas de cama e as esculturas favoritas do observador.

## VESTÍBULO

Além da entrada do covil se encontra o vestíbulo. Ao invés de serem esculpidos com ferramentas ou com os olhos do observador, a entrada e o vestíbulo são deixados na sua forma natural para enganar intruso que podem estar esperando uma estrutura criada artificialmente. O chão de um vestíbulo é normalmente 4,5m mais baixo que o corredor de entrada e a câmara é comumente habitada por guinchadores, os quais agem como um sistema de alarme.

## ARMADILHAS

Uma sala não dedicada a algum outro propósito pode estar infestada com uma variedade de armadilhas. Em soma às armadilhas que são feitas para apanhar criaturas terrestres, um observador cria ou posiciona certas armadilhas para que elas possam afetar criaturas voadoras.

Praticamente qualquer tipo de armadilha pode ser característica de um covil de um observador. Alguns poucas possibilidades são descritas aqui.

**Fosso Coberto.** Simples, porém efetivo, um fosso coberto é um buraco coberto com um chão falso e talvez coberto por um pouco de poeira ou cascalho. O fosso pode estar vazio, preenchido com lama (fazendo com que qualquer um que ali caia corra o risco de se afogar), ou pode possuir pontas perfurantes em sua base.

**Armadilha de Porta.** Em uma caverna muito rara com um teto bem alto, um observador pode erguer uma parede que não alcança o teto e construir uma porta ali. O observador pode voar sobre a armadilha, enquanto os intrusos são forçados a lidar com a porta ou perder tempo tentando passar por sobre a parede.

□ = 3 METROS

# COVIL DO OBSERVADOR



Uma simples armadilha típica de porta costuma ser um braço cheio de cravos perfurantes que gira para baixo empalando um intruso quando ele abre a porta.

**Armadilha de Teto.** Em adição ao uso clássico das “armadilhas gravitacionais” como o teto que desmorona, a rede que cai sobre os personagens, a pedra rolante, um observador pode usar o seu raio de desintegração para fazer um buraco no teto sobre os inimigos, liberando de uma câmara previamente preparada e preenchida com lama, água, areia, lixo, limo verde, inimigos petrificados, gás venenoso, enxame de insetos, zumbis ou qualquer outra sorte de materiais ou criaturas danosas.

**Esporos Gasosos.** Uma forma de armadilha de esporo de gás é nada mais do que uma pequena sala ou seção de túnel que contém um ou mais esporos de gás pairando. A passagem que leva para este local costuma ser selada ou barrada para evitar que as criaturas fúngicas se propaguem em outras áreas habitadas. Intrusos de tamanho Médio ou menor podem se mover facilmente através da passagem, mas podem ter pouca atenção sobre o que reside à frente, especialmente se a passagem possui pontas afiadas, preteridas pelos esporos, o que só costuma permitir vê-los na última hora. Um observador pode usar seu raio de telecinese para arremessar um esporo gasoso em um oponente, fazendo com que o esporo de gásoso exploda.

**Passagem Obstruída.** Se o seu covil possui uma câmara longa e estreita com um piso irregular e plataformas diversas, um observador pode transformar essa área em um chão letal. O piso conta como um terreno acidentado, e as plataformas significam que em alguns locais escalar ou pular para baixo se faz necessário para progredir. Estas áreas são normalmente repletas com perigos tanto imóveis como móveis. O observador e seus lacaios podem atravessar a área por meio de portas secretas em seus extremos. Algumas passagens obstruídas compreendem paredes baixas para retardar inimigos mesmo distantes ou um alçapão para prendê-los em uma seção da câmara.

**Pulverizador de Óleo.** O elemento fundamental de uma armadilha pulverizadora de óleo é um tanque largo, repleto de óleo, firmado sobre o topo de uma coluna ou localizado em um espaço acima da sala da armadilha. Quando a armadilha é ativada, uma válvula na base do tanque se abre e óleo se espalha pela sala, deixando o piso escorregadio e inflamável se alguma chama atuante estiver ali presente.

## GALERIA DE TROFÉUS

Um observador que tenha colecionado uma quantidade razoável de troféus pode criar uma área próxima de seu covil dedicada a esta vitrine. Uma galeria de troféus normalmente é uma câmara longa decorada com lembranças tomadas de criaturas que o observador destruiu. Nichos e pedestais abrigam objetos pequenos, enquanto objetos grandes são pendurados pelo teto ou deixados livres pelo salão. Para evitar que agentes tentem manipular ou mesmo roubar os troféus, os itens favoritos e mais valiosos são mantidos em prateleira altas, acessíveis ao observador voador, mas fora do alcance de qualquer criatura terrestre.

## DEIXANDO O COVIL

Um observador passa por um monte de dificuldades para deixar seu covil seguro e confortável tanto quanto possível, e sendo assim, ele raramente se aventura afora do covil. Um observador típico deveria estar primariamente preocupado em assegurar a área de 1,5km ao redor de seu covil (área correspondente aos efeitos regionais do observador), mas poderia ampliar essa área em uma necessidade de expansão. Ele pode deixar seu lar para confrontar ou se notificar sobre o avanço de criaturas que são vistas como ameaças, ou para capturar uma nova remessa de agentes ou para ir

atrás de um troféu particularmente sedutor.

Quando um observador parte em uma ofensiva contra alguma ameaça fora do covil, ele planeja seu próximo passo e faz uso de tudo que puder para sua vantagem. Por exemplo, se ele decide que um novo assentamento humano é uma ameaça, ele e seus agentes irão montar acampamento nas proximidades e vigiar a área (usualmente voando alto à noite e fazendo uso de sua longa visão noturna) por um ou dois dias. Uma vez que um esboço e a movimentação dos guardas é conhecida, o observador manda seus agentes atacarem ou drenar suas defesas enquanto ele sobrevoa suas cabeças lançando seus raios para subjugar o vilarejo, focando em líderes e outros inimigos formidáveis antes que alguma resistência significante possa ser montada.

Uma dessas investidas costuma durar menos que uma hora, depois que o observador destrói suas forças, deixando os sobreviventes amedrontados imaginando quando será o próximo ataque. A menos que eles fujam, o observador e suas forças voltam noite após noite, em cada vez eliminando defensores chave e por fim quebrando a moral dos defensores, a um ponto em que os agentes do observador podem capturar qualquer um ou qualquer coisa que valha a pena, e então destruir o assentamento.

## TESOURO

Um observador investiga cuidadosamente cada tesouro do seu covil e os divide em cinco grupos: acessórios, presentes, utilidades, troféus e trecos.

Um **acessório** é qualquer tesouro que o observador pode usar como equipamento pessoal. Um corpo de um observador não pode usar muitos tipos de itens mágicos não humanoides, pois eles não possuem as partes dos corpos certas para vesti-los; por exemplo ele não pode fazer uso de luvas e botas pois ele não possui nem pés nem mãos. Mas um observador pode usar anéis mágicos nas hastes dos seus olhos como se eles fossem usados por um humanoide.

Ao seu critério, um observador pode ser capaz de usar itens mágicos que precisam ser carregados para serem ativados, como as varinhas; o observador é hipoteticamente capaz de usar seu raio de telecinese para mover e apontar o item do mesmo modo que um humanoide faria usando a mão. Um observador não pode se sintonizar a itens que requerem sintonia por um conjurador ou um membro de certa classe.

Um **presente** é um tesouro que o observador não pode usar em si, mas que pode ser útil para um lacaio, como luvas mágicas, botas, armaduras ou um item que ele pode sintonizar para si. Normalmente um observador dá um presente a um agente para que ele fique mais poderoso ou melhor em um trabalho, o que costuma envolver a segurança do covil do observador. Algumas vezes ele usa os presentes como recompensas e incentivos para agentes excepcionais, embora ele prefira regrer por coação e temor, ele entende que melhores resultados podem algumas vezes ser conquistados por recompensar comportamentos positivos ao invés de punir os comportamentos contrários.

Uma **utilidade** pode ser usada de modo ofensivo, defensivo ou utilitário. Observadores são habilidosos em reorientar itens amaldiçoados ou perigosos como elementos de armadilhas ou obstáculos em seu covil, especialmente se um item possui um efeito contínuo que pode ser suprimido conforme ele precise pelo seu cone antimágia.

Um **troféu** é um tesouro que um observador estima e promove como evidência de seu poder, ou que serve como uma lembrança da vitória sobre seus inimigos, ou que evoca algum outro tipo de reação positiva dele. O corpo preservado de um observador rival (ou qualquer

parte que ele tenha recuperado de uma batalha) certamente seria um troféu estimado, bem como também seria o crânio de um dragão derrotado, as vestes de um aventureiro famoso, cujo o observador tenha assassinado, ou objetos de arte que são prezados pelos seus sentidos alienígenas. Um observador normalmente conhece todas as localizações de seus troféus tendo as memorizado, e imediatamente percebe se algo está faltando ou fora do lugar.

**Treco** é um tesouro de valor intrínseco, mas não imediatamente útil para o observador ou seus lacaios. Esta categoria incluem moedas, gemas, joias e itens mágicos que ninguém no covil possa usar ou usar de modo certo. Estes itens são armazenados no covil em algum lugar até o momento de serem desposados – algumas vezes sendo distribuídos pelos agentes como presentes, outras vezes sendo desintegrados.

A personalidade do observador influencia fortemente o modo como ele categoriza seus tesouros. Um observador fanfarrão pode usar o machado de batalha mágico de um inimigo destruído como um troféu, mas um observador mais manipulador pode dar tal machado para um tenente, como presente, de modo a encorajar a competição entre seus agentes de postos elevados. Um observador inventivo pode usar um *frasco da fumaça eterna* para obscurecer dúzias de armadilhas de fosso em uma sala, mas um observador mais marcial pode não ver uso nisso e usá-lo como treco. Circunstâncias podem mudar a categoria de um tesouro – um *cajado da serpente* usado para escorar uma armadilha de bloco de pedra pode ser dado como um presente caso o observador adquira um agente que pode fazer sintonização com o item.

## LACAIOS E ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO

Observadores frequentemente fazem uso de lacaios. Estabelecer controle sobre essas criaturas normalmente envolve o uso dos seus raios, mas eventualmente os lacaios passam a entender que o observador pode matá-los quando ele assim quiser e que o melhor a se fazer é parar de resistir e apenas obedecer as ordens do observador.

Lacaios constroem paredes no covil do observador, distribuem comida para outros residentes, e escavam novos locais para eles e outros lacaios – tarefas que o observador considera estar abaixo de sua atenção pessoal. Alguns até mesmo adoram o observador como uma divindade caprichosa e furiosa.

Três tabelas – Lacaios Menores do Observador, Lacaios Superiores do Observador e Animais de Estimação do Observador – permite de modo fácil organizar tais criaturas pelo covil.

### LACAIOS MENORES

Se um séquito de um observador possui uma linha mais voltada para um exército, eles podem ser formados por agentes menores, criaturas inteligentes que podem falar e normalmente viver em grupos grandes. Eles cuidam de tarefas servis para o observador, tais como caça, vigília e defesa do covil.

### LACAIOS SUPERIORES

Os lacaios superiores do observador são inimigos formidáveis. No covil, eles podem estar de prontidão em algum local onde possam emboscar os intrusos, ou eles podem ser a última linha de defesa contra inimigos que ameacem invadir o santuário.

### ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO

Um observador frequentemente possui um ou mais animais de estimação em seu covil, principalmente

porque (independente do motivo) ele adora a companhia de tais criaturas. Animais normalmente possuem pouca inteligência e são mantidos por perto devido suas habilidades de combate, valor de entretenimento ou condição de troféu.

### LACAIOS MENORES DO OBSERVADOR

d100	Lacaios Menores*
01-04	10d10 + 50 bandidos e 5d6 bandidos capitães
05-08	10d6 bugbears e 1d3 chefes bugbears
09-12	10d10 cultistas e 4d6 cultistas fanáticos
13-14	10d6 duergar
15-22	10d10 + 50 goblins e 3d4 chefes goblins
25-25	10d10 + 50 grimlocks
26-35	10d10 hobgoblins e 2d4 hobgoblins capitães
36-43	10d10 + 50 kobolds, 2d4 kobolds inventores,** e 2d6 kobolds feiticeiros escamosos**
44-48	10d10 + 50 povo lagarto
49-56	10d10 orcs e 1d6 orc chefe de guerra
57-59	6d6 quaggoths
60-65	10d10 + 50 trogloditas
66-00	Role duas vezes, ignorando resultados acima de 65

\*Para covis de tiranos da morte, use esta tabela, porém, substitua aproximadamente metade dos seus agentes humanóides por zumbis.

\*\*Veja o capítulo 3 deste livro para as estatísticas.

### LACAIOS SUPERIORES DO OBSERVADOR

d100	Lacaios Superiores*
01-03	2d4 barlguras
04-10	1d12 ettins
11-20	1d2 gigantes do fogo, 1d3 gigantes do gelo, 2d4 gigantes da colina, ou 1d6 gigantes de pedra (de acordo com o terreno)
21-25	3d6 horrores de gancho
26-32	3d6 mantícoras
33-40	3d6 minotauros
41-55	6d6 ogros
56-70	2d4 trolls
71-75	3d6 inumanos
76-00	Role duas vezes, ignorando resultados acima de 75

\*Para covis de tiranos da morte, use esta tabela, porém, substitua aproximadamente metade dos seus agentes vivos por ogros zumbis.

### ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO DO OBSERVADOR

d100	Animais de Estimação*
01-10	1d3 basiliscos
11-13	1d3 observadores zumbis
14-22	1d4 quimeras
23-26	1d4 golens de carne
27-29	3d6 contempladores
30-37	3d6 cães do inferno
38-41	2d6 nóticos
42-53	2d4 otyughs
54-66	2d4 estranguladores
67-75	1d6 wyverns
76-00	Role duas vezes, ignorando resultados acima de 75

\*Veja o capítulo 3 deste livro para as estatísticas.

## GUILDA XANATHAR

A Guilda Xanathar é uma guilda de ladrões e escravistas que opera sob a cidade de Águas Profundas nos Reinos Esquecidos. O líder da guilda é um observador – o último de uma série de tais criaturas. Como seus antecessores, o observador usa “o Xanathar” como um título do que como seu nome pessoal (o qual é Zushaxx). A guilda tem estado operante por quase duzentos anos, com um observador diferente regendo entre o espaço de algumas décadas.

## MEGALOMANIA PARANÓICA

O Xanathar, tal como seus precursores, é um olho tirano – um tipo de observador que escolhe viver entre outras criaturas em uma posição de superioridade entre elas. Sua paranoíia é mantida sob controle a maioria das vezes, e ele foca sua mente estranha no propósito do crime organizado em Águas Profundas e nas Montanhas Subterrâneas. O Xanathar acredita que sua inteligência e magia o fazem o único capacitado para isso – ainda mais capaz do que seu antecessor assassinado – e usa suas habilidades para rigorosamente forçar sua vontade nas áreas políticas e criminosas tanto quanto possível.

O vínculo do Xanathar é seu covil, um elaborado complexo de cavernas criado por seus antecessores, escavado entre os distorcidos esgotos de Águas Profundas. Ele quase nunca deixa seu lar, do centro deste mundo ele é visto como o mestre de todos e seguro das ameaças externas. O extenso covil é bem guarnecido com prazeres exóticos do desejo dele, como óleos perfumados para o banho, incensos aromáticos e comidas finas preparadas por chefes habilidosos. Ele se cerca com evidências de sua riqueza e sucesso, comendo de pratos feitos de ouro, bebendo de cálices encrustados com diamantes, decorando sua dormida com tapeçaria estonteante e adornando a si e ao seu santuário com poderosos itens mágicos.

Seu temor sobre conspiração está meramente adormecido, no entanto, não ausente. De tempos em tempos ele é tomado por preocupações acerca de conluios de assassinato, daqueles que buscam vingança e outras formas de estratégia contra ele. Quando esses pensamentos transbordam, o Xanathar pode destruir seus tenentes, interpretar seus erros como desobediência, suas falhas como tentativas deliberadas de subestimar seu poder, e mesmo seus sucessos como um desafio à sua superioridade. A ira do observador pode se manifestar abruptamente como um raio de desintegração ou lentamente como um olhar furioso que cresce minucioso durante as próximas semanas.

O Xanathar é ambicioso e quer expandir seu poder fazendo alianças, porém ele seja constantemente receoso quanto a traições. Os únicos aliados que ele considera relativamente seguros são os indivíduos com que ele (ou seus antecessores) tem trabalhado durante anos, e muitas destas criaturas não são uma razão para se temer pois não são fisicamente fortes como ameaça para ele ou sua guilda. Ele hesita em formar alianças com outros grupos poderosos, e ele prefere quebrar os laços com um novo aliado se ele sentir um mínimo de traição ou dificuldade. Se uma organização é útil mas significativamente fraca do que a guilda, o Xanathar gosta de absorver seus membros e recursos para sua guilda (seja imediatamente ou gradualmente) assim ele pode manter o olhar sobre ameaças de dentro deste grupo.

Como todos os observadores, o Xanathar anseia por informações. Ele é consciente da grande livraria do Forte da Vela e o conhecimento guardado lá, e um dos seus principais objetivos é ter um agente infiltrado

OBSERVADORES GOVERNAM TERRITÓRIOS E TENTAM MANIPULAR O MUNDO A PARTIR DELES. PARA OS AVENTUREIROS, O TRUQUE É DESCOBRIR ONDE UM DETERMINADO OBSERVADOR ACREDITA ESTAR O LIMITE DO SEU TERRITÓRIO.

- ELMINSTER

É fácil. Você apenas precisa pensar como um observador. De acordo com Elminster, todos eles pensam que são o centro do mundo. Bom, pelo menos eu sei que eu sou.

- Volo

naquele lugar que possa começar a mandar cópias de tais informações de volta para o Xanathar para que ele possa revisar. O objetivo final do Xanathar é controlar a inteira região sob Águas Profundas (tanto as Montanhas Subterrâneas quanto o Porto do Crânio), dando a ele muito mais influência política do que todos os Lordes de Águas Profundas combinados.

## DIVISÃO DE TRABALHO

Graças a sua superioridade e inteligência e seu modo único de pensar, o Xanathar é capaz de eficientemente supervisionar e dirigir deveres de diversas criaturas ao mesmo tempo. Ele oscila suas ordens sobre uma dúzia de tenentes especializados. Cada tenente é responsável por operar um dos aspectos dos negócios da guilda, incluindo assassinatos, chantagens, extorsão, mercenários, escravidão, contrabando, espionagem, roubo (dentre essas operações, escravidão e roubo são as maiores). Quando um deles precisa ser reposto, os melhores candidatos são aqueles que apreciam os benefícios de uma organização restrita (sendo assim leais e maus ou pior, neutros e malignos) e que têm uma alta tolerância ao comportamento irregular de seu chefe que se ocasiona por algumas vezes.

É permitido a cada tenente administrar sua parte de operação da guilda conforme desejar. Alguns arregaçam as mangas de modo direto, e outros estabelecem toda uma cadeia de comando que deixa clara uma hierarquia que vai do topo até o mais ralo subalterno. Desde que a operação de um tenente corra de modo suave, o Xanathar não faz objeção aos seus métodos e nem tenta administrar o dia a dia de suas atividades.

Quando um humano megalomaníaco ascende ao poder em uma organização maligna este indivíduo está sempre sob risco de ser morto ou substituído por um rival esfaimado pelo poder. Quando tal grupo é liderado por um observador no lugar de um humano, o tirano detém um incrível poder de estabilidade contra desafiantes. Não apenas seus oponentes estão incertos sobre como o melhor modo de mata-lo, mas ele pode retaliar rapidamente, com força letal, diversos inimigos ao mesmo tempo, e sem contar que ele literalmente dorme de olhos abertos. A única ameaça real para a regência do Xanathar é outro observador, o que explica o porquê de a Guilda Xanathar ter sido regida por uma sucessão de observadores, ao invés de criaturas humanoides ou inumanas. Tenentes que possuem suas próprias ambições, que podem vir a se opor contra o tirano ou que temem por sua segurança, estão muito mais inclinados a fugir (ou se “retirar”) do que confrontar o observador. As cabeças petrificadas de diversos tenentes traidores decoram o covil do

Xanathar, como testemunho do que acontece com quem o desafia.

Em soma aos seus tenentes, o Xanathar possui muitos agentes com trabalhos específicos. Esses subordinados não possuem tanta influência quanto os tenentes, mas eles garantem seus papéis-chave nessa guilda e possuem algumas camadas de influência na organização.

Entre estes estão o contador do observador, seu camareiro, chefe de mensagens, doutor, piscicultor, vidente, jurista, mestre de entretenimento, treinador de bestas, armadilheiro e guardião de sua prisão privativa. Os indivíduos sob estes papéis costumam servir a Xanathar por meses ou anos, já que substituir habilidades tão precisas pode ser algo difícil de achar.

### O QUE OS OUTROS SABEM

Os empregados mais baixos da organização – ladrões, escravistas e rufiões ordinários – trabalham para a Guilda Xanathar porque ela paga bem. Eles não sabem necessariamente que seu líder é um observador; eles apenas sabem que o chefe é poderoso, perigoso e que não tolera erros. Embora Xanathares anteriores cuidadosamente tenham resguardado o fato de sua verdadeira natureza e permitido que apenas um punhado de tenentes soubessem da verdade, o atual Xanathar trata o fato mais como um segredo escancarado. Todos os seus tenentes, bem como a maioria de membros de nível médio da guilda em que o Xanathar confia, sabem que a guilda é governada por um observador.

Muitos dos membros inferiores da guilda possuem uma ideia de que o chefe não seja humano, especialmente devido o fato do tempo em que o Xanathar já está no poder (eles não estão cientes de que diversos observadores já alternaram a função). Muitos acreditam que o líder seja de uma raça de vida longa, talvez um anão ou um elfo. Alguns acreditam que a verdade seja mais monstruosa, e que Xanathar seja um drow ou mesmo um dragão em sua forma humanoide.

O povo de Águas Profundas geralmente está alerta que lá há uma ou mais guildas controlando as atividades criminosas na cidade. Rumores ocasionalmente surgem sobre um lorde do crime monstruoso, como um demônio ou um dragão, que guia sua organização das sombras. A maioria dos plebeus ignora esses rumores e apenas os tolos que os espalham, tesos de que os Lordes de Águas Profundas jamais permitiriam que tais criaturas rondassem a cidade.





# ORCS: DEUSES ANTIGOS

Sentir o estrondo dos tambores de guerra orcs do lado de fora dos portões e escutar um coro de vozes a rosnar, "Gruumsh!" é o pesadelo de qualquer lugar civilizado no mundo. Não importa o quão grande são as paredes, talentosos os arqueiros, ou bravos os seus cavaleiros, poucos locais conseguiram sequer suportar uma investida em grande escala de orcs.

Cada soldado sobrevivente a uma luta com orcs relata um confronto com um oponente arrebatador, capaz de derrotar um guerreiro com apenas um golpe, parte de uma força que pode cortar inimigos como se fossem pilhas trêmulas de feno ante o golpe de uma foice. Somente um herói habilidoso e determinado pode ter esperança de sobreviver a um combate direto contra um orc.

Selvagens e destemidas, as tribos orc estão sempre em busca de elfos, anões e humanos para destruírem. Motivadas pelo seu ódio às raças civilizadas do mundo e sua necessidade de satisfazer as demandas de suas divindades, os orcs sabem que se lutarem bem e trouxerem glória à suas tribos, Gruumsh vai chamá-los ao seu plano natal em Acheron. É lá no pós-vida que os escolhidos podem juntar-se à Gruumsh e seus exércitos em suas eternas batalhas extraplanares pela supremacia.

## DIVINDADES DOS ORCS

Orcs acreditam que seus deuses são invencíveis. Eles presenciam os princípios que os definem e as suas divindades, em funcionamento diariamente no mundo que os cercam – a natureza recompensa o mais forte e elimina sem piedade os fracos e os enfermos. Orcs não reverenciam seus deuses tanto quanto os temem; cada tribo possui superstições sobre como evitar sua fúria ou trazê-la a seu favor. Estes profundos sentimentos de incerteza vêm à tona na forma de selvageria e implacabilidade, enquanto os orcs devastam e matam para apazigar os deuses e evitar sua terrível retaliação.

No ápice do panteão órquico está Grumsh, o Caolho, aquele que criou os orcs e continua a direcionar seus destinos. Ele é auxiliado e instigado pelas outras divindades guerreiras, Bahgtru e Ilneval, que trazem força e astúcia para o campo de batalha. Os seguidores destes três deuses são os invasores e saqueadores de suas tribos – geralmente a única parte de uma tribo orc que suas vítimas veem.

No fundo do covil de uma tribo, longe do coração da batalha onde os guerreiros se reúnem e celebram, encontram-se os seguidores de Yurtus, deus da doença e da morte, e Shargaas, o deus da escuridão e do desconhecido. Orcs fracos demais para batalhar (em decorrência de fraqueza corporal, má-formação, ferimentos, ou idade) geralmente juntam-se a estes cultos ao invés de enfrentar a humilhação diária, o exílio, ou a morte.

Servindo de ponte entre as duas partes da tribo estão as sacerdotisas de Luthic, a deusa orc que representa tanto a vida como o túmulo. São suas adoradoras que criam jovens orcs para serem guerreiros, e então, no fim de suas vidas, os levam para Yurtus e Shargaas para serem carregados para a morte e para o grande desconhecido.

### GRUUMSH, "AQUELE QUE OBSERVA"

Gruumsh, liderança indisputada do panteão órquico, impulsiona suas crias a aumentarem seu número para que possam ser seu instrumento de vingança contra os reinos dos elfos, humanos e anões. Como forma de desprezar os deuses que o desprezaram, Gruumsh lidera seus orcs em uma missão de incessantes massacres, abastecidos por uma fúria infundável que busca a destruição do mundo civilizado e o deleite com

Lorde Dagult Neverember uma vez me falou, durante uma conversa de bêbados, que orcs são temerosos para com seus deuses, e, se alguém jogar suas cartas corretamente, eles podem ser controlados através deste medo e irão dançar conforme a música.

- Volo

sua angústia.

Orcs são naturalmente caóticos e desorganizados, agindo de acordo com suas emoções e instintos ao invés de usar a razão e a lógica. Somente certos orcs carismáticos, aqueles que foram diretamente tocados pela vontade e poder de Gruumsh, possuem a capacidade de controlar outros orcs em uma tribo.

**Poucos escolhidos.** Orcs não se tornam renomados em suas tribos escolhendo Gruumsh; ele os escolhe. Um orc pode alegar sua aliança a Gruumsh, mas somente aqueles que provaram-se através de feitos de força e ferocidade na guerra são considerados dignos de serem reais adoradores. Gruumsh escolhe estes indivíduos conferindo a cada um uma visão ou um sonho poderoso que significa ser aceito neste círculo interno.

Aqueles que são visitados por Gruumsh são transformados psicologicamente, e muitas vezes fisicamente, pela experiência. Alguns são levados aos limites da loucura, atendo-se a murmurar sobre presságios e profecias, enquanto outros são imbuídos com poderes sobrenaturais e elevados à posições de liderança.

### NISHREK E A GUERRA ETERNA

Orcs acreditam que se morrerem com honra, seus espíritos vão para o plano de Acheron, o Campo de Batalha Infinito – especificamente na camada de Nishrek, onde juntam-se aos exércitos de Gruumsh e lutam em seu nome na eterna guerra contra os goblinóides seguidores de Maglubiyet. Gruumsh enxerga neste conflito a oportunidade de colocar seu povo contra um inimigo ávido e permiti-los que se provem valorosos diante de suas divindades. Ele aprecia cada triunfo momentâneo e jura vingança para cada revés.

Luthic, no entanto, enxerga mais longe. Ela entende as implicações cósmicas dos ataques de Maglubiyet. Para prevenir que os goblinóides ultrapassem seu povo em população, ela impele os orcs a terem o máximo de descendentes e os ensina os caminhos da batalha não apenas para sobrevivência no plano material, mas para manter Maglubiyet longe no conflito entre os planos. Sua prole permanecerá sob seus cuidados, e se necessário ela não hesitaria em ir para o campo de batalha e arrancar os olhos lustrosos de Maglubiyet com suas próprias unhas para preveni-lo de tomar suas crias.

A batalha cósmica entre os dois panteões perdura por eras sem uma solução, levando àqueles que estudam seu fluxo e refluxo a esperarem que este impasse perdure. Um ponto de vista diferente é proposto pelo arquimago Tzunk, que observa que Maglubiyet nunca enfrentou um oponente tão feroz e protetor como Luthic. Ele prevê que a guerra terminará com Luthic como a única divindade a manter-se em pé, com a mãe da caverna ascendendo para governar seus filhos guerreiros.



**Olhos de Gruumsh.** Poucos orcs tocados pelo poder de Gruumsh recebem a honra máxima de carregar consigo uma pequena parte da esmagadora raiva de seu deus em batalha, na forma de magia que aprimora suas armas e ajuda a tribo a obter. Para tornar-se um olho de Gruumsh, um orc que tenha sido escolhido por Gruumsh deve arrancar um de seus olhos como um sinal de devoção, sacrificando metade de sua visão mortal em troca de poderes divinos. Estes orcs tocados por Gruumsh são reverenciados como conexões vivas com o deus, e são tratados com respeito mesmo quando velhos e enfermos.

#### ILNEVAL, “O ARTÍFICE DA GUERRA”

Ilneval é a leal mão direita de Gruumsh. Ele é o deus que planeja os ataques e concebe as estratégias que permitem às forças de Gruumsh dominarem a batalha e encherem seus vagões de guerra com pilhagens e cabeças cortadas. Ilneval ergue-se com sua espada sangrenta, chamado por aqueles que entendem o fluxo e o refluxo do combate para se sentarem ao redor da sua fogueira e aprenderem os caminhos da guerra.

**Estrategistas Habilidosos.** Orcs que demonstram aptidão para as nuances da guerra em idade adiantada são considerados escolhidos de Ilneval e são criados para servirem como lâminas de Ilneval. Estes indivíduos são capitães de combate que seguem as ordens do chefe da tribo, liderando uma porção dos guerreiros da tribo para o cerne da batalha e empregando medidas de estratégia ao ataque. Lâminas de Ilneval são oponentes assustadores, parecendo possuir um sentido inato sobre quando mover e quando atacar, capazes de explorar as fraquezas de seus inimigos como uma matilha de lobos famintos.

#### BAHGTRU, “O QUEBRA-PERNAS”

Apesar da influencia de Ilneval, orcs sempre serão brutais e ferozes na maneira com que guerreiam. A divindade Bahgtru é a építome do poder físico e da crueldade utilizada pelos orcs para oprimir seus inimigos. É ele quem dirige cada golpe de uma arma órquica, de forma que esta cause o maior estrago possível.

**Destemido e Poderoso.** Nos mitos, é dito que Bahgtru estava caçando quando fora surpreso pelo mais poderoso dos behirs, um com centenas de pernas. Em um instante, Bahgtru estava envolto no abraço da criatura e agarrado por suas pernas. Nunca houve alguém que escapasse das garras de um behir, mas Bahgtru viu isto como um teste final para sua força, e contentou-se com sua boa sorte. Uma a uma, Bahgtru quebrou as pernas do behir, liberando-se de seu abraço. Os gritos da criatura tornaram-se os trovões da tempestade e seu fêmur quebrado tornou-se o símbolo dos seguidores de Bahgtru, lembrando-os que qualquer coisa pode ser quebrada e derrotada por uma força superior.

**Competindo em Crueldade.** A maioria dos orcs jovens que um explorador ou um aventureiro pode encontrar são seguidores de Bahgtru. Orcs de Bahgtru continuamente tentam provar suas força e resistência superiores através de disputas cruéis contra companheiros de tribo, atos de beligerância sem qualquer provocação, e grandes feitos em batalhas. É através destes testes de força que os seguidores de Bahgtru demonstram quais dentre si serão, eventualmente, dignos do olhar inabalável de Gruumsh.

**O Bisão Sagrado.** Orcs de Bahgtru, por vezes, adentram batalhas montados em auroques, criaturas grandes que lembram bois ou gados, mas são muito

NEM TODOS OS ORCS FRACOS SÃO LEVADOS POR AQUELES QUE SERVEM YURTRUS OU SHARGAAS. ALGUNS SÃO MANDADOS ÀS CIDADES DOMINADAS POR HUMANOS, EM MISSÕES SOMBRIAS. TENTE CUIDADO COM ELES.

- ELMINSTER

mais ferozes (veja o apêndice B para suas estatísticas). Fazendo isto, eles honram tanto as criaturas quanto sua divindade, pois as lendas contam que Bahgtrú também montava um grande touro quando em batalha. Nenhum orc comerá ou machucará estas bestas sagradas, as quais acreditam serem imbuídas do espírito de Bahgtrú.

### LUTHIC, "A MÃE DA CAVERNA"

Enquanto Gruumsh é a força externa que impulsiona os orcs à vitória sobre seus inimigos, é a influência de Luthic, sua esposa, que os une e torna os orcs internamente coesos. Ela é a força que previne que a raiva explosiva de Gruumsh acabe por separar os orcs. Não fosse pelos seguidores de Luthic, é possível que a raça dos orcs não fosse mais do que pequenos grupos de guerreiros nômades, lutando por uma existência mediocre, ao invés de uma força capaz de grande destruição.

Longe do foco da guerra, dentro dos confins protegidos das cavernas, as seguidoras de Luthic cuidam das crias órquicas, criando-os para serem fortes e cruéis como seus progenitores. Invocando o poder das superstições, presságios e tradições, as garras de Luthic mantém a tribo unida através de rituais, medo e, se necessário, à força.

**Garras do Urso.** Luthic é conhecida por, frequentemente, assumir a forma de um enorme urso da caverna. Seus seguidores honram este seu aspecto mantendo ursos da caverna como mascotes para guardar os câmaras de parto, cheias de jovens brigões. Devotos de Luthic também deixam suas garras crescerem e pintam-nas de preto, para imitar as temíveis garras de sua deusa. Luthic as recompensa fazendo com que suas garras sejam fortes e duras como o ferro.

**Protegendo o Forte.** Junto com a proteção dos jovens e das reservas de comida, as adoradoras de Luthic também servem como artesãs, engenheiras e construtoras de uma tribo orc. Elas desenvolvem armas brutais, armaduras e alguns poucos itens manufaturados necessários para o cotidiano dos orcs. Quando a tribo está longe, em incursões diversas, elas são as responsáveis por cavar mais fundo em suas cavernas, criando mais espaço para a crescente população dos orcs.

### YURTRUS, "A MÃO BRANCA"

Yurtrus é geralmente descrito como consumido pela podridão e coberto por pústulas gosmentas, totalmente repulsivo, exceto por suas mãos, as quais são de um branco puro e livre de qualquer defeito. Yurtrus não possui boca e nunca emite sons, aparecendo assim em total silêncio para seus escolhidos.

Aos seguidores de Yurtrus, é permitido apenas habitar as margens da tribo, mas estes são vistos com desgosto e estranheza. Eles interagem com a tribo geralmente em ocasiões de morte, reclamando os ossos dos guerreiros caídos para adicioná-los aos ossários nos altares de Yurtrus e, algumas vezes, durante ritos xamânicos, quando ocorre contato com os espíritos.

**Os Mão Brancas.** Xamãs que respondem aos sussurros telepáticos de Yurtrus caminham na perigosa

linha entre os vivos e os mortos, e ganham poderes misteriosos por isso. Através de sua comunicação não verbal, eles começam a compreender como utilizar magias de morte. Estes xamãs, conhecidos como os Mão Brancas, cobrem suas mãos em cinzas brancas ou vestem luvas pálidas feitas de pele de elfo para simbolizar sua conexão com o poder de Yurtrus. A necromancia praticada pelos xamãs de Yurtrus é uma força considerada tabu entre os orcs, o que faz deles ao mesmo tempo reverenciados e temidos pelo resto de sua tribo.

**Traficantes da Morte.** Orcs que morrem uma "boa morte" são mandados à Gruumsh pelos sacerdotes de Yurtrus. Os sacerdotes avaliam os corpos destes heróis caídos e arrancam suas cabeças, fervem ou defumam-nas para retirar a maioria da carne e usam de um murro ritualístico para quebrar a ponte nasal e deixam o crânio com apenas um olho. Orcs que apreciam a força e a ferocidade de um inimigo podem escolher honrá-los através do mesmo ritual. Os corpos dos orcs que morreram em uma batalha perdida são deixados para trás; eles são fracos e não merecem juntar-se à Gruumsh. Aqueles que morrem de velhice costumeiramente são conduzidos ao altar de Yurtus e seus ossos são utilizados para construir móveis e estruturas na área da tribo dedicada à adoração de Yurtrus.

**Escolhido de Yurtrus.** Orcs que sofrem de uma doença terrível são conduzidos aos altares de Yurtrus e tratados como criaturas valiosas. Estes orcs são chamados de "nutridos", e são considerados escolhidos de Yurtrus pois possuem a missão especial de espalhar sua mensagem virulenta entre os inimigos. À noite, ou durante a névoa densa, estes orcs infectados irrompem na direção de acampamentos inimigos, geralmente sob uma saraivada de flechas, de modo a espalhar a doença que lhes afiga nas fileiras inimigas.

### SHARGAAS, "O SENHOR DA NOITE"

Shargaas é o deus da escuridão e do desconhecido. Ele é uma divindade vil e cheia de segredos, perigosa à todos, exceto Gruumsh. Seu reino é a escuridão, na qual apenas as criaturas que lhe servem são capazes de enxergar.

Para outros orcs, os seguidores de Shargaas são criaturas depravadas e estranhas, que não possuem honra e escondem-se nas sombras. Rejeitados por Yurtrus por não servirem como guardiões dos mortos, estes orcs vivem ainda mais no interior dos seus covis, próximo de onde a entrada para o reino de Shargaas se localiza. Nesta escuridão, orcs exilados encontram seu destino seja convertendo-se à filosofia dos membros da tribo de Shargaas, ou sendo feito em pedaços e devorados como sacrifícios pelos adoradores do Senhor da Noite.

**Eliminando os Fracos.** Apesar de a maioria dos seguidores de Shargaas serem exilados, vivendo nas regiões remotas de seus covis e longe do resto da tribo, alguns permanecem juntos ao cerne da tribo, posando como guerreiros normais. Estes agentes isolam os membros mais fracos das forças de batalha, pois remover estes elos fracos fortalece o resto do grupo. Logo após nascer, um orc deve ser capaz de demonstrar que se tornará um guerreiro habilidoso quando crescer, ou então será visitado pelos cultistas de Shargaas. Os cultistas também emboscaram orcs que mostram-se ineficazes em liderança ou em combate, arrastando-os até as cavernas escuras de Shaargaas para então sacrificá-los ou devorá-los em seus rituais.

Esta eliminação dos mais fracos e dos inúteis é vista como necessária pela tribo, mas falar sobre isso é um tabu.

Sobre aqueles que desaparecem, é dito apenas que estão “com Shargaas” e não se fala mais nisso.

**Aliança por Conveniência.** Quando enfrentados por um inimigo particularmente habilidoso, capaz de suportar os ataques diretos, um chefe de guerra pode convocar os cultistas de Shargaas para assassinar uma liderança inimiga, sequestrar um refém influente ou roubar um item valioso.

Gruumsh nem sempre aprecia atos indiretos e de subterfúgio, pois orcs devem fazer e tomar o que querem através de investidas diretas e brutais. Entretanto, quando um chefe busca a ajuda de Shargaas para completar uma tarefa, o líder do culto está sempre inclinado a colaborar – por um preço. Em troca de seus não-honoráveis serviços, o líder fará um acordo com o comandante para que este os proveja com comida, ferramentas, escravos ou outras mercadorias de que o culto precise.

## A VIDA NA TRIBO

Orcs sobrevivem através da selvageria e da força dos números. Em suas vidas não há espaço para fraqueza, e todo guerreiro deve ser forte o suficiente para conseguir tudo o que precisa à força. Orcs não estão interessados em tratados, negociações de troca ou diplomacia. Eles apenas se importam em satisfazer seu desejo insaciável por batalha, por esmagar seus inimigos e apaziguar seus deuses.

### CRESCIMENTO EXPLOSIVO DE NATALIDADE

Como forma de repor as casualidades de suas guerras intermináveis, orcs se reproduzem prodigiosamente (e eles não são seletivos quanto a com quem eles irão se reproduzir, o que explica a existência de meios-orc e orgrillons neste mundo), fêmeas que estão prestes à dar a luz são liberadas de seus afazeres e levadas às câmaras de parto, onde são atendidas pelas seguidoras de Luthic.

Orcs não escolhem parceiros, e não existe um vínculo de casais em uma tribo, a não ser pelo momento da cópula. Em outros momentos, machos e fêmeas são praticamente indiferentes um ao outro. Todos os orcs consideram o coito uma necessidade da vida mundana, e não existe nenhum significado especial por detrás deste ato.

Aos quatro anos de idade, um orc já é considerado um adolescente, e aos 12 já é um adulto completo. Muitos orcs não vivem além dos 25 anos, devido às batalhas ou doenças, mas um orc pode viver até os 40 anos, permanecendo saudável quase até o fim de sua vida. A benção divina de Luthic pode estender a vida de um orc, apesar de Gruumsh não mostrar-se feliz quando ela usa este poder, tendendo o olhar com desprezo os “abençoados”.

### FUTUROS GUERREIROS

Jovens orcs devem amadurecer depressa, de modo a sobreviver à sua formação perigosa. Os primeiros anos são marcados por testes de força, competições ferozes e pela completa ausência de amor paternal ou maternal. A partir do momento em que uma criança é capaz de brandir um pedaço de pau ou uma faca rudimentar, ela afirma-se e defende-se enquanto aprende a lutar, sobreviver e a temer os deuses.

Uma criança incapaz de resistir aos rigores de uma vida de combates é expurgada da tribo principal, levada às profundezas do covil e deixada aos seguidores de Yurtrus ou Shargaas para ser aceita ou rejeitada. Um guerreiro orc que chegue à idade adulta, está bem preparado para uma vida inteira de batalhas.

### BUSCAR, DESTRUIR, REPETIR

Quando uma tribo está em movimento, os guerreiros são ordenados à esquadrinhar o terreno próximo em busca de qualquer oportunidade de derramar sangue e trazer glória para seus deuses. Geralmente, bandos de guerreiros trabalham rotativamente, com um grupo liderando a incursão enquanto outro grupo retorna, carregado de cabeças decepadas, sacas de espólios, e com braçadas de comida. Os guerreiros também servem de batedores, trazendo informações detalhadas sobre os arredores, de modo que o comandante possa planejar onde mandar suas tropas a seguir.

O território que um grupamento orc é capaz de cobrir pode estender-se por vários quilômetros ao redor de seus covis, e qualquer acampamento ou assentamento de elfos, anões ou humanos nesta área está em risco. No caso dos orcs encontrarem um alvo grande demais para uma incursão direta, eles irão espreitar as rotas de suprimentos, descontando sua frustração em caravanas e viajantes. Se deixados, uma tribo pode subsistir com este tipo de presa e espólio por um longo tempo.

### VAGÕES DE GUERRA

Orcs pilham e limpam qualquer lugar por onde passam – tudo é espólio e espólios são sempre algo do que se orgulhar. De forma a retornar com o máximo de comida e espólios possível para seus covis, cada tribo possui um robusto vagão de guerra. Uma vez que orcs não são bons construtores, a maioria de seus vagões são roubados de fortalezas humanas ou anãs, para então serem decorados com acessórios orcs únicos.

Um vagão de guerra é uma grande fonte de orgulho para um comandante, comparável a um estandarte de um exército humano ou a uma bandeira. Muitos são recobertos por armaduras e enfeitados com ornamentos e troféus pendurados em ganchos e espinhos. Um vagão de guerra é uma boa proteção contra flechas quando os orcs cercam uma fortaleza élfica, e um vagão modificado pode servir de aríete se um assentamento atreve-se a fechar seus portões, bloqueando o caminho até seus tesouros e à comida deliciosa que abriga em seu interior.

Um vagão muito carregado, que requer que os orcs mais fortes o empurrem de volta ao covil, é um sinal de sucesso. Um que possa ser movido pelos membros mais fracos é a mostra de uma performance vergonhosa.

A perda do vagão de guerra de uma tribo pode destruir a autoridade de um chefe tribal e causar o colapso caótico de uma tribo, com seus sobreviventes debandando para juntar-se a outras tribos ou atacando os membros de sua própria tribo. No outro extremo, guerreiros que voltam para casa com um vagão carregado após defendê-lo heroicamente contra ladrões ganham um enorme respeito e ascendem na hierarquia da tribo.

### TODOS SÃO LUTADORES

A maioria dos orcs que ficam atrás quando os guerreiros avançam em suas incursões são mais fracos que seus companheiros de tribo ou não se adequam a uma vida de batalhas. Adoradores de Luthic encaixam-se nesta categoria, assim como outros que reverenciam Yurtrus ou Shargaas. Mas mesmo estes orcs são treinados em combate, e se espera que todos ajam como guerreiros se seu lar for atacado ou ameaçado. Seus números são aumentados por quaisquer orogs na tribo, os quais são responsáveis, principalmente, por garantirem que o covil está protegido de intrusos.



## INIMIGOS ESPECIAIS

Quando orcs atacam um assentamento humano ou de halfings, eles irão matar qualquer um que represente ameaça, mas eles estão mais interessados na pilhagem e na comida do que em massacre gratuito. Velhos, crianças e qualquer um que pareça fraco ou manso o suficiente pode escapar da morte. Se deixarem a população mais ou menos intacta, os orcs poderão voltar para sucessivas pilhagens à esta comunidade.

Quando enfrentam elfos, no entanto, tudo muda. A inimizade entre as duas raças vem do âmago de seus seres, e nenhum orc irá deixar um elfo com vida. Orcs entram em um estado de frenesi de combate contra elfos, de modo a esquecerem de qualquer espólio valioso a ser trazido para suas tribos – os únicos troféus que importam são as cabeças de seus inimigos.

Orcs tratam os anões de forma diferente do que outros inimigos, pois eles cobiçam as moradas que os anões projetam para si. Se uma tribo obtém êxito ao fazer com que o combate adentre as fortalezas anãs, os orcs irão massacrar qualquer anão que se oponha a eles, mas trata-se apenas de tomar as construções para si – eles se contentarão igualmente se os anões apenas baterem em retirada.

## FORÇA RESPEITA FORÇA

Orcs apreciam proezas físicas e habilidade de combate formidáveis de qualquer espécie. Assim sendo, outras criaturas podem ser aceitas em suas fileiras de batalha de tempos em tempos. Orcs são conhecidos por se associarem com Homens-Javali e Ettins, ambas criaturas capazes de aumentar significativamente a eficácia assassina de uma tribo.

Um grupo de orcs pode ser dominado por uma criatura maligna de imenso poder, e eles aceitam este estado de subserviência, seja pelo fato de serem obrigados ou por terem alguma medida de segurança enquanto se lançam em seus atos de selvageria. Dragões Verdes, por exemplo, podem usar orcs como sentinelas ou tropas de choque. Por vezes os orcs são atraídos a servirem gigantes de gelo ou fogo, os quais os “recompensam” pela sua lealdade tornando-os seus escravos.

Se uma tribo é derrotada e retirada de seu covil, os sobreviventes podem se associar com criaturas mais fortes mas menos intelectualmente capazes, como ogros ou gigantes das colinas. Também não é incomum que

um algum humano maligno excepcionalmente forte e carismático possa liderar orcs párias que não possuem mais uma tribo.

## QUANDO AS TRIBOS SE ALIAM.

Uma tribo orc tipicamente não possui mais do que algumas poucas centenas de membros, pois um grupo maior exigiria uma quantidade proibitiva de recursos para manter-se forte. Via de regra, uma tribo é violentamente hostil para com as outras que vem a conhecer, vendo os orcs primariamente como rivais, mas também como competidores em potencial por comida e vítimas.

Em algumas ocasiões, no entanto, as tribos que possuem uma preocupação em comum costumam juntar-se. O resultado é uma horda de orcs – uma maré de assassinos desenfreados que varre os campos de batalha deixando traços de destruição em seu caminho. Tais eventos são raros ao extremo, mas suas consequências podem derrubar nações inteiras que não sejam capazes de se levantar contra estas turbas.

## CULTURAS E CRENÇAS DOS ORCS

Orcs vivem em constante temor para com seus deuses, e seu comportamento está enraizado nesta mentalidade. Eles acreditam que podem ver a influência dos deuses em qualquer parte do mundo que os cerca, e aos sacerdotes de uma tribo é confiada a responsabilidade de identificar estes sinais e presságios – bons ou maus – e decidir como a tribo deve reagir a eles.

Como uma raça, orcs não possuem traços sociais notáveis, mas existem algumas comunalidades na rudimentar escrita dos orcs que todos eles aplicam na maneira com que usam pigmentos para decorar a si mesmos e a seus covis.

## SINAIS E SUPERSTIÇÕES

Orcs acreditam que qualquer descoberta ou evento aparentemente não-importante – como uma marca de garra de urso em uma árvore, bandos de corvos ou uma rajada súbita de vento – podem ser um comunicado divino. Se a tribo já se deparou com um sinal de presságio similar, os sacerdotes entendem como interpretá-lo, mas se um sinal divino não possui uma explicação clara, os sacerdotes devem meditar por

horas ou dias para vislumbrar o seu significado.

Cada grupo de orcs tem suas superstições particulares e reconhecem certos sinais. Esses sinais variam de tribo para tribo, e são geralmente baseados em eventos que a tribo tenha experienciado. Seguem alguns exemplos:

- Se um anão ou um humano invoca seu deus antes de morrer, você deve retirar suas orelhas e carregá-las consigo durante três dias para livrar-se de qualquer represália, e então deve enterrá-las ou queimá-las.
- Três corvos são sempre um bom sinal.
- Cuspir onde você irá dormir lhe trará boa sorte
- Ossos de gnomos podem lhe livrar de doenças, se estiverem gastos.
- Não fique dentro de um círculo de pedras, cogumelos ou qualquer outro tipo de círculo.
- Ver uma estrela cadente antes de uma batalha é sinal de má sorte. Para se livrar do mal agouro, deve-se engolir uma pedra.
- Uma oferenda de orelhas de elfos agrada Gruumsh.
- Se você enterrar cinco pedras no pôr-do-sol anterior à uma longa jornada, você sempre irá encontrar o caminho para o coração da batalha.
- Pisar forte com seu pé três vezes enquanto grita "Gruumsh" dissipa qualquer mágica ruim.

### COMUNICAÇÃO SIMBÓLICA

Orcs possuem uma linguagem escrita adaptada da língua dos anões, mas não possuem uma cultura letrada e raramente guardam registros escritos de seus pensamentos. Quando orcs precisam se comunicar por escrita, eles usam simbolos rudimentares para comunicar informações básicas, como "tem comida aqui", "perigo próximo", "vá por este caminho". Uma patrulha de orcs pode deixar tais sinais por onde passa, como um auxilio a outros guerreiros que viajarão pela mesma área mais tarde. Guias de montanha, druidas e rangers podem estar familiarizados com muitos destes

### ORCS COMO SUBORDINADOS

Com sua tendência culturalmente enraizada de curvar-se perante uma força superior, orcs podem ser subjugados por um indivíduo poderoso e carismático. Conjuradores e líderes humanos malignos em particular possuem uma inclinação por escravizar ou enganar orcs para servi-los. Um líder de uma grande força militar poderia lançar-se sobre uma tribo, matar seus líderes e coagir o resto dos orcs à submissão.

Um conjurador geralmente escolhe uma abordagem mais desonesta, usando magia para conjurar falsos presságios que incutem o medo na tribo e a torna mais obediente. Um mago pode manipular alguns orcs que se encontram imediatamente abaixo do líder na hierarquia, usando-os como peões para ajudá-lo a destrонar o líder. O mago valida esta mudança de comando através de sinais supostamente divinos (que na verdade não passam de algumas ilusões bem colocadas), e transforma a tribo em uma força de ataque que anseia por realizar as vontades de seu novo líder.

Os sobreviventes de uma tribo derrotada algumas vezes valem-se de suas habilidades de batalha para encontrar emprego individual ou em pequenos grupos, com qualquer um que se disponha a contratá-los. Estes mercenários, apesar de se orgulharem de sua aparente independência, esforçam-se para atingirem seus objetivos com as barganhas, pois ser pago por um empregador é melhor do que ser caçado por quebrar um acordo.

O OLHAR DO DEUS CAOLHO DESPERTA A LOUCURA EM MUITOS ORCS.

- ELMINSTER

símbolos, o que permite que estes evitem cruzar inadvertidamente o território de uma tribo.

### CORES DA CONQUISTA

Três cores possuem significado especial para todos os orcs, e eles adornam seus corpos, pertences e covis com pigmentos que produzam estas tonalidades. O vermelho-ocre é usado para representar o sangue, o branco-acinzentado representa a morte e o negrume do carvão representa a escuridão.

As leis não escritas que regem o status dos orcs individualmente dentro de uma tribo são manifestadas na maneira como cada orc usa essas cores em si e em seus pertences pessoais. Por exemplo, o chefe de uma tribo pode ser o único com direito a pintar suas presas de vermelho-ocre, enquanto guerreiros de outra tribo esfregam punhados de cinzas em seus adornos para significar seu retorno seguro de uma incursão.

### INTERPRETANDO UM ORC

Muitos orcs foram doutrinados em uma vida de destruição e massacres. Mas, diferente de criaturas cuja natureza é maligna, como os gnolls, é possível que um orc, se criado fora de sua cultura, possa desenvolver uma capacidade limitada de empatia, amor e compaixão.

Não importa o quanto domesticado um orc possa parecer, sua sede de sangue corre por debaixo de seu semblante. Com seu amor instintivo pela batalha e seu desejo de provar sua força, um orc tentando viver dentro do confinamento de uma civilização enfrenta uma tarefa difícil.

### TRAÇOS DE PERSONALIDADE DO ORC

d6	Traços
1	Eu nunca abandono minha arma.
2	Eu aprecio qualquer chance de demonstrar minhas habilidades de combate
3	Eu sempre aparento querer matar todos em minha volta
4	Eu amo uma boa briga
5	Eu bebo o sangue de monstros para consumir seu poder
6	Eu então cânticos de guerra orc durante o combate.

### IDEAIS DO ORC

d6	Ideais
1	<b>Força.</b> Demonstrar superioridade em força honra a Gruumsh (Qualquer).
2	<b>Proeza.</b> Matar todos seus inimigos é o caminho para a grandeza. (Mau)
3	<b>Dominância.</b> Eu terei atingido a glória quando todos se acovardarem perante meu poder. (Mau)
4	<b>Intimidação.</b> Eu posso conseguir o que eu quiser dos fracos que me temem. (Mau)
5	<b>Glória.</b> Os objetivos da tribo não me importam. A glória pessoal é o que busco. (Caótico)
6	<b>Selvageria.</b> Eu não serei controlado. (Caótico)

## VÍNCULOS DO ORC

### d6 Vínculos

- 1 Eu defenderei minha tribo até a morte.
- 2 Cada escolha séria que faço deve ser decidida através dos sinais e presságios divinos.
- 3 Eu carrego as presas de um poderoso guerreiro, elas me inspiram a realizar grandes feitos em batalha.
- 4 Para vingar Gruumsh, eu matarei todo elfo que cruzar meu caminho.
- 5 Eu procurarei e destruirei aqueles que assassinaram minha tribo.
- 6 Eu devo minha sobrevivência a um não-orc

## DEFEITOS DO ORC

### d6 Defeitos

- 1 Eu tenho temperamento calmo e deixo insultos passarem impunes.
- 2 Eu não temo aos deuses e não tenho paciência para superstições.
- 3 Eu sou difícil de enfurecer, mas quando me enfureço eu luto até que meus inimigos estejam mortos, não importando as consequências.
- 4 Eu entendo o valor da civilização e da ordem advinda da sociedade.
- 5 Eu não confio em ninguém.
- 6 Eu acredito em sobreviver hoje para poder lutar amanhã.

## NOMES ORCS

Os nomes dos orcs nem sempre possuem algum significado em sua linguagem, e os mais notáveis entre si ganham epítetos de seus companheiros de tribo.

### NOMES ORCS

d12	Nome Masculino	Nome Feminino	Epíteto
1	Grutok	KansifO(a)	Sujo(a)
2	Lortar	Ownka	Talha Crâneos
3	Abzug	Emen	Arranca Olhos
4	Shogog	Sutha	Presa de Ferro
5	Urzul	Myev	Esfola Peles
6	Ruhk	Neega	Esmaga Ossos
7	Mobad	Baggi	Estripa Carne
8	Shamog	Shautha	Martelo da Ruína
9	Mugrub	Ovak	Mata Elfos
10	Bajok	Vola	Quebra Espinha
11	Rohrog	Engong	Lança Mortal
12	Jahrukk	Volen	O(a) Brutal

## MEIO-ORCS

A cultura dos humanos vê os orcs como inimigos vorazes, que buscam reproduzir-se com quaisquer outros humanoides para disseminar sua semente. Na verdade, orcs apenas cruzam com outras espécies não-orcs apenas quando tal relação possa fortalecer sua tribo. Quando orcs encontram humanos que se equiparam a eles em força e ferocidade, é possível que, por vezes, estes venham a formar uma aliança selada pela mistura das linhagens dos dois grupos.

Um meio-orc em uma tribo orc é, geralmente, tão forte quanto um orc puro e apresenta astúcia superior. Assim, meio-orcs são capazes de ascender em status em suas tribos mais rápido do que seus companheiros, e não é raro para um meio-orc chegar à liderança de sua tribo.

## OROGS

Orcs acreditam que a força e a inteligência excepcionais de um orog são presentes da deusa Luthic para garantir que sua prole sobreviva e floresça. Então, quando um orog nasce, um furor percorre a tribo, uma vez que este evento é visto como uma grande bênção de sua deusa, mas este evento traz consigo também tensão.

Um orog em uma tribo impõe um problema em potencial para seu general: irá este orog, quando crescer, tornar-se um aliado poderoso ou um perigoso adversário? A maioria dos generais possuem tamanho apreço pelas suas posições que se recusam a abandonar seus títulos, mesmo que seja para cedê-lo a uma criatura obviamente mais poderosa. Assim, um chefe tribal pode se sentir tentado a assassinar o orog enquanto este ainda se mostra jovem e fraco, mas tal ato certamente incorreria na fúria de Luthic.

Para um chefe tribal, criar um orog dentro de sua tribo é assumir o risco de que este possa se voltar contra a liderança e tentar usurpar o poder. Por conta deste sentimento, os orogs são segregados pelos sacerdotes de Luthic e criados longe dos olhos do líder.

## MANTENDO O EQUILÍBRIO

O que a maioria dos generais não percebem, ou acreditam, é no fato de que orogs não são uma ameaça direta ao seu mandato. Com nada mais do que a sua presença, orogs já servem como uma força de equilíbrio. Doutrinados pelas sacerdotisas de Luthic, eles percebem que os seguidores de Luthic são protegidos dos membros mais agressivos da tribo. Muitos orogs não participam de incursões, pois sua principal responsabilidade é a segurança dos membros da tribo que permanecem no covil – assegurando-se de que a tribo permaneça intacta mesmo que as incursões sejam mal sucedidas e muitos guerreiros pereçam. Em tempos de conflitos internos, como após a morte de um líder tribal, orogs se organizam de modo a supervisionar a seleção de um novo líder e impedir que a tribo se divida por causa de conflitos internos. Orogas não aspiram à liderança de suas tribos, mas buscam sim manter a tribo unida – o que geralmente é a tarefa mais difícil.

## QUEBRANDO O MOLDE

Orcs, no geral, vivem no limiar da fúria e do caos, e orogs não são uma exceção. As vezes um orog pode rebelar-se, se tornando assim uma força de destruição na tribo e buscando a fragmentação do grupo de acordo com as linhas de lealdade aos deuses. Se aqueles que veneram Luthic e aqueles que veneram Gruumsh se separam, a tribo inteira pode se dividir por conta desta separação.

No outro extremo, um orog pode aceitar um papel em batalha ou na liderança sob circunstâncias especiais. Se uma tribo se encontra sob uma resistência formidável ou inesperada, o vigor e o intelecto superior de um orog que assuma o papel de líder ou chefe de batalha pode ser o suficiente para conduzir a tribo à vitória, quando um líder menos capacitado teria falhado.

## TANARUKKS

Um Tanarukk é uma criação abissal imbuída de poder demoníaco. Metade demônio e metade orc, ele vaga pelo mundo em uma ebriedade assassina. Seus olhos, brilhando em um vermelho intenso, queimam sob sobrancelhas grossas que se assemelham a chifres e suas presas e garras são afiadas como lâminas. Dada a dureza sobrenatural da pele dos tanarukks, estes raramente usam armaduras, preferindo lançar-se livres em batalha, esmagando seus inimigos com um malho



Um tanarukk é criado quando uma tribo de orcs se afasta de seus deuses e faz sacrifícios ao lorde demônio Baphomet. Os senhores do Abismo sempre estão ávidos por novos seguidores e os violentos orcs são os principais candidatos à corrupção. Uma tribo levada aos limites da destruição, com sua fé nas divindades despedaçada, pode buscar pela bênção de Baphomet para sua próxima geração de guerreiros. Desta forma, Baphomet imbui os orcs nascituros com seu poder demoníaco, produzindo assim uma geração de tanarukks.

As divindades orcs consideram a traição de seus adoradores um crime punível com a obliteração e orcs adoradores de seus deuses veem tanarukks como uma blasfêmia horrível que deve ser atacada sempre que vista.

Em raras ocasiões, um não orc que tenha ganhado o controle sobre uma tribo realiza um ritual para Baphomet, na esperança de criar tanarukks que sirvam de tropa de choque. Somente poderosos senhores da guerra e conjuradores podem controlar tamanho poder, o que costumeiramente acarreta na morte do pressuposto líder pelas mãos de suas próprias criações.

## COVIS ORCS

Uma tribo orc precisa de uma base – um lugar onde os guerreiros possam se encontrar após uma incursão e também um lugar que possa ser facilmente defendido para garantir a segurança dos não-combatentes da tribo. Orcs estabelecem seus acampamentos principalmente em regiões montanhosas, ao redor e dentro de cavernas profundas ou grandes fendas na rocha. Apesar de preferirem estes terrenos por motivos estratégicos, eles podem se adaptar e prosperar em praticamente qualquer ambiente.

Todo acampamento é dividido de acordo com as linhas de adoração. Aqueles que veneram Gruumsh,

Ilneval, Bahgtru e Luthic são dadas as melhores partes do covil, enquanto que os seguidores de Yurtrus e Shargaas são relegados às profundezas escuras do local, longe do restante da tribo.

No centro do acampamento está a fogueira de batalha. Uma vez que a fogueira de batalha está acesa, os sacerdotes de Gruumsh continuam a alimentá-la, pois ela representa a fúria dentro dos olhos que nunca se fecha de Gruumsh. Os orcs reunem-se junto à fogueira para celebrar sua vitória e banquetear-se logo após uma matança. Se uma tribo muda seu acampamento de lugar, as brasas da fogueira são mantidas queimando em conchas e potes, de modo a serem utilizadas para acender uma nova fogueira no novo acampamento. Se puder escolher entre ocupar uma região na superfície ou uma região que esteja toda ou parcialmente no subterrâneo, um líder orc tipicamente optará pela segunda alternativa. Se o local na superfície vier a ser ruínas deixadas por outra raça, é mais provável que os orcs venham a utilizá-la como um acampamento temporário. Ruínas de acampamentos élficos são uma exceção à esta regra. Se os orcs cruzam por tal lugar, eles o profanam e o deixam completamente inabitável.

Uma tribo utiliza sua base enquanto durarem os recursos nos arredores – comida suficiente para os coletores e caçadores e vítimas suficientes para seus guerreiros. Os orcs podem ter que ir cada vez mais longe de seus covis à medida que a caça torna-se mais escassa e, após alguns meses ou um ou dois anos, a tribo se vê forçada a mudar de covil, buscando por regiões de caça mais abundantes.

Eventualmente, uma tribo pode se ver às voltas com o “melhor dos dois mundos”, onde pode ocupar uma região de subterrâneo grande o suficiente para acomodar todas as facções de sua tribo e próxima à uma região rica em caça.

A fortaleza orc aqui descrita é um exemplo de tal localização, a qual pode adequar-se às necessidades de uma tribo por anos, ou talvez décadas. Ela possui diversas câmaras subterrâneas, convenientemente configuradas para prover à cada grupo de adoradores um local apropriado, e cujo acesso à superfície se dá através de uma única passagem bem guardada.

## CENTRO DE BATALHA

Os guerreiros que veneram Gruumsh e Ilneval ocupam a área principal do complexo, uma caverna grande que possui a fogueira de batalha ao centro e um altar de Ilneval ao longo de seu perímetro. O ponto em foco do altar é uma espada coberta em sangue pendurada na parede.

Esta área também possui uma pilha de fêmures quebrados, que simbolizam um altar à Bahgtru. Os adoradores de Bahgtru são, em sua maioria, jovens guerreiros orcs impetuoso, ávidos a provar sua força e bravura aos anciões da tribo. Mesmo com espaço disponível na fortaleza, estes geralmente vivem fora da entrada, em acampamentos simples e fortificações rudimentares, protegendo assim seus anciões, uma vez que guardam o ponto mais vulnerável da fortaleza.

Em um dos lados da câmara, longe de onde os guerreiros estão aquartelados, está o poço de combate, uma área profunda e cercada onde os orcs acertam suas diferenças ou medem suas forças.

## TENDA DO CAPITÃO

Adjacente à câmara principal está a sala onde o comandante reside, reúne-se com o conselho e distribui as bênçãos de Gruumsh. Os melhores espólios e troféus de triunfo são guardados nesta sala e considerados propriedade do comandante. Uma fogueira, não tão grande como a fogueira de batalha, queima em seu centro.

Próximo da área de descanso do líder existe um altar para Gruumsh que consiste em uma efígie em pedra rústica d'Aquele que Vigia, cercada de oferendas sangrentas.

## CAVERNA DOS SEGUIDORES DE LUTHIC

Orcs que veneram Luthic são delegados a uma caverna fora da câmara principal, onde protegem os jovens e supervisionam os estoques de alimento. Estes orcs controlam os prisioneiros feitos durante as incursões, usando-os como mão de obra escrava para escavar novos espaços para habitação e realizar outras tarefas menores.

A maioria dos fiéis de Luthic permanecem nesta área, próximos às câmaras de parto onde os jovens orcs são mantidos até que estejam velhos o suficiente para contribuírem com a tribo. Quando não estão trabalhando, os escravos são acomodados em uma pequena câmara adjacente e são vigiados por um grupo de ursos das cavernas que os adoradores de Luthic mantém como animais de estimação.

Muitas das sacerdotisas de Luthic possuem seus aposentos em uma caverna próxima, que abriga o altar de Luthic da tribo. Ela é representada por uma estátua rústica de pedra com garras cobertas por carvão e corpo com manchas em vermelho ocre.

## CAVERNA DOS SEGUIDORES DE YURTRUS

Seguidores de Yurtrus residem na fortaleza onde as profundezas do sistema de cavernas começa. Eles são os guardiões dos mortos, e a entrada para o seu reino é adornada com pilhas de ossos e crânios. Um altar para Yurtrus, feito de pedra com uma mão pintada de cinzas e sebo, fica em uma câmara apertada, fora da área principal, a qual é forrada de ossos e crânios.

## CAVERNA DOS SEGUIDORES DE SHARGAAS

Seguidores de Shargass residem nas partes mais remotas da fortaleza, encontram-se imersos na escuridão e são temidos pelo restante da tribo. O altar de Shargaas da tribo é uma rocha manchada de sangue. A fortaleza descrita no mapa apresenta um certo número de passagens pequenas que levam para fora das profundezas do covil e eventualmente servem de caminho para a superfície. Os mesmos do culto de Shargaas da tribo, os quais se auto denominam Presas Rubras de Shargaas, tiram vantagem destes túneis secretos para pilhar no mundo da superfície e trazer prisioneiros.

Os membros da Presa Rubra usam morcegos carnívoros gigantes como montaria, o que os permite uma aproximação silenciosa em qualquer localização. Aqueles que pensam que podem esconder-se sob a escuridão ou escapar invisíveis são alvos fáceis para os morcegos dos Presa Rubra, os quais localizam suas presas através de cliques e guinchados de alta frequência e então mergulham e atacam suas presas com garras afiadas.

Os Presa Vermelha retornam de suas pilhagens, montados em seus morcegos, da mesma forma que saíram – através de fendas ligadas à superfície distantes de seus covis. Um túnel leva por camadas de pedras úmidas e minerais cristalizados antes de finalmente chegar aos domínios subterrâneos. Reféns são usados como comida para os morcegos gigantes que se empoleiram nos celeiros ou são mantidos como escravos ou usados como moeda de troca.

## TESOURO

Orcs são pilhadores contumazes. Quando atacam e prevalecem, reivindicam como saque qualquer objeto de valor que possam carregar – e a definição de “valor” dos orcs pode ser bem flexível.

O orc mais forte, ou o mais dominador, sempre reivindicará os melhores espólios de um saque bem sucedido, e uma vez que a hierarquia do grupo quase sempre encontra-se bem estabelecida, dificilmente ocorrem disputas sobre quem pega o que. Quando uma carroça de guerra encontra-se disponível, esta é utilizada para transportar itens grandes ou especialmente valiosos.

Cada guerreiro orc carrega seus espólios de pilhagem em um saco. Estes são considerados troféus de vitória, dos quais os orcs vangloriam-se quando retornam ao covil. Um saco de espólios pode conter algo de claro valor e utilidade, algo que é comestível (ou costumava ser), ou algo que foi adquirido sob grandes riscos. Em qualquer dos casos, uma vez que o momento de exibicionismo cessa, o espólio é comido, utilizado ou descartado.

A tabela de troféus dos orcs provê uma seleção de itens que podem ser encontrados nos sacos de espólios

### TROFÉUS DOS ORCS

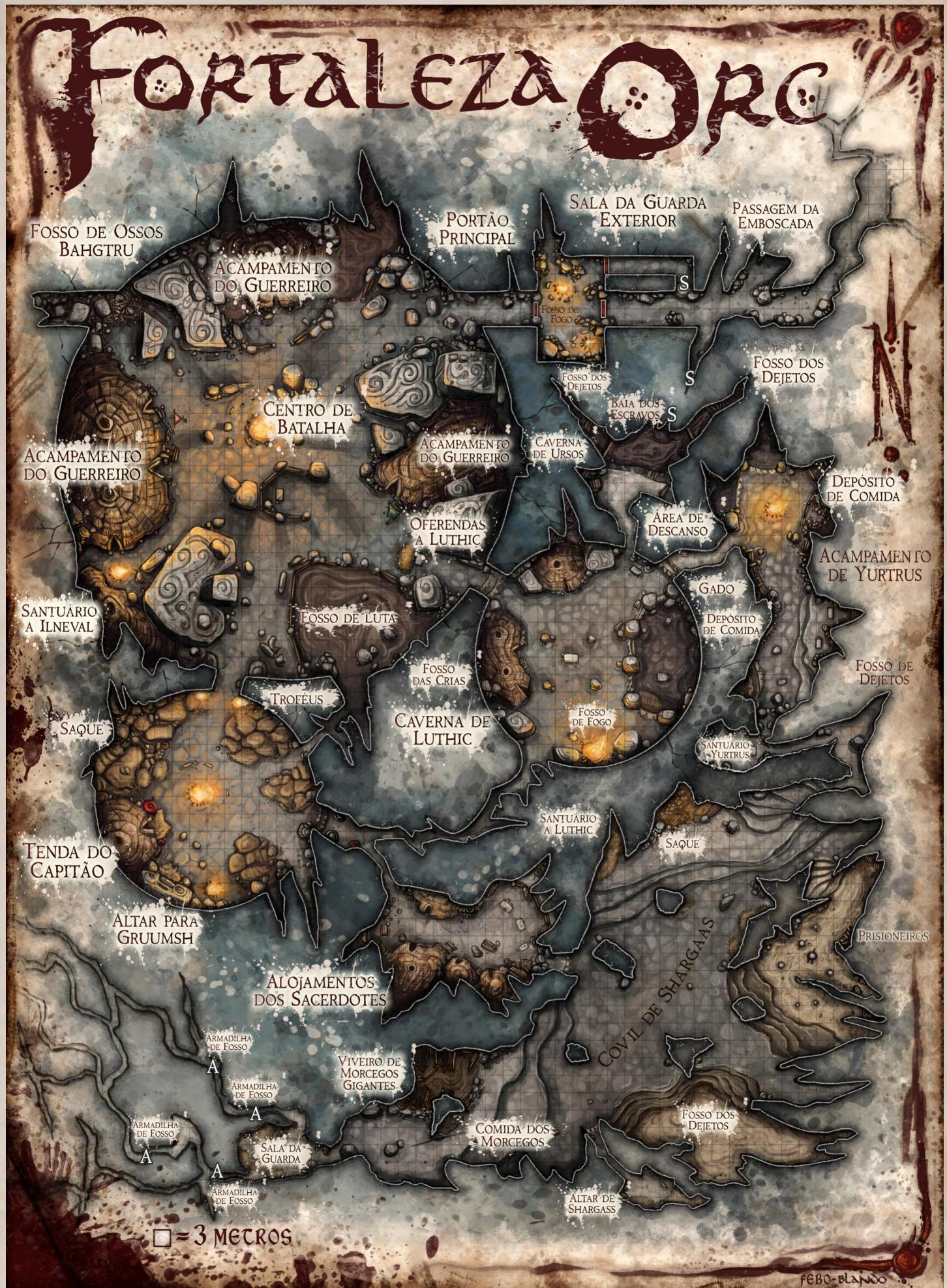
#### d10 Trófeu

- |   |                              |
|---|------------------------------|
| 1 | 1d12 orelhas de elfo         |
| 2 | 1d4 barbas de anão           |
| 3 | 1d6 cabeças humanas          |
| 4 | Crânios e ossos              |
| 5 | Pata de um urso das cavernas |

#### d10 Trófeu

- |    |                            |
|----|----------------------------|
| 6  | 1d20 dedos arrancados      |
| 7  | 1d8 órbitas oculares       |
| 8  | A pele esfolada de um elfo |
| 9  | As peles de um lobo atroz  |
| 10 | Uma bugiganga aleatória*   |

\*Role na tabela de bugigangas no capítulo 5 do Livro do Jogador



# YUAN-TI: POVO SERPENTE

As criaturas serpentes conhecidas como yuan-ti são tudo que resta de um antigo e decadente império humano. Há eras, seus deuses sombrios ensinavam rituais profanos e canibais para misturar seu corpo com o de cobras, criando uma sociedade baseada em castas de híbridos que os mais parecidos com cobras são os líderes e os mais parecidos com humanos são espiões e agentes em terras estrangeiras.

## HUMANOS TRANSFORMADOS

As pessoas que viraram yuan-ti pertenciam as primeiras civilizações humanas. A sociedade deles construiu grandes templos de pedra e forjaram armas, armaduras e utensílios de metal. Em suas cerimônias, eles faziam homenagens às cobras como a encarnação das qualidades que mais apreciavam. Eles desenvolveram uma filosofia de separar sentimentos de práticas intelectuais, os permitindo focar sua energia em desenvolvimento pessoais e expandir seu território. Eles acreditavam ser os mortais mais iluminados do planeta, e em sua arrogância, procuravam se tornar cada vez maiores.

Os deuses serpente do mundo primordial atenderam as orações dessas pessoas e sibilaram sombrias exigências em seus ouvidos. As pessoas infectaram suas almas executando sacrifícios humanos em nome dos deuses, adulteraram sua carne canibalizando suas vítimas e então performaram um ritual de feitiçaria, enquanto se contorciam em piscinas cheias de cobras vivas, o que lhes permitiu misturar sua carne com a carne das serpentes, tornando-se como deuses no corpo, no pensamento e na emoção. Libertados das limitações de seus corpos humanos, os yuan-ti usam suas novas habilidades para conquistar novas terras e expandir suas fronteiras.

## UMA RAÇA, MUITAS FORMAS.

O corpo do yuan-ti tem uma mistura de partes de humanos e cobras, mas a proporção varia de indivíduo para indivíduo. Após a metamorfose inicial dos humanos, a sociedade deles rapidamente se organizou em um sistema de castas baseado em qual forma de cobras eles estavam. A grande maioria deles, foram transformados em 3 categorias (abominação, mestiço e puro-sangue) enquanto os humanos transmutados e os casos especiais também possuem seu lugar na sociedade.

Todos os yuan-ti podem cruzar, as fêmeas geralmente colocam ninhadas de ovos, que são armazenados em incubadoras comuns, embora os nascidos fora de ovos não sejam incomuns. Um casal de yuan-ti de diferentes tipos quase sempre produz ovos que eclodem em um yuan-ti do parente mais fraco, então a maioria dos yuan-ti escolhem parceiros do mesmo tipo no interesse de manter a força de sua

linhagem.

Os yuan-ti abandonaram suas humanidades e consideram as criaturas que não são serpentes seres inferiores, raramente mais civilizadas que macacos comuns. Embora alguns puro-sangue sejam capazes de se reproduzir com humanos, a maioria sente nojo da ideia e só faria se fosse necessário para preservar seu papel na sociedade humana de espião. Os muitos raros descendentes dessa união são sempre puro-sangue, embora possam parecer totalmente humanos no nascimento e continuar humanos após vários anos.

Os yuan-ti conhecem rituais que podem transformar membros em tipos mais poderosos. O tempo e o custo necessário para isso são excessivos e por isso a maioria dos yuan-ti nunca terão a oportunidade de tal transformação. Todo ritual deve ser modificado ao indivíduo em questão, e requer ervas raras, substâncias mágicas exóticas, cobras, e um ou mais humanos para serem sacrificados e comidos como parte do processo

## IMPÉRIO ENCOBERTO

A civilização humana que deu nascimento aos yuan-ti estavam entre as mais ricas do mundo mortal. Eles rapidamente progrediram na metalurgia, usando intelecto afiado e magia para descobrir os segredos do metal. Seu exército destruiu tribos rivais e desenvolveu táticas avançadas para lutar em florestas e em áreas abertas.

Sua civilização cresceu em um grupo de cidades-estados. Cidades conquistadas eram permitidas a continuar com seus líderes e culturas desde que pagassem tributos, jurassem lealdade aos conquistadores e incorporassem seu deus cobra conquistador em suas religiões. Os vitoriosos mandavam para suas cidades constantemente ouro, comida e escravos.

A riqueza do império permitiu que a elite governante dispusesse de tempo suficiente para se concentrar em atividades intelectuais. Esses nobres viraram filósofos ou pregadores oferecendo presentes mágicos e sacrifícios animais para seus deuses cobras, prestando homenagem à forma ofídica. Os deuses serpentes ensinaram os humanos a como assumir aspectos de cobra, mas o custo para isso foi alto, precisando ter muitos sacrifícios para cada pessoa que ia se transformar. Casas inteiras de escravos em uma cidade-estado foram mortos e comidos para nascerem os primeiros yuan-ti, e uma vez que a novidade de como fazer esses rituais chegou a outros líderes, a necessidade de escravos como material para esses rituais aumentou. À medida que os deuses da serpente começaram a exigir mais e mais sacrifícios, os yuan-ti intensificaram suas invasões nos limites de seus territórios para atender a essa necessidade.

As proezas físicas e mágicas do império yuan-ti permitiram que esses antigos humanos mantivessem seu poder por várias centenas de anos, até que uma combinação de seca, ataques de inimigos (incluindo dragões e naja), guerra civil, disputas entre seus deuses cobras e o desenvolvimento de armas de ferro por alguns de seus inimigos conquistados, culminou em perca de território para os yuan-ti. O povo serpente migrou para suas cidades fortificadas e templos subterrâneos, cedendo o resto do seu território para as raças antes conquistadas. Os yuan-ti fugiram para longe e quase desapareceram do mundo em questão de semanas. Estruturas yuan-ti que estavam na superfície foram demolidas para comemorar a

VÓS NÃO PODEIS INCITAR O POVO SERPENTE COM ÓDIO OU MEDO, OU INVOCÁ-LOS COM AMOR OU AMIZADE. ELES PODEM SIMULAR TAIS COISAS PARA VOS LUDIBRIAR, MAS POR DENTRO ELES SÃO SEMPRE FRIOS, CALMAMENTE CALCULISTAS.

- ELMINSTER

libertação das serpentes opressoras, e dentro de algumas gerações os yuan-ti foram quase esquecidos pelos humanos.

Por séculos depois de seu império cair, os yuan-ti remanescentes ficaram escondidos em suas fortalezas secretas, esperando o tempo em que eles estariam prontos para se vingar. Hoje com um número escasso de membros e seus inimigos muito mais fortes que em eras passadas, os yuan-ti sabem que não podem recorrer a ataques diretos para recuperar seu lugar legítimo no mundo. Fora de seus fortes subterrâneos secretos, agentes yuan-ti estão infiltrados em governos inimigos para descobrir suas fraquezas, que seus líderes irão usar. Os yuan-ti esperam pelo dia que seu império se reerguerá e se espalhará pelo mundo como veneno que corre em veia de sangue, como uma vez foi.

Por causa de sua pequena população, os yuan-ti estão cientes de que são vulneráveis em guerras abertas. Em vez disso, seus planos atuais assumem que nunca irão governar de forma externa nas sociedades humanas, então eles ganham influências controlando líderes inimigos- e aqueles perto dele- através de chantagem, drogas, magia e ameaças dos puro-sangue disfarçados.

## DEUSES DOS YUAN-TI

A natureza intelectual e isolada do yuan-ti não se assemelha ao culto fervoroso ou devoto da maneira que outras raças fazem com suas divindades. No entanto, eles reconhecem uma grande gama de divindades e entidades sobrenaturais. Algumas delas são verdadeiras divindades, outras são espíritos primordiais tão poderosos quanto deuses e outras são criaturas de origens duvidosas.

Além das três divindades primárias discutidas abaixo, o culto de yuan-ti tem uma dúzia de outros "deuses serpentes" - seres menores como espíritos animais, heróis ascendidos, servos divinos de deuses mais poderosos e lorde demônios. Muitos dos cultos dedicados a esses deuses menores são exclusivos de uma determinada cidade, e os seguidores das três principais divindades yuan-ti costumam considerar essas práticas religiosas mais simplórias do que ameaçadoras.

### DENDAR

A Serpente Noturna surgiu antes da escrita ser inventada, surgida dos fervorosos sonhos das primeiras criaturas inteligentes. Ela existe e cresce se alimentando dos medos que flagelam os povos do mundo. Seus seguidores acreditam que Dendar é um precursor do fim dos tempos, que vai vir quando tiver acumulado poder suficiente para consumir o mundo. Outra lenda sobre ela, diz que ela espreita atrás de uma gigantesca porta de ferro para o submundo, e quando for o tempo certo, ela irá derrubar a porta, então irá comer o sol, jogando o mundo em uma era de escuridão antes dela finalmente comê-lo.

Adoradores yuan-ti de Dendar são guiados por Oradoras do Pesadelos, as yuan-ti mestiças, bruxas que honram suas divindades através de atos de terror, recebem poder mágico em troca. Em vez de matar seus inimigos, essas seguidoras da Serpente Noturna preferem ameaçá-los e tortura-los, para melhor alimentar e fortalecer sua deusa. Veja o capítulo 3 desse livro para mais informações sobre as yuan-ti Oradoras do Pesadelo.



MAQUINADORES PACIENTES E VISIONÁRIOS, ENGANADORES  
NATOS, IMUNES A VENENOS - YUAN-TI SERVEM COMO  
PERFEITOS CORTESÃOS. E, PARA NOSSO AZAR, TAMBÉM REGENTES.  
- ELMINSTER

## MERRSHAULK

Embora o Mestre do Abismo não esteja consciente, ele tampouco está dormindo. Criando o destino. Espelhando-se no destino dos yuan-ti no mundo, Merrshaulk entrou em um profundo sono quando a povo cobra deixou a superfície e se escondeu eras atrás. Não está claro se o declínio de adoradores de seu nome fez ele entrar em inconsciência, ou se sua prolongada sonolência fez seus seguidores o abandonarem. Mesmo em seu estado comprometido, Merrshaulk concede magia para seus clérigos em resposta de suas invocações. Invoca-lo para conselhos ou intervenções é possível, mas requer muitos rituais envolvendo assassinatos feitos em seu nome, e seu retorno à consciência dura apenas poucos minutos.

Os líderes dos adoradores de Merrshaulk, conhecidos como Senhores do Abismo, são bruxos mestiços que passaram da idade de que os yuan-ti normalmente ficam velhos. Eles sentem que está mais fácil acorda-lo nas décadas recentes, e acreditam que isso é um sinal que ele logo estará totalmente acordado, trocando de pele- e renovado pela mudança- irá restaurar os yuan-ti para seu lugar de direito como mestres do mundo mortal. Veja o capítulo 3 desse livro para ter mais informações sobre os yuan-ti Senhores do Abismo.

## SSETH

No ano anterior ao colapso do império yuan-ti, Ssthe apareceu ao povo-cobra na forma de um yuan-ti alado. Ele prometeu guia-los pela eminente derrota e colocá-los como senhores do mundo, como outrora foram, em troca de os yuan-ti adorarem seu nome. Muitos dos adoradores de Merrshaulk viraram fieis da Morte Sibilante, acreditando que ele era uma avatar de sua divindade. Eles lhe deram poder suficiente para uma pequena recuperação, mas isso foi muito pequeno e tardio para conter o colapso do império de seu povo. Então Sseth decidiu descansar e acumular mais e mais poder durante os anos do colapso, enquanto cada vez mais pessoas adoravam seu nome.

Seus seguidores mais devotos, conhecidos como Murmuradores da Mente, usam a mágica dada por

## DEUSES DE OUTROS MUNDOS

Em outros mundos além dos Reinos Esquecidos, yuan-ti fazem pactos com divindades de panteões apresentadas no apêndice B do livro do jogador. As seguintes sugestões são divindades yuan-ti para cada panteão:

**Greyhawk:** Erythnul, Luz, Tharizdun e Vecna.

**Dragonlance:** Chemosh e Sargonnas.

**Eberron:** A Fúria, O Carcereiro, O Fingido, A Sombra e O Viajante.

**Celta:** Math Mathonwy e Morrigan.

**Grego:** Ares e Hecate.

**Egípcio:** Apêp e set.

**Nórdico:** Hel e Loki.

Sseth para imitar suas táticas e princípios. Eles se esforçam em serem reconhecidos por dar alternativas que contestam ideias ou planos, e ao fazê-lo, eles exalam um ar de arrogância que lhes dá uma reputação ruim entre os adoradores yuan-ti de outros deuses. Veja o capítulo 3 desse livro para mais informações sobre os yuan-ti Murmuradores da Mente.

## DEUSES SERPENTES

A atitude desinteressada em divindades do povo-cobra está evidente entre os poderosos yuan-ti que escolhem adorar um deus serpente menor. O adorador de um deus serpente não presta homenagem por respeito ou medo, mas porque ele quer se assemelhar a entidade, suplicando-a para revelar o segredo da transcendência da mortalidade. Então, uma vez com esse conhecimento, o yuan-ti para de adorar seu deus e rouba o lugar dele.

Os deuses serpentes não desejam perder seu lugar, nem perder seu poder com o tempo, igual Merrshaulk, então eles acalmam seus adoradores com pronunciamentos que dão pistas sobre o que seus fiéis procuram. A verdade nunca é fácil de ser descoberta, mas raramente um inteligentíssimo yuan-ti consegue atingir a forma divina e roubar o lugar de sua divindade. Esta pressão canibalesca dos mortais significa que as fileiras dos deuses serpente mais fracos experimentam uma mudança a cada século ou mais, embora muitas vezes seja sempre o deus serpente mais fraco que perde seu lugar como divindade para a poderosa ambição dos yuan-ti.



RELÍQUIAS YUAN-TI

## ESTRUTURA DA SOCIEDADE

A meta de cada yuan-ti é se transformar na combinação ideal de humanoide e cobra. Essa atitude está refletida na sociedade yuan-ti por um sistema de castas, com a sua posição definida por qual forma de transformação ela tem.

A forma básica da sociedade yuan-ti é uma pirâmide com as abominações no topo, os mestiços no meio e os puros-sangues em baixo. Os que não pertencem a essas classes são os anátemas, os mais poderosos yuan-ti de todos, e duas castas que se encontram abaixo de todas as outras, os yuan-ti escravos e guardas da ninhada.

Informações sobre os yuan-ti anátemas, guardas da ninhada e novos tipos de yuan-ti mestiços aparecem no capítulo 3. Duas novas variações de mestiços são apresentadas no "Variações do yuan-ti mestiços: tipos 4 e 5" nesse capítulo.

### YUAN-TI ANÁTEMA

Os raríssimos yuan-ti conhecidos como anátemas são muito parecidos com abominações, porém mais largos, com garras nas mãos e seis cabeças de cobras brotadas no lugar aonde deveria ficar a cabeça. Cada anátema é um resultado de um ritual único que altera sua forma original, aumentando seu poder, tamanho e inteligência. Outros yuan-ti tratam os anátemas como semideuses, e eles naturalmente assumem posições de lideranças sobre todos os outros na área.

A presença agressiva do anátema faz alterações nas cidades yuan-ti, fazendo elas serem propensas a guerras e ao expansionismo. O anátema comanda os yuan-ti para travar guerras em pequena escala sobre humanoides, geralmente por cultos ou criaturas aliadas, e usa desses conflitos para gerar riquezas e conseguir escravos, para que quando tiver recursos suficientes, ele consiga o comando da região.

### YUAN-TI ABOMINAÇÃO

Idênticos a cobras, mas com braços humanos que permitem usar armas e utensílios, abominações parecem muito com a forma que eles imaginam ter os deuses serpentes. Sem a presença de um anátema, os yuan-ti abominações são os líderes na maioria das cidades yuan-ti.

### YUAN-TI MESTIÇO

Os vários tipos de mestiços são imperfeitos comparados às abominações, mas continuam um passo acima dos humanos diante dos deuses serpentes. Mestiços tendem a ser receptivos com a religião, buscando inspirações sobre como eles podem melhorar em seu ideal de serpente, e muitos deles viram líderes de fieis de um deus serpente.

### YUAN-TI PURO-SANGUE

A casta mais populosa, e também a mais parecida com humanos, tendo apenas uma ou duas características em comum com cobras como pupilas de cobras ou partes do corpo com escamas.

Nas cidades yuan-ti, puro-sangue são tratados justamente mas vivem em uma sociedade em que seus desejos e necessidades estão abaixo dos das abominações e mestiços.

Por causa de sua aparência parecida com a de humanos, sua função mais importante é como agente dos yuan-ti no mundo exterior. Eles podem viver irreconhecíveis como diplomatas, mercadores e espiões. Por conseguirem exercer poder e influência enquanto

DE CALIMSHAN E DO LAGO DE VAPOR ATÉ O LONGO DAS ROTAS COMERCIAIS QUE CRUZAM O MUNDO, OS VENENOS E PODEROSOS LICORES YUAN-TI SÃO VENDIDOS SECRETAMENTE.

CUIDADO! ALGUNS DESSES ÚLTIMOS LENTA E SUÍLMENTE VOS DEIXAM ÉBRIOS, SOB INFLUÊNCIA DA SERPENTE ESPIÃ PURO SANGUE MAIS PRÓXIMA OU DE UM YUAN-TI MESTIÇO, PARA ENCONTRÁ-LO DE ALGUM MODO IMPREVISTO.

- ELMINSTER

desempenham tais papéis, alguns puro-sangue cercam-se de luxo em sua forma humana, e ficam ressentidos quando tem que voltar para casa e viver sob o sistema de castas.

### YUAN-TI GUARDA DA NINHADA

As criaturas desenvolvidas como guardas da ninhada são criadas por alimentar humanos com um elixir especial, que dá a eles escamas e obsessão por seguir ordens. Por ter sua mente destruída pela transformação, os guardas da ninhada são menos uteis que os escravos em muitas tarefas, mas por sua lealdade cega, eles são perfeitos guardiões para os ovos yuan-ti.

Guardas da ninhada são tecnicamente escravos, mas por causa de sua lealdade e o alto custo do elixir que os cria, eles têm uma posição um pouco mais alta na sociedade que escravos comuns – o que significa que um puro-sangue está mais propenso a dar uma ordem suicida a um escravo do que um guarda da ninhada.

### ESCRAVOS

Todo espaço controlado por yuan-ti tem alguma quantidade de criaturas sobre seu comando, incluindo humanoides inteligentes, encantados ou bestas treinadas, até mesmo mortos vivos e criaturas conjuradas. Não importando seu número, todos são tratados como escravos: toda criatura que não for um yuan-ti está apta a trabalho servil e subserviência. Escravos que falham em seguir ordens ou demoram em seus afazeres são mortos ou transformados em guardas da ninhada.

### MALDADE SEM EMOÇÃO

Durante sua ascensão eras atrás, os yuan-ti se libertaram da necessidade de suas emoções humanas. Agora eles veem o mundo de uma perspectiva pragmática e sem paixão. Eles compreendem as conexões emocionais de uma maneira individual e intelectual, e reconhecem que esses sentimentos em outros podem ser explorados através de subornos, favores ou ameaças.

Como criaturas desprovidas de emoções, os yuan-ti exibem comportamentos e usam táticas que mostram essa perspectiva (ou a falta dela). Seja em combate ou no dia-a-dia, os seguintes princípios guiam a vida dos yuan-ti.

## OUTRAS VIDAS NÃO TEM VALOR

Os yuan-ti acham que outras vidas humanoides tem pouco valor, mesmo a de seus escravos e cultistas. Eles podem envenenar uma criança para ameaçar seus pais, ou transformar uma pessoa em um guarda da ninhada para mostrar a família as consequências de resistir. Eles podem se abster de provocar os sentimentos dos outros se isso pudesse afetar negativamente os planos do yuan-ti, mas eles entendem a psicologia humanoide o suficiente para saber que eles podem usar esse desprezo casual pela vida quase sempre.

Além disso, no sistema de castas dos yuan-ti, a vida de um bem-nascido, vale mais do que a de um de castas inferiores. É esperado que cidadãos de castas menores entreguem suas vidas, para proteger os bem-nascidos. Líderes confiam nesse fanatismo para executarem seus planos, e mesmo que eles não desperdicem a vida dos puro-sangue em ações fúteis, muitas das estratégias incluem um plano de fuga em que massas de puro-sangue e escravos são usados para atacar as forças opositoras numa esperança de permitir os mestiços e puro-sangue a fugirem.

## SOBREVIVÊNCIA EM PRIMEIRO LUGAR.

Yuan-ti são muito propensos a recuar ou fugir do conflito se eles não acreditarem que tem uma grande chance de ganhar. Essa não é uma ação toda de covardia, mas em grande parte - os yuan-ti consideram que sua vida vale demais para arrisca-la em ações que não estão a seu favor. Uma pequena retirada pode ser para encontrar um terreno tático melhor, ou encontrar aliados, ou dar tempo aos yuan-ti de estudarem seus oponentes e implantar táticas melhores no ataque. Qualquer inimigo que persiga um grupo de yuan-ti pode estar do lado vencedor do combate ou pode estar indo a uma armadilha; se o inimigo já foi encontrado antes, é provável que os yuan-ti tenham preparado uma armadilha especial no fim da perseguição.

## VARIACOES MESTIÇAS DOS YUAN-TI: TIPOS 4 E 5

Um mestiço é um yuan-ti que mistura características humanas e de serpentes. Três tipos diferentes de mestiços são descritos no *Manual dos Monstros*, e os dois tipos mais raros são descritos aqui. Os Tipos 4 e 5 de mestiços são os membros mais baixos da casta mestiça, e nenhum dos dois é venenoso em sua forma yuan-ti.

Para o mestiço tipo 4 ou o tipo 5, use o bloco de estatísticas do yuan-ti mestiço do *Manual dos Monstros*, mas troque os Traços e as Ações por estas:

**Tipo Mestiço.** O yuan-ti tem um dos seguintes tipos:

**Tipo 4:** Forma humana com uma ou mais caudas de serpente

**Tipo 5:** Forma humana coberta por escamas

Ações para o Tipos 4 ou Tipo 5

**Multi-ataque (Somente na forma de Yuan-ti).** O Yuan-ti faz dois ataques Corpo-a-Corpo ou dois à Distância.

**Mordida (Somente na forma de Cobra).** Arma Corpo-a-Corpo. +5 para acertar, alcance de 1,5 m, alvo único. Acerto: 5 (1d4 + 3) de dano perfurante mais 7 (2d6) de dano de veneno.

**Cimitarra (Somente na forma de Yuan-ti).** Arma Corpo-a-Corpo. +5 para acertar, alcance 1,5 m, alvo único. Acerto: 6 (1d6 + 3) de dano cortante.

**Arco Longo (Somente na forma de Yuan-ti).** Arma à Distância. +4 para acertar, alcance 45/180 m, alvo único. Acerto: 6 (1d8 + 2) de dano perfurante.

## CAPTURE, NÃO MATE

O objetivo dos yuan-ti como raça é conquistar e escravizar os outros; eles não defendem o tipo de mal que os incline para matar ou erradicar todos os que se opõem a eles. Na manutenção do seu objetivo de dominação, os yuan-ti preferem capturar oponentes úteis a mata-lo. Eles usam muitos métodos para capturar os inimigos, tais como envenenamento, nocauteando o oponente ao invés de dar um golpe mortal, lançando redes, usando magias como sugestão, ou restringindo-os no "abraço" de uma cobra gigante.

Para forçar sua submissão, os inimigos podem sofrer lavagem cerebral, ser enfeitiçados, torturados ou transformados em guardas da ninhada. Aqueles que se mostram rebeldes ainda têm uso, seja como sacrifício aos deuses ou como alimento.

## DEPENDENTES DA ENGANAÇÃO

Os yuan-ti não tem senso de honra em combate. Eles são naturalmente furtivos, e se eles puderem esgueirar-se nos inimigos, o fazem, armando uma emboscada ou os assassinam enquanto estão eles estão dormindo, e eles preferem essas táticas a entrar em campo aberto. Devido a essas abominações amaldiçoadas poderem se transformar em cobras, eles podem manter sua presença escondida e conseguir entrar em lugares que são inacessíveis de formas normais.

Sua imunidade ao veneno dá a todo o yuan-ti uma vantagem tática em lidar com outras criaturas. Um Sangue Puro servindo como provador de comida para uma família real poderia envenenar uma refeição e declarar como "seguro" depois de dar uma mordida.

## CULTO DA SERPENTE

Alguns humanos acreditam que não somente os yuan-ti são superiores aos humanos e dignos de rivalidade, mas eles também são emissários abençoados dos deuses serpente. A partir dessas crenças misturadas nascem os cultos da serpente, grupos de devotos mortais que servem os yuan-ti diretamente ou em postos estrangeiros. Fanáticos em seus ideais, esses cultistas estão dispostos a morrer pelo yuan-ti e seus deuses, seja a partir de uma arma inimiga ou na ponta de uma faca sacrificial.

Os yuan-ti usam os cultos dedicados a eles como um constante fornecimento de escravos e vassalos dispostos. Muitos yuan-ti estabelecem ou encorajam os cultos para reunir as ervas especiais e mágicas que eles precisam para executar o ritual de evoluir para uma forma mais poderosa. E assim como os yuan-ti tem rituais para transformar seus próprios corpos, eles têm um ritual que pode mudar um ser humano em um sangue puro. Às vezes usam a promessa deste ritual como uma tentativa de seduzir seguidores com fome de poder ou como recompensa máxima para os cultistas mais dedicados.

Na sociedade civilizada, os cultistas se encarregam da população local, geralmente prometendo perfeição da carne (às vezes incluindo a cura das aflições), libertação das ideias de pecado e culpa, e delícias hedonistas para aqueles que se juntarem ao culto. O líder de um culto geralmente é aconselhado por um sangue puro que retransmite ordens e informações entre o culto e uma cidade de yuan-ti.

## VARIACÕES FÍSICAS

Não há dois yuan-ti exatamente iguais. Tanto os serpentininhos quanto aqueles com partes humanoides da anatomia de um yuan-ti exibem uma grande variedade de formas e colorações. Porque a aparência de yuan-ti é principalmente herdada, em pequenos assentamentos todos os yuan-ti parecem um tanto semelhante, enquanto nos assentamentos maiores se vê mais miscigenação, o que produz uma gama mais ampla de resultados.

### FORMA SERPENTINA DO YUAN-TI

d20	Forma do Corpo Serpantino
1-5	Grosso
6-15	Normal
16-20	Esguo

### COR DA PELE HUMANÓIDE DO YUAN-TI

d20	Cor da Pele Humanóide
1-4	Castanho escuro
5	Verde-castanho
6-9	Castanho claro
10-15	Castanho médio
16	Castanho claro
17-18	Castanho-avermelhado
19-20	Catanho-amarelado

### COR DAS ESCAMAS DO YUAN-TI

d100	Cor da Escama	d100	Cor da Escama
01-06	Preto	49-51	Azul e cinza
07-12	Preto e castanho	52-54	Azul e amarelo
13-18	Preto e verde	55-60	Castanho
19-23	Preto e vermelho	61-66	Castanho e verde
24-26	Preto e branco	67-73	Verde
27-30	Preto e amarelo	74-79	Verde e bronze
31-36	Preto, dourado e vermelho	80-84	Verde e branco
37-42	Preto, vermelho e branco	85-90	Verde e amarelo
43-45	Azul	91-96	Vermelho e bronze
46-48	Azul e preto	97-00	Albino

### PADRÃO DE ESCAMAS DO YUAN-TI

d20	Padrão de Escamas
1-5	Mosqueada
6-7	Aleatória
8-10	Reticulada
11-15	Manchada
16-20	Listrada

### COR DA LÍNGUA DO YUAN-TI

d6	Cor da Língua
1	Preta
2	Azul
3	Laranja
4	Pálida
5-6	Vermelha

Existem lendas de certos yaun-ti se infiltrando em cidades humanas e formando sociedades secretas e mortais, que vendem drogas, pergaminhos de magia, que possuem agentes no mercado negro e que influenciam até mesmo reis. Mas desprovido de qualquer prova, eu não posso acreditar em tais contos.

-Volo

VÓS DEVEREIS  
-ELMINSTER

### COR DOS OLHOS DO YUAN-TI

d6	Cor dos Olhos	d6	Cor dos Olhos
1	Azul	4	Vermelho
2	Castanho	5	Bronze
3	Verde	6	Amarelo

### FORMATO DA CABEÇA SERPENTINA DO YUAN-TI

d20	Cor da Língua
1-5	Ampla e arredondada
6-9	Achatada
10-11	Encoberta
12-15	Esguiia
16-20	Triangular

### TIPO 2 MESTIÇO: BRAÇOS

d10	Mestiço Tipo 2 Braços*
1-4	Cacho de pequenas cobras
5-9	Uma grande cobra
10	Humanóide escamoso com cabeça de cobra na mão

\*Role uma vez para cada braço

### TIPO 4 MESTIÇO: MEMBROS INFERIORES

d20	Mestiço Tipo 4 Membros Inferiores
1-7	pernas humanas e cauda de cobra grande
8-10	pernas humanas e múltiplas caudas pequenas de cobras
11-16	pernas escamosas humanas e cauda de cobra grande
17-20	pernas escamosas humanas e múltiplas caudas de cobras pequenas

### CARACTERÍSTICAS DO PURO SANGUE

d20	Características do Puro Sangue
1-3	Presas
4-5	Língua bifurcada
6-9	Braços escamosos e mãos
10-11	Cara escamosa
12-15	Torso escamoso
16-18	Olhos serpentino
19-20	Role duas vezes, jogando novamente em resultados de 19 ou 20

# HABILIDADES INCOMUNS

A variedade entre yuan-ti não termina em suas características físicas. Alguns deles nascem com poderes que são incomuns ou mesmo únicos entre os seus tipos. O alto nível de yuan-ti pode ter uma ou mais das seguintes habilidades, ambas substituindo ou aumentando o que o yuan-ti pode fazer.

## CARACTERÍSTICAS

Você pode personalizar um yuan-ti dando-lhe uma ou mais das seguintes características.

### Lodo ácido (Abominação, Anátema ou Mestiço apenas)

Com uma ação bonus, o yuan-ti pode cobrir seu corpo em um ácido viscoso, passado um minuto. Uma criatura que toca o yuan-ti, atinge-o com um ataque corpo-a-corpo enquanto estiver dentro da área de 1,5 metros, ou é atingido por seu ataque de constrição, recebe dano de ácido 5 (1d10).

**Pele de camaleão.** O yuan-ti tem vantagem em Destreza (Furtividade) nos testes feitos para esconder-se.

**Transmorfismo (Puro Sangue apenas).** O yuan-ti pode usar sua ação para metamorfosear-se em uma **serpente venenosa gigante Média**, ou em uma grande **serpente constrictora Grande**, ou de volta à sua verdadeira forma. Suas estatísticas são as mesmas em cada forma, exceto pela mudança de tamanho observada. Qualquer equipamento que esteja vestindo ou transportando não é transformado. Ele não altera a forma se morrer.

**Troca de Pele (1 / Dia).** O yuan-ti pode trocar sua pele como uma ação de bônus para libertar-se de um agarrão, grilhões ou outras restrições. Se o yuan-ti passar um minuto comendo a sua pele, ele recupera pontos de vida iguais à metade do seu ponto de vida máximo.

## AÇÕES OPCIONAIS

As seguintes opções de ação estão restritas à certos tipos de yuan-ti.

**Mordida (Puro Sangue apenas).** Ataque corpo-a-corpo: +3 para acertar, alcance 1,5 metros, uma criatura. Acerto: 3 (1d4) de dano perfurante mais 3 (1d6) dano de veneno. Se o Puro sangue tiver ataques múltiplos, ele pode fazer ataques corpo a corpo, mas pode usar sua mordida apenas uma vez.

**Metamorfosear em cobra (Abominação ou Mestiço apenas; Recarga 6).** O yuan-ti escolhe uma criatura que possa ver dentro de 20 metros. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Sabedoria ou será transformado em uma serpente venenosa minúscula, como se tivesse sido afetado pela magia metamorfosear-se. A CD do teste é a mesma que a da habilidade Conjuração Inata do yaun-ti.

**Antipatia Serpentina (Abominação ou Mestiço apenas Recarga 6).** O yuan-ti escolhe uma criatura que possa ver a menos de 20 metros. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Sabedoria ou sentirá um profundo desejo de evitar cobras e criaturas semelhantes à serpentes (includindo yuan-tis); como se fosse afetado pelo efeito da magia antipatia / simpatia. A CD do teste é a mesma que a da habilidade Conjuração Inata do yaun-ti.

**Varas em Cobras (Abominação ou Mestiço apenas Recarga 6).** O yuan-ti transforma uma pilha de varas, flechas ou peças semelhantes de madeira em um enxame de cobras venenosas. O enxame é um aliado do

yuan-ti e obedece aos seus comandos falados. O enxame permanece por 1 minuto, depois retoma a forma dos materiais originais.

## INTERPRETANDO UM YUAN-TI

Yuan-ti são desprovidos de emoção, mas se sentem completamente superiores aos humanoides, da mesma maneira que um ser humano pode sentir-se superior às galinhas ou aos coelhos - de uma maneira incontrolável, completamente objetiva, que não abranda um segundo sequer.

Para um yuan-ti, existem apenas três categorias de criaturas: ameaça, yuan-ti ou carne. As ameaças são criaturas poderosas como demônios, dragões e gênios. Yuan-ti são qualquer um dos seus próprios tipos, independentemente de castas; Embora um rival de yuan-ti possa ser perigoso, e um fraco ou morto pode ser um alimento potencial, é primeiramente e para sempre uma das pessoas verdadeiras e merecedoras de um algum respeito. A carne inclui qualquer criatura que não seja uma ameaça nem um yuan-ti, possivelmente útil para uma finalidade básica, mas não é digno de outra consideração.

A maioria dos yuan-ti acham um demérito falar com a carne. As abominações e malignidades raramente se comunicavam diretamente com os escravos, exceto nas emergências (como por exemplo para dar ordens de batalha); Outras vezes, os escravos devem estar constantemente conscientes do humor do mestre, antecipar as necessidades do mestre e reconhecer gestos sutis de mãos, cabeça e cauda que indicam comandos.

Apenas Sangues Puros - que caminham entre os humanoides e, portanto, tem que aprender a falar com eles civilizadamente - praticam interação com criaturas-carne. Grande parte do seu treinamento envolve a supressão de seu aborrecimento inato, tendo que falar com seres menores, como se fossem iguais, ou ser obrigado a aconselhar um humanoide governante como se o sangue puro fosse meramente um conselheiro. Os espiões puro sangue sentem uma espécie de desprezo distante em relação a criaturas de carne, mas eles podem impostar um tom agradável e falar com essas criaturas com uma língua adocicada que disfarçam seus verdadeiros sentimentos.

Em circunstâncias normais, os yuan-ti são sempre deferentes aos de maior status. Eles tendem a ser curtos e formais com aqueles de menor status, pois as diferenças entre eles não são uma fonte de raiva ou desgosto (emoções que o yuan-ti não sentem de qualquer maneira), apenas um fato da ordem natural e sua cultura há pouco tempo percebeu que o tratamento das castas inferiores com um aspecto de respeito separado evita rebeliões e avança a causa de toda a raça.

## TRAÇOS DE PERSONALIDADE DO YUAN-TI

d8	Traço de Personalidade
1	Vejo presságios em cada evento e ação. Os deuses serpentes continuam a nos avisar.
2	Eu tenho padrões muito elevados para alimentos, bebidas e prazeres físicos.
3	Prefiro estar sozinho, em vez de entre outras criaturas, incluindo meu próprio tipo.
4	Às vezes eu me sinto consumido pela filosofia.
5	Acredito que eu sou superior aos outros da minha casta.
6	Eu sou conduzido pelo desejo de andar e quero explorar terras distantes de nossas cidades.
7	Estou interessado na cultura humana moderna, até mesmo sendo tão primitiva quanto é.
8	Espero o dia em que voltaremos a conquistar as terras pela força, como fizemos nos velhos tempos.

## IDEAIS YUAN-TI

### d6 Ideais

- 1 **Cobiça.** Eu exibo minha riqueza como um sinal de meu poder e prosperidade. (Mal)
- 2 **Aspiração.** Eu me esforço para seguir o caminho para tornar-me um anátema. (Mal)
- 3 **Unidade.** Nenhum líder deve colocar metas pessoais acima das metas da nossa raça. (Qualquer)
- 4 **Parentesco.** Minha fidelidade é para com minha casta e minha cidade. Outros assentamentos podem queimar por todos aqueles que eu me importo. (Qualquer)
- 5 **Inscrição.** Minhas ações estabeleceram um exemplo para que os menos aceitáveis imitassem. (Qualquer)
- 6 **Poder.** Tudo o que eu escolho fazer é determinado para me tornar mais inteligente e mais forte. (Mal)

## VÍNCULOS YUAN-TI

### d6 Vínculos

- 1 Eu verei o nosso império subir novamente e, ao fazê-lo, com o favor dos deuses da serpente.
- 2 Estou apaixonado pela cultura e armadilhas de uma outra sociedade e desejo fazer parte dela.
- 3 Eu respeito meu Superiores e os obedeço sem questionar. Meu destino é o seu para decidir.
- 4 Tenho interesse em um companheiro inadequado, o que não posso suportar.
- 5 Respeito e imito um grande herói ou antepassado.
- 6 Um inimigo destruiu algo de valor para mim e eu vou encontrar onde ele vive e matá-lo.

## DEFEITOS YUAN-TI

### d6 Defeitos

- 1 Eu sinto pontadas de emoção, e me envergonho por ser imperfeito dessa maneira.
- 2 Eu coloquei muita credibilidade nos ditames de um determinado deus.
- 3 Eu frequentemente exagero na comida e no vinho, e eu sou afetado por uma letargia por dias depois.
- 4 Eu adoro um deus proibido.
- 5 Eu secretamente acredito que as coisas seriam melhores se eu estivesse no comando.
- 6 Se eu conseguisse escapar safo, eu com prazer mataria e comeria um yuan-ti superior

## NOMES YUAN-TI

Nomes Yuan-ti têm significados que foram passados através de gerações, embora as ortografia e as inflexões tenham mudado ao longo do tempo.

Alguns yuan-ti adicionam mais sibilantes ao seu nome de nascimento criando um som de silvo exacerbado, com base na preferência pessoal ou pautado na anatomia de um indivíduo poder mais facilmente pronunciar o nome nesta forma alterada. Um nome adotado desse tipo é reconhecido como o nome do nascimento, em vez de um nome próprio exclusivo. Um yuan-ti pode se referir a si mesmo por seu nascimento, pelo seu nome adotado, ou (especialmente entre os sangues puros) por um nome que empresta da população local.

A tabela de Nomes Yuan-ti fornece o nome do nascimento de Yuan-ti para qualquer campanha.

## NOMES YUAN-TI

### d20 Nome

- 1 Asutali
- 2 Eztli
- 3 Hessatal
- 4 Hitotee
- 5 Issahu
- 6 Itstli
- 7 Manuya
- 8 Meztlí
- 9 Nesalli
- 10 Otleh

### d20 Nome

- 11 Shalkashlah
- 12 Sisava
- 13 Sitlali
- 14 Soakosh
- 15 Ssimalli
- 16 Suisatal
- 17 Talash
- 18 Teoshi
- 19 Yaotal
- 20 Zihu

## CIDADES YUAN-TI

Muitas das cidades de yuan-ti foram construídas durante o auge do império, séculos atrás. Uma vez que eles não têm um grande número de escravos dispensáveis necessários para grandes projetos de trabalho, os yuan-ti se contestam sobre a manutenção desses lugares antigos em vez de criar novos para suas necessidades. Embora esses sítios tenham centenas de milhares de anos de idade, eles não parecem ou se sentem primitivos - o Império yuan-ti já foi muito avançado, e apesar de ter diminuído, a sua cultura ainda está prosperando em uma escala mais baixa.

Devido aos yuan-ti serem anteriormente humanos, sua arquitetura reflete idéias humanas sobre arte e beleza. Mais tarde, essa perspectiva foi inclinada para o conceito de que a cobra é a forma perfeita, então as serpentes são um tema comum em sua estética.

Os principais edifícios de uma cidade geralmente têm quatro lados e uma inclinação ou exterior de pirâmide escalonado. É costume que os edifícios de pedra tenham uma série de telhas ou esculturas de cobras cercando o nível do chão à altura da cabeça. Essas características às vezes são presas ou magicamente protegidas para

## CANIBALISMO E SACRIFÍCIOS

O ritual que produziu os primeiros yuan-ti exigiu dos sujeitos humanos matarem e comerem seus escravos humanos e prisioneiros. Este ato de canibalismo teve várias ramificações. Ele quebrou um tabu de longa data entre os humanoides civilizados e definiu os yuan-ti além de outras civilizações como criaturas não sujeitas a valores morais. Corrompeu a sua carne, tornando o yuan-ti receptivo à magia negra. Ele imitava o ponto de vista desapaixonado da mente reptiliana, uma característica que o yuan-ti admirava.

Hoje em dia, o canibalismo é praticado pelo mais fervoroso dos cultistas yaun-ti, inclusive aqueles que aspiram a transformação em yuan-ti. Nas cidades yuan-ti, a atividade persiste na forma de sacrifício humano - não é estritamente canibalismo, mas ainda serve como um repúdio do que é ser humano e uma glorificação do que é ser yuan-ti.

Yuan-ti não tem um tabu contra o seu próprio tipo, um yuan-ti com fome mataria e comeria um menor sem o pestanejar, e um grupo deles escolheria o melhor entre eles para serem mortos e comidos. Sob as circunstâncias normais, no entanto, eles enterram ou cremam seus mortos ao invés de comê-los, mas um grande herói ou alguém do status pode ser ritualmente consumido como uma forma de tributo.



evitar que alguém escale o exterior da construção. As paredes interiores geralmente têm poços no nível do chão ou túneis em que uma serpente média ou grande poderia passar, permitindo que os animais de estimação serpentinos do yuan-ti, bem como abominações e malisons na forma de cobra, passem pelas portas de estilo humano por conveniência ou para responder rapidamente aos invasores. Em áreas bem percorridas, as rampas substituem as escadas, tornando mais fácil aos yuan-ti com corpos serpentinos moverem-se entre os níveis.

Um assentamento de yuan-ti geralmente tem uma praça pavimentada e ruas principais também pavimentadas, as fontes, os jardins e as colunas autônomas são elementos comuns. As paredes de um metro e meio de altura dividem a comunidade em bairros urbanos ou distritos, com arcos abertos permitindo que o tráfego funcione através de ruas.

Covis Yuan-ti em assentamentos humanos não são nada como suas acomodações em suas próprias cidades. Uma vez que estas são utilizadas principalmente por puros sangues humanoides e cultistas (ou foram construídos por humanoides e adotados por yuan-ti), as escadas e a arquitetura humanoide são a norma. Cada um desses locais se assemelha à sede da rede espiã, uma guilda de ladrões ou um culto hedonista em vez do posto de um império doentio contra o canibalismo e a designação mundial, mas geralmente tem uma laje de sacrifício enfiada em algum canto para eventos especiais.

Em particular, em suas cidades, yuan-ti confiam em armadilhas de veneno para manter intrusos, espiões e escravos rebeldes fora das áreas sensíveis. As armadilhas são comumente colocadas em fechaduras de portas, baús e objetos falsos projetados para atrair saqueadores. Um método insidioso de armadilhas usa blocos de um incenso especial para preencher uma sala com fumaça venenosa que esconde a presença do veneno até que ele entre em vigor.

## TEMPLO PIRAMIDAL

Em uma cidade típica de yuan-ti, um dos edifícios mais movimentados e mais prolíficos é o complexo do templo com casas de yuan-ti e de seus seguidores, enquanto fornece facilidades para adoração, sacrifício e todas as outras características da vida cotidiana.

O mapa que acompanha é um exemplo de tal localização.

### ANDAR DOS CULTISTAS

O nível mais baixo do templo inclui salas de estar e dormir para cultistas favorecidos ou de alto escalão, bem como um santuário e um templo separado onde os cultistas podem realizar suas próprias cerimônias. A área tem entradas de nível duplo que são sempre bem escondidas e geralmente presas, além de uma sala de guarda próxima que oferece segurança adicional.

### ANDAR DOS PUROS SANGUES

Começando no segundo nível, as acomodações no resto do templo são destinadas apenas para yuan-tis e os acessos são limitados de acordo. Puros sangues vivem e trabalham nesse andar, que possui gaiolas para escravos, alojamentos especiais para o atual mestre de escravos e uma câmara de produção localizada centralmente. Um par de escadarias oferecem acesso ao nível superior.

### ANDAR DAS ABOMINAÇÕES

Os yuan-ti no topo da hierarquia social residem no nível mais alto da pirâmide, dentro de uma pequena distância dos níveis acima e abaixo. Neste nível, os alojamentos substancialmente dimensionados para as abominações são colocados ao redor do perímetro da maior sala do templo, um salão onde toda a população do local possa se reunir.

# TEMPLO YUAN-TI

NÍVEL 5: TOPO DO TEMPLO



N



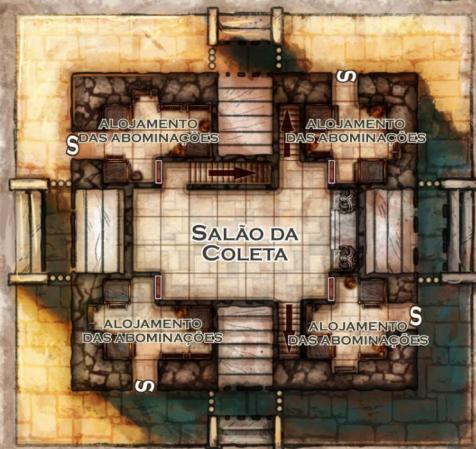
NÍVEL 4: ANDAR DO MESTIÇO



NÍVEL 1: ANDAR DO CULTISTA

FEO

NÍVEL 3: ANDAR DA ABOMINAÇÃO



NÍVEL 2: ANDAR DO PURO SANGUE



VISÃO DE PERFIL



NÍVEL 5  
NÍVEL 4  
NÍVEL 3  
NÍVEL 2  
NÍVEL 1

□ = 3 METROS

## PROTETORES DOS YUAN-TI

d100	Protetor(es)
01-10	1d3 bandidos capitães e 3d10 bandidos
11-12	1d6 basiliscos
13-18	4d6 cobras constritoras
19-26	1d6 cultistas fanáticos e 4d10 cultistas
27-28	3d10 serpentes voadoras
29-35	3d6 cobras constrictoras gigante
36-45	3d6 cobras venenosas gigantes
46-50	2d6 gladiadores
51-55	2d6 guardas
56-58	1d2 hidras
59-60	1d3 medusas
61	2d6 múmias *
62-63	6d10 cobras venenosas
64-68	2d6 sacerdotes
69-70	4d10 esqueletos
71	1d2 golens de pedra
72-81	3d6 enxames de cobras venenosas
82-91	4d10 guerreiros tribais
92-97	2d8 veteranos
98-00	4d8 zumbis

\* As múmias são os restos mortos-vivos de yuan-ti mestiço ou puro sangue. Cada um tem as estatísticas de uma múmia normal.

## ANDAR DO MESTICO

De todos os yuan-ti, os mestiços têm a maior propensão para a adoração de suas divindades. Como tal, eles ocupam o nível mais alto residencial na pirâmide, um passo abaixo do pináculo. Este nível contém uma biblioteca onde os yuan-ti armazenam o conhecimento de seus rituais de transformação e uma câmara onde esses rituais são executados.

## PINÁCULO DO TEMPLO

O ápice da pirâmide, alcança-se subindo as etapas externas do nível do solo, mas não através de escadas interiores, é um platô cercado por áreas de visão. O centro possui um altar elaboradamente decorado, onde todo um sacrifício atinge seu fim, à medida em que os yuan-tis prestam homenagem aos seus deuses.

## ALIADOS E LACAIOS

Yuan-ti controlaram e manipularam criaturas menores por centenas de anos. Eles escravizam animais e criaturas inteligentes para atendê-los e proteger seus donos, e eles chantageiam, encantam ou encorajam os outros a serem seus agentes em terras humanoídes.

## SERVOS ALEATÓRIOS DOS YUAN-TI

Yuan-ti empregam uma variedade de criaturas como espiões e protetores. A tabela de Lacaios dos Yuan-Ti lista grupos de criaturas que trabalham para o yuan-ti, representando os interesses de seus mestres. Lacaios do povo da serpente podem vagar pelo campo em uma missão específica ou operar em segredo por uma comunidade humanoide.

A tabela de Protetores dos Yuan-ti inclui criaturas que servem como guardiões dentro de uma cidade de yuan-ti ou em um esconderijo de yuan-ti dentro de uma cidade humanoide.

## LACAIOS YUAN-TI

d100	Nome	d100	Nome
01-20	4d6 cultistas	51-60	1d4 nobres
21-30	2d6 cultivas fanáticos	61-72	1d4 priests
31-34	2d4 metamorfos	73-86	2d6 batedores
35-50	2d10 guardas	87-00	1d4 espiões

As pirâmides, as praças e as fontes foram todas feitas de pedra e decoradas com entalhes de cobras. Tudo isso me dava impressão de velho - velho como as cidades élficas - e agourento, naquela beleza estranha.

- Volo



## CAPÍTULO 2: RAÇAS PARA PERSONAGENS



# J

ERÓIS POSSUEM MUITAS FORMAS E tamanhos. Este capítulo apresenta algumas das raças mais distintas do multiverso de D&D como opções de raças de personagem. Elas complementam as opções do *Livro do Jogador* e são mais raras nos mundos de D&D do que as que estão no livro.

Se você é um jogador, consulte seu Mestre antes de usar qualquer uma dessas raças. Muitos Mestres gostam de considerar as consequências para com o seu mundo antes de adicionar uma nova raça. Seu Mestre pode dizer sim ou não para você usar uma raça ou pode modificá-la de alguma forma.

As seguintes raças são detalhadas neste capítulo:

**Aasimar** são humanóides com uma centelha angélica em suas almas, que lhe concede poder sobrenatural.

**Firbols** são guardiões da floresta que preferem métodos pacíficos para proteger suas casas, mas irão à guerra se necessário.

**Golias** são andarilhos brutais que moram nos pontos mais altos das montanhas.

**Kenku** são um povo pássaro amaldiçoado, que ainda pagam o preço por uma antiga traição. Habitando em cidades humanas, eles têm uma reputação sinistra por trabalhar como criminosos.

**O Povo-Lagarto** às vezes deixam seus lares no pântano à procura de tesouro e glória. Incompreensíveis para seus companheiros mamíferos, eles provam ser aliados destemidos.

**Tabaxi** são um povo-gato curioso que têm viajado de sua distante terra natal à procura de tesouros interessantes e conhecimento.

**Tritões** são guardiões das profundezas do oceano que às vezes unem-se ao povo da terra na batalha contra o mal.

O capítulo também inclui uma seção de opções de personagens monstruosos que o Mestre pode adicionar à campanha: **bugbear, goblin, hobgoblin, kobold, orc, e yuan-ti puro sangue**, as histórias de cada um são exploradas no capítulo 1.

No fim do capítulo há uma seção que você pode usar para determinar a altura e o peso de um personagem que é membro de uma das raças desse capítulo.

Se você é o Mestre, incluir uma dessas raças em sua campanha é uma oportunidade de contar estórias, uma chance para você decidir os papéis que diversas pessoas jogam nos contos que você narra. Você pode decidir que uma raça desse capítulo é comum no seu mundo, que apenas alguns deles ainda estão vivos, ou que eles não existem. Independente do que você decidir sobre as raças, considere como elas podem agregar suas estórias.

# AASIMAR

EU A VI, ENVOLTA EM ASAS DE LUZ PURA, SEUS OLHOS resplandeciam a fúria dos deuses. Os diabos de ossos pararam de avançar, protegendo suas faces. Sua lâmina, agora um feixe de luz, moveu-se uma, duas, três vezes. As cabeças dos diabos caíam ao chão, uma após outra. Então nós percebemos que uma aasimar viajava em nosso bando diverso.

-Geldon Parl, *Da Tirania de Dragões*.

Aasimar carregam dentro de suas almas a luz dos céus. Eles descendem de humanos tocados pelo poder do Monte Celestia, o reino divino de muitos deuses leais e bons. Aasimar nascem para servir como campeões dos deuses, seus nascimentos são vistos como eventos abençoados. São um povo de visões de outro mundo, com traços iluminados que revelam sua herança celestial.

## CAMPEÕES CELESTIAIS

Aasimar são colocados no mundo para servir como guardiões da lei e do bem. Seus patronos esperam que eles combatam o mal, liderem pelo exemplo e promovam a causa da justiça. Desde a infância, um aasimar recebe visões e orientações de entidades celestiais através dos sonhos. Esses sonhos ajudam a formar um aasimar, concedendo um sentido de destino e um desejo de justiça. Cada aasimar pode contar com um agente celestial específico dos deuses como um guia. Esta entidade é geralmente um deva, um anjo que age como um mensageiro para o mundo mortal.

## ANDARILHOS RECLUSOS

Enquanto aasimar são inimigos declarados do mal, eles normalmente preferem manter-se discretos. Um aasimar inevitavelmente chama a atenção de cultistas malignos, corruptores e outros inimigos do bem, todos os que estariam ansiosos por derrubar um campeão celestial se tivessem a chance. Ao viajar, aasimar preferem capuzes, elmo fechado, e outros equipamentos que lhes permitam esconder suas identidades. Eles, no entanto, não hesitarão combater o mal abertamente. O desejo secreto é nunca pôr em risco os inocentes.

## GUIAS DOS AASIMAR

Um aasimar, exceto aquele que se tornou maligno, tem uma ligação com um ser angelical. Esse ser – geralmente um deva - fornece orientação para o aasimar, embora esta conexão funcione apenas em sonhos. Como tal, a orientação não é um comando direto ou uma simples palavra pronunciada. Em vez disso, o aasimar recebe visões, profecias e sentimentos. O ser angelical está longe de ser onisciente. Sua orientação baseia-se em sua compreensão dos princípios da ordem e do bem, e pode ter conhecimento de como combater especialmente os males poderosos que conhece. Como parte do desenvolvimento de um personagem aasimar, considere a natureza do guia angelical desse personagem. As tabelas do guia angelical oferece nomes e naturezas que você pode usar para desenvolver o guia do seu personagem.

## NOTA PARA O MESTRE: JOGANDO COM UM GUIA ANGÉLICAL

Como Mestre você assume o papel do guia angelical de um aasimar e decide que tipo de conselhos ou presságios para enviar nos sonhos.

O deva, ou outro ser celestial, têm oportunidade de adicionar interpretações especiais para o jogo. Lembre-se, um deva vive em um reino de ordem e bondade absoluta. O deva pode não entender os compromissos e escolhas difíceis que os mortais devem lidar no mundo. Para o deva, um aasimar é um aluno prezado que deve viver de acordo com padrões elevados, às vezes inflexíveis.

## GUIA ANGÉLICAL

### d6 Nome

- |   |           |
|---|-----------|
| 1 | Tadriel   |
| 2 | Myllandra |
| 3 | Seraphina |
| 4 | Galladia  |
| 5 | Mykiel    |
| 6 | Valandras |

### d6 Natureza

- |   |                          |
|---|--------------------------|
| 1 | Erudito e falante        |
| 2 | Compassivo e esperançoso |
| 3 | Prático e despreocupado  |
| 4 | Feroz e vingativo        |
| 5 | Sério e crítico          |
| 6 | Gentil e paternal        |

## ALMAS EM CONFLITO

Apesar de sua origem celestial, um aasimar é mortal e possui livre-arbitrio. Muitos aasimar seguem seu destino, mas alguns crescem vendo suas habilidades como uma maldição. Estes aasimar descontentes geralmente se contentam em se afastarem do mundo, mas alguns se tornam agentes do mal. Em suas mentes, sua exposição a poderes celestiais representam pouco mais do que lavagem cerebral.

Aasimar malignos fazem inimigos mortais. O poder radiante que comandavam se corrompe em uma magia horrenda e definhante. Seus guias angelicos os abandonam.

Mesmo aasimar totalmente dedicados ao bem às vezes se sentem divididos entre dois mundos. Os anjos que os guiaram vêm o mundo de um lugar distante. Um aasimar que deseja parar e ajudar uma cidade a se recuperar de uma seca pode ser ordenado por um guia angelical para avançar em uma busca maior. Para um anjo distante, poupar alguns plebeus pode ser pouco em comparação com a derrota de um culto de Orcus. Um guia do aasimar é sábio, mas não infalível.

## NOMES AASIMAR

Muitos aasimar nascem de pais humanos e eles usam o mesmo nomes de sua cultura nativa.

## CARACTERÍSTICAS AASIMAR

Seu personagem aasimar tem as seguintes características raciais.

**Aumento no valor de habilidade.** Sua pontuação de Carisma aumenta em 2.

**Idade.** Aasimar tornam-se adultos assim como os humanos, mas eles podem viver até 160 anos.

**Alinhamento.** Imbuídos de poder celestial, a maioria das aasimar são bons. Aasimar párias são na maioria das vezes neutros ou mesmo malignos.

**Tamanho.** Aasimar tem a mesma altura e peso que os seres humanos.

**Deslocamento.** Seu deslocamento de caminhada é de 9 metros.

**Visão no escuro.** Abençoado com uma alma radiante, sua visão pode facilmente cortar através da escuridão. Você pode enxergar na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e na escuridão como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores na escuridão, apenas tons de cinza.

**Resistência celestial.** Você tem resistência a dano necrótico e dano radiante.

**Cura pelas mãos.** Como uma ação, você pode tocar uma criatura e fazer com que ela recupere um número de pontos de vida igual ao seu nível. Depois de usar essa característica, você não pode usá-la novamente até que você termine um descanso longo.

**Portador da Luz.** Você conhece o truque *luz*. O carisma é sua habilidade de conjuração.

**Idiomas.** Você pode falar, ler e escrever Comum e Celestial.

**Subraça.** Existem três subraças de aasimar: aasimar protetor, aasimar flagelador e aasimar caído. Escolha um deles para o seu personagem.

## AASIMAR PROTETOR

Aasimar Protetores são encarregados pelos poderes do bem para guardar o fraco, para atacar o mal onde ele surge, e para ficar vigilante contra a escuridão. Desde a tenra idade, um protetor aasimar recebe conselhos e diretrizes que exortam para enfrentar o mal.

**Aumento no valor de habilidade.** Sua pontuação de Sabedoria aumenta em 1.

**Alma Radiante.** A partir do 3º nível, você pode usar sua ação para liberar a energia divina dentro de você, fazendo com que seus olhos brilhem e duas asas luminosas e incorpóreas brotem de suas costas. Sua transformação dura 1 minuto ou até que você termine com uma ação bônus. Durante esse tempo, você tem uma velocidade de vôo de 9 metros, e uma vez por turno, você pode causar dano radiante extra a um alvo quando você causar dano com um ataque ou uma magia. O dano radiante extra é igual ao seu nível.

Uma vez que você use esta característica, você não pode usá-la novamente até que tenha um descanso longo.

## AASIMAR FLAGELADOR

Aasimar flageladores estão impregnados de uma energia divina que queima intensamente dentro deles. Ela alimenta um poderoso desejo de destruir o mal - um desejo que é, no seu melhor, inflexível e, no pior dos casos, consumidor. Muitos aasimar flageladores usam máscaras para bloquear o mundo e se concentrar em conter esse poder, tirando-as apenas na batalha.

**Aumento no valor de habilidade.** Sua pontuação de Constituição aumenta em 1.

**Consumação radiante.** Começando no 3º nível, você pode usar sua ação para liberar a energia divina dentro de você, fazendo com que uma luz abrasadora irradie de você, verta dos seus olhos e da boca, ameaçando te consumir. Sua transformação dura 1 minuto ou até que você a termine com uma ação

bônus. Durante esse tempo, você vede a luz plena em um raio de 3 metros e penumbra por mais 3 metros, e no final do seu turno, você e cada criatura dentro de 3 metros de você toma dano radiante igual a metade do seu nível (arredondado para cima). Além disso, uma vez em cada um de seu turno, você pode causar dano radiante extra a um alvo quando você causar dano a ele com um ataque ou um feitiço. O dano radiante extra é igual ao seu nível.

Depois de usar essa característica, você não pode usá-la novamente até que tenha um descanso longo.

## AASIMAR CAÍDO

Um aasimar que foi tocado pelos poderes das trevas na juventude pode se tornar um dos caídos - um grupo de aasimar cuja luz interior foi substituída pela sombra.

**Aumento no valor de Habilidade.** Sua pontuação de Força aumenta em 1.

**Mortalha Necrótica.** Começando no 3º nível, você pode usar sua ação para liberar a energia divina dentro de você, fazendo com que seus olhos se transformem em piscinas de escuridão e duas asas que não voam esqueléticas e fantasmagóricas brotem de suas costas. No instante em que você se transforma criaturas a menos de 10 metros de você que podem ver devem ter sucesso em um teste de Carisma (DC 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma) ou ficarão amedrontados até o final de seu próximo turno. Sua transformação dura 1 minuto ou até que você a termine como uma ação bônus. Durante esse tempo, uma vez por turno, você pode causar dano necrótico extra a um alvo quando você causar dano a ele com um ataque ou uma magia. O dano necrótico adicional é igual ao seu nível. Depois de usar essa característica, você não pode usá-la novamente até que você tenha um descanso longo.



## PERDENDO A GRAÇA OU RETORNANDO PARA ELA

Com o consentimento de seu Mestre, você pode mudar a subraça do seu personagem para aasimar caido se o seu aasimar protetor/flagelador tornar-se maligno. Para fazer isso, substitua seus benefícios de subraça, incluindo o aumento de pontuação de habilidade, com os de um aasimar caído.

Da mesma forma, se o seu aasimar caido tornar-se bom, o Mestre pode permitir que você se torne um aasimar protetor ou flagelador.

# FIRBOLG

NÓS GASTAMOS TRÊS MESES SEGUINDO O DRAGÃO VERDE antes de localizar a floresta em que ele procurou refúgio. No segundo dia naquele lugar, acordamos com a cabeça do dragão colocada no centro do nosso acampamento. Soveliss disse-me que os firbolgs devem ter reivindicado a floresta, e quiseram nos mostrar que nós não tínhamos mais nenhum negócio lá. Se demorássemos, ele me garantiu, nossas cabeças seriam as próximas.

-Gimble, *Notas de um Caçador de Tesouros*

As tribos de Firbolg enclausuraram-se em fortalezas remotas na floresta, preferindo passar seus dias em quieta harmonia com a mata. Quando provocados, os firbolgs demonstram habilidades formidáveis com armas e magia druídica.

## HUMILDES GUARDIÕES

Os firbolgs não amam nada além de um dia tranquilo entre as árvores de uma velha floresta. Eles vêem as florestas como lugares sagrados, representando o coração do mundo e monumentos para a durabilidade da vida.

Em seu papel como cuidadores, firbolgs vivem fora da civilização, enquanto se esforçam para permanecer em equilíbrio com a natureza. Seus métodos refletem senso comum e soluções extraordinárias. Durante um verão abundante, eles armazenam o excesso de nozes, frutas e bagas. Quando o inverno chega, eles espalham tudo o que podem poupar para garantir que os animais da floresta sobrevivam até a primavera.

Nos olhos de um firbolg, não há culpa maior do que a ganância. Os firbolgs acreditam que o mundo permanece mais saudável quando cada criatura toma apenas o que precisa. Os bens materiais, especialmente gemas preciosas e ouro, têm pouca importância para eles. Para que servem essas coisas quando o inverno persiste e a comida é escassa?

## DRUIDAS NATOS

Os firbolgs têm um talento para a magia druídica. Sua reverência cultural pela natureza, combinada com suas mentes fortes e perspicazes, torna o aprendizado dessa magia uma parte instintiva de seu desenvolvimento. Quase todos os firbolgs aprendem algumas magias, geralmente aquelas usadas para mascarar sua presença, e muitos passam a dominar a magia da natureza.

Firbolgs que se tornam druidas servem como líderes das fortalezas. Para cada ação que a tribo toma, os druidas não pesam apenas as necessidades do grupo, mas o efeito que cada ação terá na floresta e no resto do mundo natural. As tribos firbolg preferem passar fome a forçar a terra durante a escassez.

## PASTORES OCULTOS

Como guardiões da terra, firbolgs preferem permanecer longe das vistas e da percepção. Eles não tentam dominar a natureza, mas procuram assegurar que ela prospere e sobreviva de acordo com suas próprias leis.

Firbolgs usam sua magia para manter sua presença em segredo na floresta. Esta abordagem permite-lhes evitar a políticas e as brigas dos elfos, humanos e orcs. Tais eventos interessam aos firbolgs somente quando afetam a floresta.

Mesmo frente a uma intromissão, firbolgs preferem uma abordagem util, gentil para evitar danos ao seu território. Eles empregam sua magia para fazer a

floresta um lugar difícil de explorar desviando temporariamente as nascentes, afastando para longe, roubando ferramentas importantes e alterando trilhas para deixar a caça ou partes de madeira perdidas para sempre. A presença dos firbolgs é sentida por uma ausência de animais e uma estranha quietude, como se a floresta desejasse evitar atrair atenção para si mesma. Os viajantes mais espertos decidem que é melhor seguir em frente.

Se estas táticas falham, os firbolgs tentam uma ação mais direta. Suas observações de um assentamento determinam o que acontece depois. Se os forasteiros parecem pacíficos, os firbolgs aproximam-se e pedem gentilmente que partam, mesmo oferecendo alimento e outros materiais para ajudar a sua partida. Se aqueles que insistem em ficar respeitam a natureza, tomam apenas o que precisam, e vivem em harmonia com a floresta, firbolgs estudarão a possibilidade de fazer amizade com eles, enquanto os forasteiros prometem cuidar da floresta. Se os forasteiros mostram claramente intenções malignas, no entanto, os firbolgs utilizarão sua força e magia em um único ataque esmagador.

## AVVENTUREIROS FORASTEIROS

Como guardiões da floresta, poucos firbolgs sonhariam em deixar suas casas ou tentar se encaixar na sociedade humana. Um firbolg exilado, ou um cujo clã tenha sido destruído, pode não ter uma escolha, no entanto. Muitos firbolgs aventureiros caem nesta última categoria.

Firbolgs forasteiros podem nunca retornar para casa. Eles cometem alguma coisa imperdoável, geralmente algo que colocou sua terra natal em risco, como começar um incêndio florestal ou matar uma rara ou bela criatura selvagem. Estes firbolgs são solitários que vagam pelo mundo na esperança de encontrar um novo lugar para chamar de lar.

Os firbolgs órfãos são aqueles cujos clãs ou pátrias foram destruídos. Eles se tornam cruzados para a natureza, buscando vingar sua perda e evitar a destruição do mundo natural.

Alguns poucos firbolgs são confiados pelo seu clã com uma missão importante que os leva além de seus lares. Estes firbolgs sentem-se como peregrinos em uma terra estranha, e geralmente desejam apenas completar suas missões e retornar para casa o mais rápido possível.

A tabela de Aventureiros Firbolg pode servir como inspiração para determinar por que um personagem firbolg sai de casa.

## FIRBOLGS AVVENTUREIROS

### d8 Motivo para se Aventurar

- |   |  |
|---|--|
| 1 | Banido por assassinato                         |
| 2 | Banido por causar danos severos à terra natal  |
| 3 | Clã morto por humanóides invasores             |
| 4 | Clã morto por um dragão ou demônio             |
| 5 | Separado da tribo e perdido                    |
| 6 | Terra natal destruída por um desastre natural  |
| 7 | Procura pessoal ordenada por presságios        |
| 8 | Despachado em uma missão pelos líderes tribais |

## NOMES FIRBOLG

Firbolg adotam nomes élficos quando têm de lidar com estranhos, embora considerem estranho o conceito de nomes. Eles conhecem os animais e as plantas da floresta sem nomes formais e, em vez disso, identificam os filhos da floresta por seus atos, hábitos e outras ações.

Da mesma forma, seus nomes de tribo se referem basicamente a suas casas. Ao lidar com outras raças, firbolgs se referem a suas terras por qualquer nome que o povo local use, como uma questão de educação e hospitalidade, mas entre os seus simplesmente chamam-na de "casa".

Às vezes, os firbolgs adotam os apelidos ou títulos que os forasteiros lhes dão sob a suposição de que aqueles que precisam de nomes podem chamá-los como quiserem.

## CARACTERÍSTICAS DE FIRBOLG

Seu personagem firbolg tem as seguintes características raciais.

**Aumento da pontuação de habilidade.** Sua pontuação de Sabedoria aumenta em 2, e sua pontuação de Força aumenta em 1. **Idade.** Como são humanóides parentes das fadas, firbolg têm vida longa. Um firbolg atinge a idade adulta em torno de 30 anos, e o mais velho deles pode viver por 500 anos.

**Alinhamento.** Como pessoas que seguem o ritmo da natureza e se vêem como seus cuidadores, firbolg são tipicamente neutros e bons. Os firbolg malévolos são raros e geralmente são inimigos jurados de seu povo.

**Tamanho.** Firbolg estão entre 2,0 e 2,5 metros de altura e pesam entre 108 e 136 quilos. Seu tamanho é Médio.

**Deslocamento.** Seu deslocamento é de 9 metros.

**Magia Firbolg.** Você pode *lançar detectar magia* e *disfarçar-se* em si mesmo com esta característica, usando Sabedoria como habilidade de conjuração mágica para isso. Uma vez que você conjurar a magia, você não pode lançá-la novamente como essa característica até que você tenha um descanso curto ou longo. Quando você usa *disfarçar-se*, você aparece ter 1 metro a menos do que o normal permitindo que você seja confundido facilmente com humanos e elfos.

**Passo Oculto.** Com uma ação bônus, você pode magicamente se tornar invisível até o começo de seu próximo turno ou até que você ataque, fazer uma rolagem de dano, ou forçar alguém a fazer um teste de resistência. Uma vez que você usar essa característica, você não pode usá-la novamente até que você tenha um descanso curto ou longo.

**Monumento Poderoso.** Você conta como um tamanho maior para determinar a sua capacidade de carga e o peso que você pode empurrar, arrastar ou levantar.

**Língua da Besta e Folha.** Você tem a capacidade de se comunicar de forma limitada com animais e plantas. Eles podem entender o significado de suas palavras, embora você não tenha nenhuma habilidade especial para compreendê-las. Você tem vantagem em todos os testes de carisma que você faz para influenciá-los.

**Idiomas.** Você pode falar, ler e escrever Comum, Élfico e Gigante.



## CLASSES DE FIRBOLG

A maioria dos firbolgs são druidas, rangers ou guerreiros. Entre seu povo, essas vocações são passadas de geração para geração. A herança mágica dos firbolgs também se expressa de outras formas; Aqueles que se tornam bardos preservam a tradição do clã, e os feiticeiros firbolg defendem comunidades. Firbolg magos surgem quando um clã forma amizade com elfos.

Os firbolg ladinos são tipicamente batedores com a tarefa de espionar o povo vizinho para determinar suas intenções. Eles são mais comuns entre firbolgs cujas casas fazem fronteira com assentamentos humanos.

Os bárbaros Firbolg são raros, exceto entre os que enfrentam ameaças constantes de humanóides maléficos e outros invasores.

Firbolg clérigos e paladinos são geralmente dedicados à deuses da natureza, e são vistos como cumpridores da vontade desse deus.

Os Firbolg bruxos são raros, mas alguns clãs forjam alianças e pactos arcanos com seres feéricos poderosos.

Os monges Firbolg são quase que totalmente desconhecidos, embora um monastério pode levar os jovens sobreviventes de um clã firbolg devastado.

# GOLIAS

GOLIAS PODEM PROVAR SER ALIADOS ÚTEIS, MAS NUNCA demonstre a eles fraqueza. Eles são tão duros e implacáveis quanto a pedra da montanha, tão frios e impiedosos quanto seus ventos amargos e frios. Se você se demonstrar forte, eles podem considerá-lo digno de uma aliança.

- *Tordek, um Guia para os Picos*

Nos picos mais altos da montanha - bem acima das encostas onde as árvores crescem e onde o ar é escasso e os ventos gelados uivam - habitam os solitários e reclusos golias. Poucos povos podem dizer ter visto um golias, e menos ainda podem dizer ter amizade com um. Golias percorrem um reino sombrio de rocha, vento e frio. Seus corpos parecem estar esculpidos em pedras da montanha o que lhes conferiu grande poder físico. Seus espíritos leva-os com a brisa, tornando-os nômades que vagam de pico a pico. Seus corações são infundidos com a consideração indiferente de seu reino frígido, deixando cada golias com a responsabilidade de ganhar um lugar na tribo ou morrer tentando.

## GUIADOS PARA COMPETIR

Cada dia traz um novo desafio para um golias. Alimentos, água e abrigo são raros no alto da montanha. Um único erro pode condenar a tribo inteira, enquanto o esforço heróico de um indivíduo pode garantir a sobrevivência de todo o grupo.

Golias premiam a auto-suficiência e habilidade individual. Eles têm uma compulsão para manter a pontuação, contando suas ações e contando suas realizações para comparar com os outros. Golias amam

ganhar, mas eles vêem derrota com orgulho para melhorar suas habilidades.

Esta dedicação à competição tem um lado sombrio. Golias são competidores ferozes, mas acima de tudo são levados a superar seus esforços passados. Se um golias mata um dragão, ele ou ela poderia procurar um maior e mais poderoso para enfrentar. Poucos golias aventureiros chegam a ficar velhos, a maioria morre tentando superar suas realizações passadas.

## JOGO LIMPO

Para os golias, a competição existe somente quando é apoiada por um campo de jogo nivelado. Competição mede talento, dedicação e esforço.

Esses fatores determinam a sobrevivência em seu território de origem, não dependência de itens mágicos, dinheiro ou outros elementos que podem inclinar o equilíbrio de uma forma ou de outra. Golias felizmente confiam em tais benefícios, mas eles têm o cuidado de lembrar que tal vantagem sempre pode ser perdida. Um golias que confia demais neles pode crescer complacente, uma receita para o desastre nas montanhas.

Esta característica manifesta-se mais fortemente quando os golias interagem com outras pessoas. A relação entre camponeses e nobres enigmáticos golias. Se um rei não tem a inteligência ou liderança para liderar, então claramente a pessoa mais talentosa no reino deve tomar seu lugar.

Golias raramente guardam tais opiniões para si mesmos, e zombam de pessoas que dependem das estruturas ou regras da sociedade para manter o poder.

## SOBREVIVÊNCIA DO MAIS FORTE

Entre os golias, qualquer adulto que não pode contribuir para a tribo é expulso. Um golia solitário tem pouca chance de sobrevivência, especialmente um mais velho ou mais fraco. Golias têm pouca piedade para com os adultos que não podem cuidar de si mesmos, embora um doente ou ferido seja tratado, como resultado do conceito golias de jogo limpo.

Um golias permanentemente ferido ainda espera conseguir manter seu valor na tribo. Normalmente, tal golia morre tentando erguer-se ou se afasta à noite em busca da vontade fria do destino.

De certa forma, o impulso dos golias de superarem a si mesmos se alimenta da severa inevitabilidade de seu declínio e morte. Um golias preferiria morrer em batalha, no auge da força e habilidade, do que suportar a lenta decadência da velhice. Poucos povos encontraram um golias idoso, e até mesmo aqueles golias que deixaram seus povos lidam com o desejo de desistir de suas vidas enquanto suas habilidades físicas deterioraram.

Por causa do risco de vida, as tribos golias sofrem de uma falta crônica da experiência oferecida pelos líderes de longo prazo. Eles esperam sabedoria inata em sua liderança, pois raramente podem contar com uma sabedoria crescida com a idade.

## NOMES GOLIAS

Cada Golias tem três nomes: um nome de nascimento atribuído pela mãe e pai do recém-nascido, um apelido atribuído pelo chefe tribal e um nome de família ou de clã. Um nome de nascimento tem até três sílabas. Nomes de clãs são cinco sílabas ou mais e terminam em uma vogal.



Nomes de nascimento raramente estão ligados ao sexo. Golias vêem fêmeas e machos como iguais em todas as coisas, e eles vêem sociedades com papéis divididos por gênero para serem intrigantes ou dignas de zombaria. Para um golias, a pessoa que é melhor em um trabalho deve ser o encarregado de fazê-lo.

O apelido de um golias é uma descrição que pode mudar pelo capricho de um chefe ou ancião tribal. Refere-se a uma ação notável, seja um sucesso ou um fracasso do golias. Golias dão e usam apelidos para seus amigos de outras raças, e os alteram para se referir a atos notáveis de um indivíduo.

Golias apresentam os três nomes ao se identificarem, na ordem do nome de nascimento, apelido e nome do clã. Em conversas casuais, eles usam seu apelido.

**Nomes de Nascimento:** Aukan, Eglath, Gae-Al, Gauthak, Ilikan, Keothi, Kuori, Lo-Kag, Manneo, Maveith, Nalla, Orilo, Paavu, Pethani, Thalai, Thotham, Uthal, Vaunea, Vimak

**Apelidos:** Matador de Ursos, Chamariz da Alvorada, Impávido, Visor das Rochas, Talhador de Chifres, Olho Afiado, Caçador Solitário, Pulo Longo, Esmagador de Raízes, Observador do Céu, Mão Firme, Dobra-Malha Órfão Duplo, Membro Retorcido, Pintor das Palavras

**Nomes do Clã:** Anakalathai, Elanithino, Gathakanathi, Kalagiano, Katho-Olavi, Kolae-Gileana, Ogolakanu, Thuliaga, Thunukalathi, Vaimei-Laga

## CARACTERÍSTICAS GOLIAS

Golias compartilham uma série de traços comuns entre si.

**Aumento na pontuação de habilidade.** Sua pontuação de Força aumenta em 2, e sua pontuação de Constituição aumenta em 1.

**Idade.** Golias têm tempo de vida comparável aos humanos. Eles entram na idade adulta no final da adolescência e geralmente vivem menos de um século.

**Alinhamento.** A sociedade de Golias, com seus papéis e tarefas claras, tem uma forte inclinação leal. O sentimento golias de justiça, equilibrado com ênfase na auto-suficiência e responsabilidade pessoal, os empurra para a neutralidade.

**Tamanho.** Golias estão entre 2,13 e 2,43 metros de altura e pesam entre 127 e 154 quilos. Seu tamanho é médio.

**Deslocamento.** Seu deslocamento de caminhada é de 9 metros.

**Atleta Natural.** Você tem proficiência na habilidade de Atletismo.

**Resistência de Pedra.** Você pode se concentrar para ocasionalmente ignorar as lesões. Quando você recebe dano, você pode usar sua reação para rolar um d12. Adicione seu modificador de Constituição ao número rolado, e reduza o dano por esse total. Depois de usar essa característica, você não pode usá-la novamente até que termine um descanso curto ou longo.

**Construção Poderosa.** Você conta como um tamanho maior ao determinar sua capacidade de carga e o peso que você pode empurrar, arrastar ou levantar.

**Nascido da Montanha.** Você está acostumado à alta altitude, incluindo elevações acima de 6000 metros. Você também está naturalmente adaptado aos climas frios, como descrito no capítulo 5 do *Guia do Mestre*.

**Idiomas.** Você pode falar, ler e escrever Comum e Gigante.

## KENKU

O MAPA QUE ENCONTRAMOS MOSTROU A ENTRADA PARA O tesouro do Rei Sacerdote, à caixa estava justamente no meio da zona em ruínas da cidade. Aproximamo-nos de nosso destino, sem problema, mas quando chegamos ao edifício queimado, uma súbita cacofonia entrou em erupção ao nosso redor. Os pássaros gritavam, os gatos sibilavam e os cães rosnavam. Lidda empurrou-nos de volta para as alamedas mais seguras da cidade. Somente quando estávamos de volta, dentro da área patrulhada pelo guarda, ela explicou que os ruídos indicavam que o povo sem asas havia reivindicado está área, e que a invasão seria punida com morte.

- Gimble, *Notas de um Caçador de Tesouros*.

Assombrados por um antigo crime que lhes roubou as asas, os kenkus vagam pelo mundo como vagabundos e ladrões que vivem na borda da sociedade humana. Kenkus sofrem de uma reputação sinistra que não é inteiramente desmerecida, mas podem provar ser aliados valiosos.

## UMA MALDIÇÃO ANTIGA

Os kenkus, uma vez, serviram a uma misteriosa entidade poderosa em outro plano de existência. Alguns acreditam que eram subordinados de Grazz't, enquanto outros dizem que eram patrulheiros e exploradores para os Duques do Vento de Aaqa. Seja qual for a verdade, de acordo com a lenda, os kenkus traíram seu mestre. Incapazes de resistir à atração de um belo tesouro cintilante, os kenkus conspiraram para roubar o item e escapar para o Plano Material.

Infelizmente para os kenkus, seu mestre descobriu seu plano, antes que pudesse concretizá-lo. Enfurecido, a entidade impôs três maldições terríveis sobre eles. Primeiro, as amadas asas dos kenkus murcharam e caíram de seus corpos, deixando-os presos à terra. Em segundo lugar, pelo fato de sua engenhosidade e habilidade terem se voltado para conspirar contra seu patrono, a faísca da criatividade foi arrancada de suas almas. Finalmente, para garantir que os kenkus nunca pudesse divulgar quaisquer segredos, seu mestre removeu suas vozes. Uma vez que a entidade estava convencida de que eles haviam sido suficientemente punidos, os kenkus foram libertos no Plano Material.

Desde então, os kenkus vagam pelo mundo. Eles se instalam em lugares que os aceitam, geralmente cidades sombrias que caíram em tempos difíceis e são infestadas pelo crime.

## SONHO DE VOAR

Acima de tudo, kenkus desejam recuperar sua capacidade de voar. Cada kenku nasce com um desejo de se arrebatar pelos ares, e aqueles que aprendem a conjurar magias, fazem-no na esperança de dominar magias que lhes permitirá voar. Rumores de itens mágicos como tapetes voadores, vassouras capazes de voar e objetos semelhantes provocam um grande desejo nos kenkus de adquirir os itens para si mesmos.

Apesar de sua falta de asas, kenkus adoram viver em torres e outras estruturas altas. Eles procuram ruínas que chegam ao céu, embora não tenham a motivação e a criatividade para fazer reparos ou fortificar tais lugares.



Mesmo assim, seu peso leve e tamanho permite que eles habitem em estruturas frágeis que entrariam em colapso sob um humano ou um orc.

Algumas guildas de ladrões usam kenkus como vigias e mensageiros. Os kenkus vivem nos edifícios mais altos e torres controladas por guildas, permitindo-lhes espreitar nos níveis mais altos e vigiar a cidade abaixo.

## PLAGIADORES SEM ESPERANÇA

Como resultado de sua falta de criatividade, kenkus atuam confortavelmente como asseclas de um mestre poderoso. Os líderes de bandos reforçam a disciplina e minimizam os conflitos, mas falham no planejamento eficaz ou na elaboração de esquemas de longo prazo.

Embora incapazes de falar, por suas próprias vozes, kenkus podem perfeitamente imitar qualquer som que eles ouvem, da voz de um halfling ao barulho de pedras que chocam em uma encosta. No entanto, kenkus não podem criar novos sons e pode se comunicar apenas usando sons que eles ouviram. A maioria dos kenkus usa uma combinação de frases e efeitos sonoros para transmitir suas ideias e pensamentos.

Da mesma forma, kenkus não possuem capacidade de inventar novas ideias ou criar coisas novas. Kenkus podem copiar itens existentes com habilidade excepcional, permitindo que eles se tornem excelentes

artesãos e escribas. Eles podem copiar livros, fazer réplicas de objetos e prosperar em situações onde eles possam produzir um grande número de itens idênticos. Poucos kenkus acham este trabalho satisfatório, uma vez que sua busca pela liberdade de voar os torna inadequados para se estabelecerem em uma rotina.

## ASSECLAS IDEIAIS

Kenkus se reúnem em grupos chamados Revoada. Uma revoada é conduzida pelo mais velho e o mais experiente Kenku com a memória ampla de conhecimentos para compartilhar, chamado frequentemente de Mestre.

Embora kenkus não possam criar coisas novas, eles têm um talento para aprender e memorizar detalhes. Assim, kenkus ambiciosos podem ser excelentes como espiões soberbos e patrulheiros. Um kenku que aprende esquemas inteligentes e planos inventados por outras criaturas pode usá-los. O kenku não tem o talento para improvisar ou alterar um plano, mas um Mestre sábio coloca vários planos em movimento ao mesmo tempo, confiante de que os subordinados podem seguir ordens ao pé da letra.

Por esta razão, muitos kenkus levam uma vida fácil servindo como mensageiros, espiões e vigias, para guildas de ladrões, bandidos e outros cartéis criminosos. Uma rede de kenkus pode retransmitir um grito de pássaro ou ruído semelhante em toda a cidade, alertando seus aliados da aproximação de uma patrulha de guardas ou sinalizando uma excelente oportunidade para um assalto.

Já que o kenku pode reproduzir precisamente qualquer som, as mensagens que carregam raramente sofrem perda ou mudanças no significado. Mensageiros humanos podem mudar palavras ou frases e confundir uma mensagem inadvertidamente, mas o kenku produz cópias perfeitas de tudo o que ouvem.

## KENKUS AVENTUREIROS

Aventureiros Kenku são geralmente os sobreviventes de uma revoada que tenha sofrido grandes perdas, ou um kenku raro que tenha crescido cansado de uma vida de crimes. Estes kenkus são mais ambiciosos e ousados do que seus companheiros. Outros atacam por conta própria em busca dos segredos do voo, dominam a magia, descobrem o segredo da maldição e encontram um método para quebrá-la.

Aventureiros Kenku, apesar de sua relativa independência, ainda possuem uma tendência a procurar um companheiro para imitar e seguir. Um kenku gosta de imitar a voz e as palavras de seu companheiro escolhido.

## NOMES KENKU

Dado que o kenku pode duplicar qualquer som, seus nomes são extraídos de uma variedade assombrosa de ruídos e frases. Nomes Kenku tendem a dividir-se em três categorias que não fazem distinção entre nomes masculinos e femininos.

Kenkus bandidos, guerreiros e valentões adotam os ruídos feitos pelas armas, tais como o clangor de uma maça de encontro à armadura ou o som feito por um osso quebrando. Não-kenkus referem-se aos kenkus descrevendo esse ruído. Exemplos deste tipo de nome incluem Rompedor, Chacoalhador, Cortador e Batedor.

Kenkus Ladrões, vigaristas e arrombadores adotam ruídos de animais, normalmente aqueles comuns em ambientes urbanos. Desta maneira, o kenku pode chamar um ao outro enquanto aqueles que os ouvem os confundem com animais comuns.

Não kenkus usam nomes que se referem ao som feito ou ao animal que o kenku imita, como Arranhão do Rato, Assovio, Miado e Rosnador.

Alguns kenkus viram as costas para o crime para seguir comércios legítimos. Estes kenkus adotam ruídos feitos como parte de seu ofício. Um marinheiro duplica o som de uma vela tremulando, enquanto um ferreiro imita o bater de um martelo no metal. Não-kenkus descrevem esse povo por seus sons comerciais, como o Iça Velas, o Martelador e o Cortador.

## TRAÇOS RACIAIS DO KENKU

Seu personagem kenku tem as seguintes características raciais.

**Aumento no Valor de Habilidade.** Seu valor de destreza aumenta em 2 e seu valor de sabedoria aumenta em 1.

**Idade.** Kenkus tem vidas mais curtas do que seres humanos. Eles atingem a maturidade em torno dos 12 anos e podem viver até 60 anos.

**Tendência.** Kenkus são criaturas caóticas, raramente fazendo compromissos duradouros, e eles se preocupam principalmente com a preservação de suas próprias peles. Eles são geralmente caóticos e neutros em perspectiva.

**Tamanho.** Kenkus tem entorno de 1,50 metros de altura e pesam cerca de 40 kg a 55 kg. Seu tamanho é Médio.

**Deslocamento.** Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

**Perito em Falsificação.** Você pode duplicar escrita e artesanato de outras criaturas. Você tem vantagem em todos os testes feitos para produzir falsificações ou duplicatas de objetos existentes.

**Treinamento Kenku.** Você é proficiente escolhendo dentre duas das seguintes perícias: Acrobacia, Enganação, Furtividade e Prestidigitação.

**Mimetismo.** Você pode imitar sons que você ouviu, incluindo vozes. Uma criatura que ouve os sons que você faz pode dizer que eles são imitações com um teste bem sucedido de Sabedoria (Intuição), contra seu teste de Carisma (Enganação).

**Idiomas.** Você pode ler e escrever Comum e Auran, mas você pode falar apenas usando o seu traço Mimetismo.

## INTERPRETANDO UM KENKU

Se você estiver jogando com um kenku, as tentativas constantes de imitar ruídos podem parecer bastante confusas ou irritantes, ao invés de entreter. Você pode facilmente descrever os sons que seu personagem faz e o que eles significam. Seja claro sobre as intenções do seu personagem, a menos que você está deliberadamente visando incompreensão ou mistério.

Você pode dizer: "Snapper faz o barulho de um martelo batendo lentamente e ritmicamente em uma pedra para mostrar como ele está entediado. Ele brinca com a adaga e estuda o agente da Aliança dos Lordes sentado no bar". Criando um vocabulário de ruídos para os outros jogadores decodificarem, pode soar divertido, mas pode provocar distração e poderia retardar o jogo.

## POVO LAGARTO

SE VOCÊ ESTÁ CONSIDERANDO CAPTURAR UM ESCAMADO AO longo de uma aventura, lembre-se deste fato importante. O estranho brilho desumano em seus olhos, enquanto observa você todo, é o mesmo olhar de que você poderia dar um bom bife assado.

-Tordek, anão guerreiro e aventureiro.

Só um tolo olha para o povo lagarto e não vê nada além de humanoides escamosos. Apesar da sua forma física, o povo lagarto tem mais em comum com iguanas ou dragões do que com humanos, anões ou elfos. O homem-lagarto possui uma mentalidade inescrutável e exótica, seus desejos e pensamentos são motivados por um conjunto de princípios básicos diferente destas criaturas de sangue quente. Seus lúgubres lares no pântano podem estar a centenas de quilômetros do assentamento humano mais próximo, mas a distância entre seu modo de pensar e o dos peles macias é muito maior.

Apesar de suas perspectivas exóticas, alguns homens-lagarto fazem um esforço para entender e, de seu próprio modo, fazer amizade com pessoas de outras raças. Esses homens-lagarto fazem aliados fiéis e qualificados.

## MENTES EXÓTICAS

A natureza reptiliana do homem-lagarto não se dá apenas em sua aparência, mas também em como eles pensam e agem. O homem-lagarto experimenta uma vida emocional mais limitada do que outros humanoides. Como a maioria dos répteis, seus sentimentos em grande parte giram em torno do medo, agressão e prazer.

O povo lagarto vivencia a maioria dos sentimentos com isoladas descrições de criaturas e situações. Por exemplo, os seres humanos confrontados por um troll raivoso vivenciam um medo em um nível básico. Seus membros tremem, seu pensamento torna-se amedrontado e atrapalhado, e reagem por instinto. A emoção do medo domina e controla suas ações. Em contraste, o povo lagarto veem as emoções como traços atribuídos a outras criaturas, objetivos e situações. Um homem-lagarto não pensa: "Estou com medo". Em vez disso, criaturas agressivas e fortes são registradas pelos Homens-lagarto como seres temíveis a serem evitados, se possível. Se essas criaturas atacam, os homens-lagarto fogem, lutando apenas se encravados. Os homens-lagarto não têm medo de um troll; ao contrário, eles entendem que um troll é uma criatura temível e perigosa e reagem de acordo.

Homens-lagarto nunca ficam zangados como os outros ficam, mas agem com agressividade contra criaturas que podem derrotar em um combate e que não podem ser tratadas de alguma outra maneira. Eles são agressivos em relação à presa que querem comer, criaturas que querem prejudicá-los, e assim por diante.

Pessoas e coisas agradáveis tornam a vida mais fácil para o povo lagarto. As coisas agradáveis devem ser preservadas e protegidas, às vezes à custa da própria segurança do povo lagarto. As criaturas e as coisas mais agradáveis são aquelas que permitem que os lagartos avaliem mais situações como benignas do que temíveis.



## FRIOS E CALCULISTAS

A maioria dos humanóides descreve pessoas de sangue frio como carentes de emoção e empatia. O mesmo rótulo serve como uma descrição apropriada para o povo lagarto.

Faltando quaisquer reações emocionais internas, os homens-lagarto se comportam de maneira distante. Eles não choram por companheiros caídos ou sentem raiva por seus inimigos. Eles simplesmente observam e reagem como manda a situação.

O povo lagarto não possui laços emocionais significativos com o passado. Eles avaliam as situações com base em sua utilidade e importância atuais e futuras. Em nenhum lugar isso acontece com tanta força como quando os homens-lagarto lidam com os mortos. Para um homem-lagarto, um companheiro que morre torna-se uma fonte potencial de alimento. Esse companheiro poderia ter sido um guerreiro ou caçador, mas agora o corpo é apenas carne recentemente abatida.

Um homem-lagarto que vive entre outros humanóides pode, ao longo do tempo, aprender a respeitar as emoções de outras criaturas. O homem-lagarto não compartilha esses sentimentos, mas os avalia da mesma maneira fria. Sim, o anão caído pode ser mais útil como uma refeição, mas cortar o corpo em bifes demonstra ofensa aos outros humanóides e os tornam menos úteis na batalha.

## UTILIDADE E SOBREVIVÊNCIA

A mentalidade do povo lagarto pode parecer desnecessariamente cruel, mas ajuda a sobreviver em um ambiente hostil. Os pântanos que habitam estão repletos de uma espantosa variedade de ameaças. Homens-lagarto focam na sobrevivência acima de tudo, sem sentimentalismo.

O povo lagarto avalia tudo e todos em termos de utilidade. Arte e beleza têm pouco significado para eles. Uma espada afiada serve a uma finalidade útil e boa, enquanto uma espada cega é um peso morto, sem uma pedra de amolar.

O povo lagarto vê pouca necessidade em planejar mais do que para uma temporada ou o mesmo para o futuro. Esta abordagem permite-lhes manter o seu atual nível de influência no mundo, mas limita o seu crescimento. Os homens-lagarto não possuem interesse em desenvolver a escrita, fazer planos para longo prazo, ou cultivar outros métodos para progredir além de sua existência simples como caçadores e coletores.

## AQUELES FRACOS INFELIZES

No seu âmago, os homens-lagarto veem outros humanóides com uma indiferença que beira a piedade. Nascidos no mundo sem escamas robustas e dentes afiados, é um espanto que eles conseguiram sobreviver por tanto tempo. O humano típico, mal conseguiria passar um dia nos pântanos.

Ainda assim, se outras criaturas se revelarem úteis para os homens-lagarto, essas criaturas podem desencadear uma resposta protetora, tornando todas mais fortes através de sua aparente fraqueza. Os homens-lagarto avaliam tais seres como filhotes, jovens incapazes de se protegerem, mas que poderiam ser úteis no futuro se receberem cuidados.

## PERSONALIDADE DO POVO LAGARTO

Você pode usar a tabela de Peculiaridades do Povo Lagarto para determinar uma característica de personalidade para um personagem homem-lagarto ou para inspirar um trejeito único.

### PECULIARIDADES DO POVO LAGARTO

#### d8 Motivo para se Aventurar

- |   |  |
|---|--|
| 1 | Você odeia o desperdício e não vê razão para não matar inimigos caídos. Os dedos são saborosos e portáteis!  |
| 2 | Você dorme melhor quando sua maior parte está submersa na água.  |
| 3 | O dinheiro não tem sentido para você.  |
| 4 | Você acha que existem apenas duas espécies de humanóides: homens-lagarto e a comida.   |
| 5 | Você aprendeu a rir. Você usa esse talento em resposta a todas as situações emocionais, para se entrosar melhor com seus companheiros.                 |
| 6 | Você ainda não entende como funcionam as metáforas. Isso não o impede de usá-las em todas as oportunidades.  |
| 7 | Você aprecia os humanóides flácidos que percebem que precisam de cota de malha e espadas para se compararem com as dádivas que você recebeu ao nascer. |
| 8 | Você gosta de comer sua comida enquanto ainda está se contorcendo.   |

## NOMES DO POVO LAGARTO

Os homens-lagarto escolhem seus nomes da língua dracônica. Eles usam descrições simples concedidas pela tribo, com base em atos ou ações notáveis de um indivíduo. Por exemplo, Garurt significa "machado", um nome dado a um guerreiro homem-lagarto que derrotou um orc e reivindicou a arma de seu inimigo. Um homem-lagarto que gosta de se esconder em um amontoado de juncos antes de emboscar um animal, pode ser chamado Achuak, que significa "verde" para descrever como ele se mistura às folhagens.

Os Homens-lagarto não fazem distinção entre macho e fêmea em suas convenções de nomeação. Cada exemplo de nome inclui sua tradução entre parênteses.

**Nomes do Povo Lagarto:** Achuak (verde), Aryte (guerra), Baeshra (animal), Darastrix (dragão), Garurt (machado), Irhtos (segredo), Jhank (martelo), Kepesk (tempestade), Kethend (perigo), Kosj (pequeno), Kothar (demônio), Litrix (armadura), Mirik (música), Othokent (esperto), Sauriv (olho), Throkear (noite), Usk (ferro), Valignat (Incendiar), Vargach (batalha), Verthica (montanha), Vutha (preto), Vyth (aço)

## TRAÇOS RACIAIS DO POVO LAGARTO

Seu personagem homem-lagarto tem as seguintes características raciais.

**Aumento no valor de habilidade.** Seu valor de constituição aumenta em 2 e seu valor de sabedoria aumenta em 1.

**Idade.** Homens-lagarto atingem a maturidade em torno dos 14 anos e raramente vivem mais que 60 anos.

**Tendência.** A maioria dos homens-lagarto é neutra. Eles veem o mundo como um lugar de predadores e presas, onde a vida e a morte são processos naturais. Eles desejam apenas sobreviver, e preferem deixar outras criaturas por sua própria sorte.

**Tamanho.** Homens-lagarto são um pouco mais volumosos e mais altos do que os seres humanos, e suas escamas coloridas torna-os aparentemente ainda maiores. Seu tamanho é médio.

**Deslocamento.** Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros, e possuem uma velocidade de natação de 9 metros.

**Mordida.** Sua boca cheia de presas é uma arma natural, que você pode usar para executar ataques desarmados. Se você atacar com ela, você causa dano perfurante igual a 1d6 + seu modificador de Força, em vez do dano normal causado por um ataque desarmado.

**Artesão Habilidoso.** Como parte de um descanso curto, você pode colher ossos e couro de uma besta morta, constructo, dragão, monstruosidade ou criatura planta de tamanho pequeno ou maior para criar um dos seguintes itens: um escudo, um porrete, uma azagaia ou 1d4 dardos ou setas de zarabatana. Para usar essa característica, você precisa de uma lâmina, como um punhal, ou ferramentas apropriadas de artesão, como ferramentas de coureiro.

**Segurar Respiração.** Você pode conter a respiração por até 15 minutos de cada vez.

**Conhecimento de Caçador.** Você ganha proficiência com duas das seguintes perícias a sua escolha: Adestrar Animais, Natureza, Percepção, Furtividade e Sobrevivência.

**Armadura Natural.** Você tem pele dura e escamosa. Quando você não estiver usando armadura, sua CA é 13 + seu modificador de Destreza. Você pode usar sua armadura natural para determinar sua CA se a armadura que você vestir danificar deixando-o com a CA mais baixa. Os benefícios de um escudo se aplicam normalmente enquanto você usar sua armadura.

## FALA DO POVO LAGARTO

O povo lagarto pode dominar o Comum, mas sua mentalidade resulta em um padrão de fala distinta de outros humanoides.

O povo lagarto raramente usa metáforas. Sua fala é quase sempre literal. Eles podem pegar expressões idiomáticas, mas somente com um pouco de dificuldade.

Os nomes os confundem, a menos que sejam descritivos. Eles tendem a aplicar suas próprias convenções de nomeação para outras criaturas usando palavras comuns.

O povo lagarto usa verbos ativos para descrever o mundo. Um homem-lagarto no tempo frio poderia dizer: "Este vento traz frio" em vez de "Eu sinto frio" homens-lagarto tendem a definir as coisas em termos de ações, ao invés de efeitos.

natural.

**Tubarão Faminto.** Na batalha, você pode se jogar em um frenesi de alimentação viciosa. Com uma ação bônus, você pode fazer um ataque especial com sua mordida. Se o ataque atingir, ele causa seu dano normal, e você ganha pontos de vida temporários (mínimo de 1) iguais ao seu modificador de Constituição, e você não pode usar esse traço novamente até terminar um descanso curto ou longo.

**Idiomas.** Você pode falar, ler e escrever Comum e Dracônico.

## TABAXI

TIVEMOS UM TABAXI POR AQUI UMA VEZ, ALGUNS INVERNOS atrás. Ela manteve a taverna cheia todas as noites com suas histórias e passava a maioria dos dias cochilando em uma cadeira em frente à lareira. Nós pensávamos que ela era preguiçosa, mas quando Linene veio procurando nos arredores por um broche perdido, ela estava porta fora antes que eu pudesse piscar um olho.

-Toblen Stonehill, dono da hospedaria.

Provenientes de uma terra estranha e distante, os tabaxis errantes são humanoides semelhantes a felinos, guiados pela curiosidade de colecionar artefatos interessantes, reunir contos e histórias e colocar os olhos em todas as maravilhas do mundo. Viajantes absolutos, os tabaxis curiosos raramente ficam em um lugar por muito tempo. Sua natureza inata empurra-os para não deixar segredos ocultos, nem tesouros ou lendas perdidas.

## PÁRIAS ERRANTES

A maioria dos tabaxis permanece em sua pátria distante, contentes, vivendo em clãs apertados e pequenos. Estes tabaxis caçam por alimento, bens do ofício, e mantém a maior parte para si mesmos.

No entanto, nem todos os tabaxi estão satisfeitos com tal vida. O Senhor Gato, a figura divina responsável pela criação do tabaxi, dá a cada um de seus filhos um traço específico de felino. Aqueles tabaxis dotados de curiosidade são obrigados a vagar para longe. Eles procuram histórias, artefatos e crenças. Aqueles que sobrevivem a este período de desejo de viajar retornam para casa em seus anos mais velhos para compartilhar notícias do mundo exterior. Desta forma, os tabaxis permanecem isolados, mas nunca ignorantes do mundo além de sua casa.

## O SENHOR GATO

A divindade dos tabaxis é uma entidade instável, reconhecida como patrono dos gatos. Os tabaxis acreditam que o Senhor Gato vaga pelo mundo, vigiando e intervindo em seus assuntos conforme necessário. Clérigos do Senhor Gato são raros e normalmente acessam o domínio da Trapaça.

## COMPARTILHADORES DE CONHECIMENTO

Tabaxis valorizam conhecimento ao invés de coisas materiais. Um baú cheio de moedas de ouro pode ser útil para comprar comida ou um rolo de corda, mas não é profundamente interessante. Nos olhos do tabaxi, reunir riqueza é como embalar rações para uma longa viagem. É importante sobreviver no mundo, mas não vale a pena se preocupar.

Ao contrário, tabaxis valorizam o conhecimento e novas experiências. Seus ouvidos se animam em uma taverna cheia, e eles assediam por histórias com ofertas de comida, bebida e moedas. Tabaxi pode ir embora com algibeiras vazias, mas eles meditam sobre as histórias e rumores que eles coletaram como um aventureiro contando moedas.

Embora a riqueza material tenha pouca atração para os tabaxis, eles têm um desejo insaciável de encontrar e inspecionar relíquias antigas, objetos mágicos e outros objetos raros. Além do poder que tais itens podem conferir, um tabaxi tem grande alegria em desvendar as histórias por trás de sua criação e a história de seu uso.

## FANTASIAS FUGAZES

Os tabaxis errantes são criaturas inconstantes, trocando uma obsessão ou paixão pela próxima, quando o capricho ataca. O desejo de um tabaxi queima brilhante, mas uma vez encontrado, desaparece para ser substituído por uma nova obsessão. Objetos permanecem intrigantes apenas enquanto eles ainda mantêm segredos.

Um tabaxi ladino poderia alegremente gastar meses conspirando para roubar uma joia estranha de um nobre, só para trocá-la por uma passagem em um navio ou hospedagem de uma semana depois de roubá-la. O tabaxi pode tomar notas extensas ou memorizar cada faceta da gema antes de passá-la, mas a joia não tem mais fascínio uma vez que seus segredos e natureza foram expostos.

## ARTESÕES E MENESTRÉIS

A curiosidade conduz a maioria dos tabaxis encontrados fora de sua pátria, mas nem todos eles se tornam aventureiros. Tabaxis que procuram um caminho mais seguro para satisfazer suas obsessões tornam-se artesões errantes e menestréis.

Estes tabaxis trabalham em pequenos grupos, geralmente constituídos por um ancião, um tabaxi mais experiente que orienta até quatro jovens que aprendem seu caminho no mundo. Eles viajam em carroças pequenas e coloridas, movendo-se de assentamento para assentamento. Quando eles chegam, eles montam um pequeno palco em uma praça pública onde eles cantam, tocam instrumentos, contam histórias e oferecem produtos exóticos na troca de itens que despertam o interesse deles. Tabaxis relutantemente aceitam ouro, mas eles preferem objetos interessantes ou porções de sabedoria como pagamento.

Estes errantes mantêm-se em reinos civilizados, preferindo pechinchar em vez de aspirar por métodos mais perigosos de saciar sua curiosidade. No entanto, eles não irão além de um pequeno roubo discreto, para

por suas garras em um item particularmente interessante quando um proprietário se recusa a vendê-lo ou trocá-lo.

## NOMES TABAXI

Cada tabaxi tem um único nome, determinado pelo clã e baseado em uma fórmula complexa que envolve astrologia, profecia, história do clã e outros fatores esotéricos. Os nomes de tabaxi podem se aplicar tanto a machos quanto a fêmeas, e a maioria usa apelidos derivados ou inspirados por seus nomes completos.

Nomes de clãs geralmente são baseados em um recurso geográfico localizado no ou perto do território do clã.

A seguinte lista de exemplos de nomes tabaxi inclui apelidos entre parênteses.

**Nomes Tabaxi:** Nuvem no Cume (Nuvem), Cinco Vigas (Viga), Sapato de Jade (Jade), Colibri Canhoto (Colibri), Sete Nuvens de Trovão (Trovão), Serpente de Saia (Serpente), Espelho de Fumaça (Fumaça)

**Clãs Tabaxi:** Penhascos Brilhantes, Chuva Dista, Árvore da Montanha, Ressoar do Rio, Ronco da Montanha.

## PERSONALIDADE DO TABAXI

Um tabaxi pode ter motivações e peculiaridades muito diferentes de um anão ou um elfo com um passado semelhante. Você pode usar as seguintes tabelas para personalizar seu personagem, como traço de personalidade, ideal, vínculo e defeito de seu passado.

A tabela de Obsessões Tabaxi pode ajudar a aprimorar os objetivos de seu personagem. Para maior diversão, role um novo resultado à cada poucos dias que passarem na campanha para refletir sua curiosidade em constante mudança.

### OBSSESSÕES TABAXI

#### d8 Minha curiosidade atualmente está em...

- |   |                                 |
|---|---------------------------------|
| 1 | Um deus ou entidade extraplanar |
| 2 | Um monstro                      |
| 3 | Uma civilização perdida         |
| 4 | Um segredo de um mago           |
| 5 | Um item mundano                 |
| 6 | Um item mágico                  |
| 7 | Uma localização                 |
| 8 | Uma lenda ou conto              |

### PECULIARIDADES TABAXI

#### d10 Peculiaridade

- |    |  |
|----|--|
| 1  | Você sente falta de seu lar tropical e queixa-se constantemente sobre o clima frio, mesmo no verão.                  |
| 2  | Você nunca usa a mesma roupa duas vezes, a menos que você absolutamente seja obrigado.                               |
| 3  | Você tem uma pequena fobia de água e odeia se molhar.  |
| 4  | Sua cauda sempre trai seus pensamentos internos.   |
| 5  | Você ronrona alto quando você está feliz.  |
| 6  | Você mantém uma pequena bola de fio em sua mão, que você constantemente agita.                                       |
| 7  | Você está sempre em dívida, uma vez que você gasta o seu ouro em generosas festas e presentes para amigos.           |
| 8  | Ao falar sobre algo que você está obcecado, você fala rapidamente, nunca pausa e outros não conseguem entender você. |
| 9  | Você é uma fonte de curiosidades aleatórias de sabedoria e histórias que você descobriu.                             |
| 10 | Você não pode deixar de por no bolso objetos interessantes que você encontrar.                                       |



## TRAÇOS RACIAIS TABAXI

Seu personagem kenku possui as seguintes características raciais.

**Aumento no Valor de Habilidade.** Seu valor de destreza aumenta em 2 e seu valor de carisma aumenta em 1.

**Idade.** Tabaxi possui longevidade equivalente a seres humanos.

**Tendência.** Tabaxi tendem para alinhamentos caóticos, como eles deixam impulso e fantasia orientar suas decisões. Eles raramente são maus, com a maioria deles impulsionada pela curiosidade, em vez de ganância ou outros impulsos obscuros.

**Tamanho.** Tabaxis são mais altos em média do que seres humanos e relativamente magros. Seu tamanho é médio.

**Deslocamento.** Seu deslocamento base de

### TABAXI NOS REINOS ESQUECIDOS

Nos reinos esquecidos, tabaxis são oriundos de Maztica, um reino distante localizado cruzando o oceano ao oeste da costa da espada. Os tabaxis de Maztica são conhecidos por seu isolamento, e até recentemente eles nunca se aventuraram além de sua terra natal. Os tabaxis falam pouco sobre por que isso mudou, embora os rumores persistam em acontecimentos estranhos naquela terra distante.

caminhada é 9 metros.

**Visão no Escuro.** Você possui sentidos afiados de gato, especialmente no escuro. Você pode enxergar na penumbra a até 18 metros como se fosse na luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

**Agilidade Felina.** Seus reflexos e agilidade lhe permitem mover-se com uma explosão de velocidade. Quando você se move em seu turno de combate, você pode dobrar sua velocidade até o final do turno. Uma vez que você usa esse traço, você não pode usá-lo novamente até que você mova 0 metros em um de seus turnos.

**Garras do Gato.** Por causa de suas garras, você tem um deslocamento de escalada de 6 metros. Além disso, suas garras são armas naturais, que você pode usar para fazer ataques desarmados. Se você golpear com elas, você causa dano cortante igual a  $1d4 +$  seu modificador de Força, em vez do dano normal causado por um ataque desarmado.

**Talento do Gato.** Você tem proficiência nas perícias Percepção e Furtividade.

**Idiomas.** Você pode falar, ler e escrever Comum e outro idioma de sua escolha.

## TRITÓES

AH, OS TRITÓES. IMAGINE SE OS ELFOS GASTASSEM ALGUNS DOS seus séculos *no fundo do mar, onde sua arrogância e pretensão poderiam crescer sem ser perturbadas. Pelo menos os tritões passaram esse tempo lutando contra sahuagins ou pior, então você sabe que pode contar com eles em uma luta.*

-Brego Stoneheart, Capitão do Mar

Tritões guardam as profundezas do oceano, construindo pequenos assentamentos ao lado de trincheiras profundas, portais para os planos elementais e outros pontos perigosos longe dos olhos de pessoas ligadas à terra. Guardiões há muito estabelecidos no fundo do oceano profundo, nos últimos anos, os nobres tritões tornaram-se cada vez mais ativos no mundo acima.

## CRUZADOS AQUÁTICOS

Séculos atrás, os tritões entraram no mundo em resposta à crescente ameaça de elementais maus. Tritões travaram muitas guerras contra seus inimigos no Plano da Água, levando-os para as Profundezas Escurecidas onde eles escaparam para a pressão esmagadora e total escuridão. Com o tempo, os tritões perceberam que seus antigos inimigos elementais haviam ficado quietos. Expedições para as profundezas revelaram que os krakens, sahuagin e inimigos muito piores haviam fugido do Plano da Água para o Plano Material.

Os tritões, impulsionados por um senso de dever e responsabilidade, não permitiriam que seus inimigos escapasse tão facilmente. Um grande conclave de tritões escolheu voluntários habilidosos em armas e magia como parte de uma força expedicionária para entrar no Plano Material e procurar seus inimigos.

Esses tritões se espalharam pelos oceanos do mundo e estabeleceram protetorados para vigiar as trincheiras do mar profundo, portais, cavernas submarinas e outros locais onde seus inimigos poderiam espreitar. Eles derrotavam seus inimigos quando os encontravam e levaram o resto a se esconder.



Com seus inimigos banidos para os mais profundos limites do mar, tritões estabeleceram-se para observar qualquer sinal de seu retorno. Ao longo do tempo, os tritões estenderam seu controle sobre o fundo do mar de seus assentamentos iniciais e construíram postos avançados para fazer comércio com outras raças. Apesar dessa expansão, poucas pessoas sabem disso. Seus assentamentos são tão remotos que até o povo do mar e os elfos do mar raramente os encontram.

## NOBRES ALTIVOS

Como consequência de seu isolamento e compreensão limitada do plano material, tritões podem parecer altivos e arrogantes. Eles veem-se como guardiões do mar, e esperam que outras criaturas lhes prestem o devido respeito, senão completa devoção.

Essa atitude pode irritar os outros, mas ela surge de uma semente de verdade. Poucos sabem das grandes vitórias dos tritões sobre terríveis ameaças submarinas. Os tritões fazem pouco caso por tal ignorância e se deleteiam em expor acerca da grande dívida dos outros com eles.

Tritões também possuem uma tendência a emergir

de seu isolamento sob a suposição de que outras pessoas irão recebê-los como respeitados aliados e mentores. Novamente, a distância conduz muito desta atitude. A visão limitada dos tritões sobre o mundo os deixa ignorantes dos reinos, guerras e outras lutas na superfície do mundo. Tritões facilmente veem tais preocupações como eventos secundários, um espetáculo à parte ao papel dos tritões como os verdadeiros protetores do mundo.

## CAMPEÕES LEAIS

Apesar de seus modos deslocados, tritões são criaturas benevolentes no coração, convencidos de que outras raças civilizadas merecem sua proteção. Sua atitude pode incomodar, mas quando as frotas piratas rondam as ondas ou um kraken desperta de seu sono, eles estão entre os primeiros a pegar em armas para proteger os outros.

Os tritões sacrificam-se facilmente pelo bem comum. Eles vão lutar e morrer por seres humanos, povos do mar, e outras criaturas, sem dúvida. Sua natureza egocêntrica faz com que eles negligenciem a história de outras criaturas, mas também carregam um sentimento de culpa sobre permitir que os males do Plano da Água entrem no Plano Material e ameacem seus habitantes. Os tritões acreditam que possuem uma dívida de honra com o mundo, e eles vão lutar e morrer para pagá-la.

Às vezes sua devoção e ignorância do mundo podem levá-los a desnortear-se. Tritões encontrando outras criaturas pela primeira vez podem subestimá-las, deixando os tritões vulneráveis à engano. Com sua forte tradição marcial, tritões podem às vezes ficar muito ansiosos para saltar em uma batalha.

## FORASTEIROS NA SUPERFÍCIE

Dado o seu isolamento, a maioria dos tritões nunca esteve no mundo da superfície. Eles lutam com a ideia de que eles não podem facilmente mover-se para cima e para baixo fora da água, e a mudança das estações confunde-os.

### MAGIA: MURALHA DE ÁGUA

3º nível de evocação

**Tempo de conjuração:** 1 ação

**Alcance:** 9 metros

**Componentes:** V, S, M (uma gota de água)

**Duração:** Concentração, até 10 minutos

Você conjura uma muralha de água no solo em um ponto que você possa ver dentro do alcance da magia. Você pode criar uma muralha de até 9 metros de comprimento, 3 metros de altura, e 30 centímetros de espessura, ou você pode criar uma muralha anelar de até 6 metros de diâmetro, 6 metros de altura, e 30 centímetros de espessura. A muralha desaparece quando a magia termina. O espaço da muralha é terreno difícil.

Qualquer ataque com arma de longo alcance que entre no espaço da muralha possui desvantagem na jogada de ataque, e o dano de fogo é reduzido pela metade se o efeito de fogo passar pela muralha para alcançar seu alvo. Magias que causam dano de frio que passam através da muralha fazem uma área da muralha congelar solidificando-a (pelo menos uma seção quadrada de 1,5 metro é congelada), cada seção quadrada congelada de 1,5 metro possui CA 5 e 15 pontos de vida. Reduzir uma seção congelada para 0 pontos de vida a destrói. Quando uma seção é destruída, a água da muralha não a preenche.

Tritões igualmente descobrem a variedade de instituições sociais, reinos e outros costumes desconcertantes. Por toda a sua cultura orgulhosa, eles permanecem inocentes do mundo da superfície. O protetorado tritão típico é fortemente regimentado, organizado e unificado em torno de uma causa comum. Um tritão na superfície torna-se facilmente confuso pelo conjunto desconcertante de alianças, rivalidades e queixas mesquinhos que impedem o povo da superfície de se unificar verdadeiramente.

No seu pior, a arrogância de um tritão mistura-se a tendência do tritão. Não entendem os caminhos do mundo na superfície. É fácil para um tritão culpar as práticas sociais desconcertantes acerca do que o tritão percebe, como a barbárie, a fraqueza ou a covardia do povo da superfície.

## PERSONALIDADE DO TRITÃO

Longe da perfeição, esses campeões do bem possuem boas intenções, mas eles são facilmente frustrados por outros. Você pode selecionar, rolar ou adaptar uma peculiaridade tritão específica da tabela Peculiaridades Tritão. Use a peculiaridade para informar como você retrata seu personagem.

### PECULIARIDADES DO TRITÃO

#### d6 Peculiaridade

- 1 Você expressa pedidos com ordens que espera ser obedecido.
- 2 Você é rápido para se vangloriar da grandeza de sua civilização.
- 3 Você aprendeu uma versão antiquada de Comum e costuma usar "ti" e "tu" em sua fala.
- 4 Você supõe que as pessoas estão dizendo a verdade sobre costumes e expectativas locais.
- 5 O mundo da superfície é um lugar maravilhoso, e você cataloga todos os seus detalhes em um diário.
- 6 Você erroneamente assume que o povo da superfície o conhece e que estão impressionados com a história de seu povo.

## NOMES TRITÃO

A maioria dos nomes tritão possuem duas ou três sílabas. Os nomes masculinos normalmente terminam com uma vogal e a letra s, e os nomes femininos terminam tradicionalmente com um n. Os tritões usam seu protetorado de origem como um sobrenome, com o nome formado pela adição de uma vogal seguida de um "th" no final do nome do protetorado.

**Nomes Femininos de Tritão:** Aryn, Belthyn, Duthyn, Feloren, Otanyn, Shalrynn, Vlaryn, Wolyn

**Nomes Masculinos de Tritão:** Corus, Delnis, Jhimas, Keros, Molos, Nalos, Vodos, Zunis

**Sobrenomes de Tritão:** Ahlorsath, Pumanath, Vuuvaxath

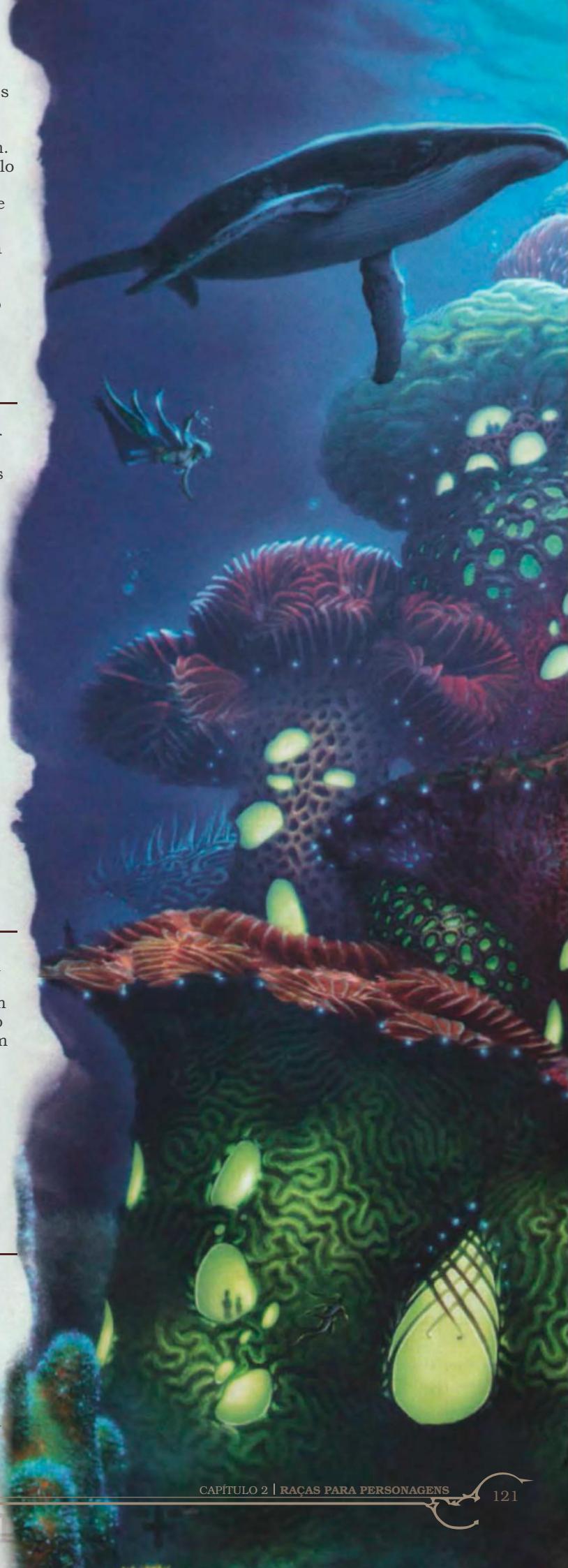
## TRAÇOS RACIAIS TRITÃO

Seu personagem Tritão possui as seguintes características raciais.

**Aumento no Valor de Habilidade.** Seu valor de Força, Constituição e Carisma aumenta em 1.

**Idade.** Tritões atingem a maturidade em torno dos 15 anos e podem viver até 200 anos.

**Tendência.** Os tritões tendem para o Leal e Bom. Como guardiões dos confins mais escuros do mar, sua cultura os empurra para a ordem e a benevolência.



**Tamanho.** Tritões são ligeiramente menores que os seres humanos, com uma média de cerca de 1,5 metro de altura. Seu tamanho é médio.

**Deslocamento.** Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros, e possuem uma velocidade de natação de 9 metros.

**Anfíbio.** Você pode respirar ar e água.

**Controle do Ar e Água.** Uma criança do mar pode recorrer à magia do elemento ar e da água. Você pode conjurar nuvens de nevoeiro com essa característica. Começando no 3º nível, você pode conjurar *lufada de vento* com ela, e começando no 5º nível, você também pode conjurar *muralha de água* com ela (veja a magia na caixa informativa). Depois de conjurar uma magia com essa característica, você não pode fazê-lo novamente até que você termine um descanso longo. Carisma é sua habilidade de conjuração para essas magias.

**Emissário do Mar.** Os animais aquáticos possuem uma extraordinária afinidade com o seu povo. Você pode transmitir ideias simples para bestas que podem respirar na água. Eles podem entender o significado de suas palavras, embora você não tenha nenhuma habilidade especial para compreendê-las em troca.

**Guardiões das Profundezas.** Adaptado às profundidades oceânicas mais extremas, você tem resistência ao dano frio e ignora qualquer das desvantagens causadas por um ambiente submarino profundo.

**Idiomas.** Você pode falar, ler e escrever Comum e Primordial.

## MONSTROS AVENTUREIROS

Em algumas campanhas, humanoides normalmente consideram que ameaças sinistras possam se aventurar lado a lado com humanos e outras raças padrões. Essa seção é dedicada a Mestres que desejam expandir as opções de raças nas suas campanhas além das típicas raças de D&D.

## POR QUE UM PERSONAGEM MONSTRUOSO?

Criar personagens como criaturas que normalmente são consideradas vilãs oferece oportunidades muito interessantes na interpretação. Sejam jogadas em uma comédia, como uma história trágica de traição e perda, ou como um anti-herói, um personagem monstruoso oferece ao jogador a chance de enfrentar um desafio incomum na campanha. Antes de permitir personagens monstruosos na sua campanha, considere as seguintes três questões.

### RAROS OU COMUNS?

Considere quão comum um orc, goblin, e aventureiros de raças similares se encontram em seu cenário. Eles não são mais estranhos que elfos ou anões? Eles são vistos com suspeita? O papel que essas raças desempenham no seu cenário devem determinar o tipo de reações que esses personagens encontram.

Não tenha medo de forçar as coisas a um extremo. Um personagem Orc pode ter que se arriscar em uma cidade ou permanecer em terras selvagens, por medo de encarceramento ou perseguição pública. Tenha certeza de conversar com o grupo sobre o que esses personagens podem esperar que o mundo os trate. Alguns jogadores gostam do desafio de assumir um forasteiro, mas não crie uma expectativa e entregue outra.

Você pode estabelecer que uma criatura monstruosa é apenas uma outra cultura em sua campanha, que

possui alianças e rivalidades com humanos, elfos e anões. Um reino hobgoblin pode servir como antagonista em uma região devastada infestada pela prole de Kyuss. Kobolds podem ser engenheiros, arquitetos de grandes e fortificados edifícios, em quais outros povos podem morar por um preço. As notas culturais no Capítulo 1 são as representações padrões no D&D dessas criaturas, mas de jeito nenhum isso os define na sua campanha. Use-as como um ponto de partida para suas próprias ideias.

### FORASTEIROS OU EMBAIXADORES?

Considere como a cultura monstruosa nativa do personagem o vê. Seria o personagem um forasteiro, um espião, um embaixador, ou alguma outra coisa? Trabalhe com o jogador para determinar como o personagem acabou se tornando um aventureiro.

Os vínculos do personagem são um ótimo ponto de partida para considerar essa questão. Como o vínculo levou o personagem a se aventurar? Os defeitos, ideias e traços de personalidade também podem ter um papel no desenvolvimento da história.

### AMIGOS OU INIMIGOS?

Descubra qual a conexão que o personagem possui com os outros membros do grupo de aventureiros. Um Bruxo Orc pode ser o inimigo jurado do Patrulheiro, mas os dois são forçados a trabalhar em conjunto para derrotar um inimigo em comum. Talvez o feiticeiro kobold era o familiar do mago tiefling, transformado por um arquimago irado como punição por ter o insultado. O paladino hobgoblin pode ter sido um humano, mas cruzou com a bruxa errada e foi amaldiçoado a assumir uma forma maligna. Uma conexão criativa entre um personagem monstruoso e o resto do grupo ajuda a tornar uma campanha memorável.

A tabela Origem Monstruosa oferece algumas ideias para adicionar um personagem monstruoso a campanha.

### ORIGEM MONSTRUOSA

#### d8 Origem

- |   |  |
|---|--|
| 1 | Você é um espião enviado para enfraquecer seus inimigos de dentro para fora.   |
| 2 | Você é a vítima de uma maldição ou magia de metamorfose  |
| 3 | Você foi criado por humanos, elfos, ou anões e acabou adotando sua cultura.  |
| 4 | Quando jovem, você adotou uma religião humana e agora a serve fielmente.   |
| 5 | Você recebeu uma revelação divina que o enviou para seu caminho, e ocasionalmente recebe novas revelações que o guiam.                                 |
| 6 | Seu inimigo jurado é um aliado do seu povo, forçando você a sair de sua tribo para reclamar vingança.  |
| 7 | Uma entidade maligna corrompeu a sociedade do seu povo.  |
| 8 | Uma enfermidade ou estranho evento causou com que você perdesse toda a memória do seu passado, mas ocasionalmente lampejos do passado retornam a você. |

## TRAÇOS RACIAIS

As características de jogo de raças monstruosas mostrada aqui. Reveja o capítulo 1 para saber sobre sua cultura e para dicas de interpretação. Algumas destas raças são incomuns, tendo uma redução em valores de habilidade, e outras são mais ou menos poderosas que as raças típicas de d&d. – outra razão para raças monstruosas serem usadas com cuidado em uma campanha.

## TRAÇOS RACIAIS DOS BUGBEARS

Seu personagem Bugbear possui os seguintes traços raciais.

**Aumento de Valor de Habilidade.** Seu valor de força aumenta em 2, e seu valor de destreza aumenta em 1.

**Idade.** Bugbears atingem a idade adulta aos 16 anos e vivem em média até os 80 anos.

**Tendência.** Bugbears suportam uma vida rigorosa que exige que cada um deles se torne auto suficiente, mesmo à custa de seus companheiros. Eles costumam ser caóticos e maus.

**Tamanho.** Bugbears estão entre 1,80 e 2,40 metros de altura, e pesam entre 110 e 160 quilos. Seu tamanho é médio.

**Deslocamento.** Seu deslocamento base de caminhada é de 9 metros.

**Visão no Escuro.** Você enxerga 18 metros na penumbra como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse penumbra. Você não consegue discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

**Braços Longos.** Quando você desfere um ataque corpo-a-corpo no seu turno, seu alcance para ele é 1,5m maior que o normal.

**Constituição Poderosa.** Você conta como um tamanho maior para determinar sua capacidade de carga e o peso que você pode puxar, carregar e levantar.

**Furtivo.** Você tem proficiência na perícia furtividade.

**Ataque Surpresa.** Se você surpreender uma criatura e acertá-la com um ataque em seu primeiro turno de combate, você adiciona 2d6 de pontos de dano bônus a este ataque. Você pode usar essa habilidade uma vez por combate.

**Idiomas.** Você pode falar, ler e escrever Comum e Goblin.

## TRAÇOS RACIAIS DOS GOBLINS

Seu personagem goblin possui os seguintes traços raciais.

**Aumento de Valor de Habilidade.** Seu valor de Destreza aumenta em 2, e seu valor de Constituição aumenta em 1.

**Idade.** Goblins chegam a idade adulta aos 8 anos e vivem em média até os 60 anos.

**Tendência.** Goblins são tipicamente Neutros e Malignos já que só se importam com suas próprias necessidades. Alguns goblins podem tender para o bem ou neutralidade, mas apenas raramente.

**Tamanho.** Goblins estão entre 0,90 e 1,20 metros de altura, e pesam entre 18 e 36 quilos. Seu tamanho é pequeno.

**Deslocamento.** Seu deslocamento base de caminhada é de 9 metros.

**Visão no Escuro.** Você enxerga 18 metros na penumbra como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse penumbra. Você não consegue discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

**Fúria do Nanico.** Quando você causa dano uma criatura com um ataque ou uma magia e a criatura é um tamanho maior que o seu, você pode fazer com que o ataque ou magia adicionem pontos de dano bônus a essa criatura. O dano bônus é igual ao seu nível se personagem. Quando você usar essa habilidade, você não poderá usa-la de novo até termine um descanso curto ou longo.

**Escapada Ágil.** Você pode usar a ação de desengajar ou esconder-se como uma ação bônus em cada um dos seus turnos.

**Idiomas.** Você pode falar, ler e escrever Comum e Dracônico.

## TRAÇOS RACIAIS DOS HOBOGLIMS

Seu personagem hobgoblin possui os seguintes traços raciais.

**Aumento de Valor de Habilidade.** Seu valor de Constituição aumenta em 2, e seu valor de Inteligência aumenta em 1.

**Idade.** Hobgoblins atingem a maturidade na mesma proporção que os humanos, e tem sua expectativa de vida similar as deles.

**Tendência.** A sociedade Hobgoblin é construída com fidelidade a um rígido e imperdoável código de conduta. Assim sendo, acabam tendendo a serem Leais e Malignos

**Tamanho.** Hobgoblins tem entre 1,50 e 1,80 metros de altura, e pesam entre 70 e 90 quilos. Seu tamanho é médio.

**Deslocamento.** Seu deslocamento base de caminhada é de 9 metros.

**Visão no Escuro.** Você enxerga 18 metros na penumbra como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse penumbra. Você não consegue discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

**Treinamento Marcial.** Você é proficiente com duas armas marciais da sua escolha e com armaduras leves.

**Salvando a Cara.** Hobgoblins são cuidadosos para não mostrar fraqueza na frente de seus aliados, por medo de perder posição. Se você errar uma rolagem de ataque ou falhar em um teste de habilidade ou resistência, você pode ganhar um bônus na rolagem igual ao número de aliados que você pode ver a até 9 metros de você (bônus máximo de +5). Uma vez que tenha usado essa habilidade, você não poderá usa-la de novo até terminar um descanso curto ou longo.

**Idiomas.** Você pode falar, ler e escrever Comum e Goblin.

## TRAÇOS RACIAIS DOS KOBOLDS

Seu personagem Kobold possui os seguintes traços raciais.

**Aumento de Valor de Habilidade.** Seu valor de Destreza aumenta em 2, e seu valor de força diminui em 2.

**Idade.** Kobolds atingem a idade adulta aos 6 anos e podem viver até os 120 anos, mas raramente o fazem.

**Tendência.** Kobolds são fundamentalmente egoístas, tornando-os malignos, mas sua confiança na força de seu grupo os tornam leais.

**Tamanho.** Kobolds estão entre 60 e 80 centímetros de altura, e pesam entre 10 e 15 quilos. Seu tamanho é pequeno.

**Deslocamento.** Seu deslocamento base de caminhada é de 9 metros.

**Visão no Escuro.** Você enxerga 18 metros na penumbra como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse penumbra. Você não consegue discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

**Bajular, encolher-se e implorar.** Como uma ação em seu turno, você pode encolher-se pateticamente para distrair inimigos próximos. Até o final do seu próximo turno, seus aliados ganham vantagem em rolagens de ataque feitas contra inimigos a até 3 metros de você que possam vê-lo. Quando você usar essa habilidade, não poderá usa-la de novo até terminar um descanso curto ou longo.

**Táticas de Bando.** Você tem vantagem em suas rolagens de ataque contra uma criatura que tenha pelo menos um de seus aliados a 1,5 metros dela e seu aliado não está incapacitado.

**Sensibilidade à Luz Solar.** Você possui desvantagem nas jogadas de ataque e testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão quando você, o alvo do seu ataque, ou qualquer coisa que você está tentando perceber, esteja sob luz solar direta.

**Idiomas.** Você pode falar, ler e escrever Comum e Dracônico.



## TRAÇOS RACIAIS DOS ORCS

Seu personagem Orc possui os seguintes traços raciais.

**Aumento de Valor de Habilidade.** Seu valor de Força aumenta em 2, seu valor de constituição aumenta em 1, e seu valor de inteligência diminui em 2.

**Idade.** Orcs atingem a idade adulta com 12 anos, e podem viver até 50 anos.

**Tendência.** Orcs são assaltantes degenerados, que acreditam que o mundo devia ser deles. Eles também respeitam a força acima de tudo e acreditam que o forte deve perturbar o fraco para garantir que a fraqueza não se espalhe como uma doença. Eles são usualmente caóticos e malignos.

**Tamanho.** Orcs comumente são mais altos que 1,80 metros e pesam entre 100 e 130 quilos.

**Deslocamento.** Seu deslocamento base de caminhada é de 9 metros.

**Visão no Escuro.** Você enxerga 18 metros na penumbra como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse penumbra. Você não consegue discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

**Agressividade.** Com uma ação bônus, você pode usar todo seu deslocamento em direção a um inimigo de sua escolha que você possa ver ou ouvir. Você deve terminar seu movimento mais próximo do inimigo do que quando começou.

**Ameaçador.** Você tem proficiência na perícia Intimidação.

**Constituição Poderosa.** Você conta como um tamanho maior para determinar sua capacidade de carga e o peso que você pode puxar, carregar e levantar.

**Idiomas.** Você pode falar, ler e escrever Comum e Orc.

## TRAÇOS RACIAIS DOS YUAN-TI PURO SANGUE

Seu personagem Yuan-ti Puro Sangue possui os seguintes traços raciais.

**Aumento de Valor de Habilidade.** Seu valor de Carisma aumenta em 2, e seu valor de inteligência aumenta em 1.

**Idade.** Puros sangues atingem a maturidade na

mesma proporção que os humanos e tem expectativa de vida similar as deles.

**Tendência.** Os Puros Sangues são desprovidos de emoção e enxergam os outros como ferramentas para manipular. Eles pouco se importam com leis ou caos, e são tipicamente neutros e malignos.

**Tamanho.** Puros Sangues tem aproximadamente a mesma altura e peso dos humanos. Seu tamanho é médio.

**Deslocamento.** Seu deslocamento base de caminhada é de 9 metros.

**Visão no Escuro.** Você enxerga 18 metros na penumbra como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse penumbra. Você não consegue discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

**Conjuração Inata.** Você conhece o truque *Rajada de Veneno*. Você pode conjurar *Amizade Animal* um número ilimitado de vezes com essa habilidade, mas utilizando apenas serpentes como alvo. Começando no 3º nível, você também pode conjurar *Sugestão* com essa habilidade. Quando você a conjurar, você só poderá fazê-lo de novo depois de terminar um descanso curto, ou longo. Carisma é sua habilidade de conjuração para essas magias.

**Resistência à Magia.** Você tem vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

**Imunidade a Veneno.** Você é imune a dano de veneno e a condição envenenado.

**Idiomas.** Você pode falar, ler e escrever Comum, Abissal e Dracônico.

## ALTURA E PESO

Você pode rolar a altura e peso de seu personagem na Tabela de Peso e Altura Aleatórios. A rolagem na coluna de Modificador de Altura adiciona um número múltiplo de 2,5 centímetros à altura base do personagem. Para chegar ao peso, multiplique o número rolado para altura (o resultado do dado e não o resultado múltiplo) pela rolagem na coluna de Modificadores de Peso, multiplicando o resultado final por 450 gramas e adicione o resultado ao peso base.

*Ex: Jubileu, o kenku que adora uma pipoca na manteiga, possui altura base de 1,35m e 22kg, durante sua criação seu jogador rola os 2d8 (conforme a tabela de altura) e obtém um resultado de 6 nos dados, com isso ele multiplica 6x2,5cm, conseguindo um resultado de 15cm, que será somado a altura base de Jubileu, o deixando com 1,5m (1,35m + 0,15m). Para saber seu peso o jogador de Jubileu pega o resultado da rolagem desses dados (que foi o 6) e lança mais 1d6 (conforme a tabela de peso), obtendo um resultado de 4. Agora ele irá pegar o resultado rolado na altura (6) e multiplicar pelo resultado obtido no peso (4) e multiplicar o resultado disso por 450g, obtendo assim 10,8kg (6x4=24x450=10800), que somados à base de 22kg, deixa o Jubileu com 32,8kg (22+10,8).*

## ALTURA E PESO ALEATÓRIOS

Raça	Altura Base	Peso Base	Modificador de Altura	Modificador de Peso*
Aasimar	1,45m	50kg	+2d10x2,5cm	x 2d4 x 450g
Bugbear	1,80m	90kg	+2d12x2,5cm	x 2d6 x 450g
Firbolg	1,90m	80kg	+2d12x2,5cm	x 2d6 x 450g
Goblin	1,05m	15kg	+2d4x2,5cm	x 450g
Golias	1,90m	90kg	+2d10x2,5cm	x 2d6 x 450g
Hobgoblin	1,45m	50kg	+2d10x2,5cm	x 2d4 x 450g
Kenku	1,35m	22kg	+2d8x2,5cm	x 1d6 x 450g
Kobold	0,65m	11kg	+2d4x2,5cm	x 450g
Orc	1,65m	80kg	+2d8x2,5cm	x 2d6 x 450g
Povo Lagarto	1,50m	55kg	+2d10x2,5cm	x 2d6 x 450g
Tabaxi	1,25m	40kg	+2d10x2,5cm	x 2d4 x 450g
Tritão	1,40m	40kg	+2d10x2,5cm	x 2d4 x 450g
Yuan-ti	1,45m	50kg	+2d10x2,5cm	x 2d4 x 450g

\*multiplicar pelo resultado da rolagem dos dados sem o múltiplo dos 2,5cm

# CAPÍTULO 3: BESTIÁRIO



**H**ESTE BESTIÁRIO, VOCÊ ENCONTRARÁ estatísticas de jogo e histórias para aproximadamente cem monstros, adaptáveis para qualquer campanha de D&D. Muitos desses monstros, como o froghemoth e o morkoth, existem desde as primeiras edições do jogo. Outros, como os banderhobb e os vargouille, vieram mais tarde, mas são igualmente amados. Algumas das novas criaturas encontradas aqui são variantes dos monstros apresentados no capítulo 1.

Esse capítulo é a continuação do *Manual dos Monstros* e adota uma apresentação similar. Se você não está familiarizado com o formato de Bloco de Estatísticas, leia a introdução do *Manual dos Monstros* antes de prosseguir. Ele explica a terminologia dos blocos de estatística e oferece regras para uma variedade de habilidades dos monstros – informação que não é repetida aqui.

Assim como os monstros no *Manual dos Monstros*, nós tentamos capturar a essência de cada criatura e focar nas características que as tornam únicas ou que encorajam o Mestre do jogo a utilizá-las. Você pode fazer o que quiser com esses monstros e mudar suas histórias para encaixá-las no seu jogo. Nada que dissermos aqui tem como objetivo cortar sua criatividade.

As criaturas nesse bestiário são organizadas alfabeticamente. Algumas são agrupadas dentro de um título para facilidade de leitura; por exemplo, a seção dos “Orcs” contém blocos de estatísticas para vários tipos de orcs, incluindo tararukks (Orcs Demônio). Imediatamente após esse capítulo, há dois apêndices que contêm blocos de estatísticas adicionais. O Apêndice A reúne um grupo de feras que não precisam de registros longos. O Apêndice B oferece PdM’s genéricos, cuja as estatísticas podem ser customizadas para melhor servir à sua campanha.

Esse capítulo e os Apêndices A e B são feitos para serem usados em conjuntos com todo o resto desse livro. Apêndice C contém uma lista de criaturas por tipo, nível de desafio, e ambiente. Essas listas podem ajudá-lo a encontrar monstros que são apropriados para sua aventura ou campanha. Se você está procurando por formas de usar as variações de bruxas, devoradores de mente, gigantes, gnolls, goblinóides, kobolds, observadores, orcs e yuan-tis descritas nesse capítulo, as histórias e mapas do capítulo 1 podem inspirá-lo. Similarmente, as habilidades raciais no capítulo 2 podem ser aplicadas aos blocos de estatísticas do Apêndice B para criar um PdM memorável, como golias campeões, kenku mestres da ladinagem e bardos tabaxi.



## BANDERHOBB

Um banderhobb é um híbrido de sombra e carne. Através de magia negra, esses componentes assumem uma enorme forma humanoide vil, que se assemelha a um sapo bipodal. Nessa forma, um banderhobb serve temporariamente o seu criador como um bandido, um ladrão e um sequestrador.

**Nascido por Bruxas.** Nos primeiros dias do mundo, um conciliáculo de bruxas da noite inventou um ritual que levou à criação do primeiro banderhobb. Uma bruxa que conhece o ritual pode estar disposta a ensinar pelo preço certo. Alguns outros fieis sombrios e poderosos também conhecem o processo, como fazem alguns magos mortais. As instruções também podem ser encontradas em um tomo dedicado à magia degradada.

**Silencioso e Mortal.** Quando o ritual para criar um banderhobb é completado, carne, espírito e sombra se combinam para produzir uma criatura tão grande quanto um ogro. A recém-formada monstruosidade tem membros espinhosos que vestem com grande força. Sua boca larga detém uma longa língua e fileiras de presas, o que ele usa para pegar e engolir uma criatura ou talvez um objeto que o banderhobb pretenda roubar. Apesar de seu tamanho, um banderhobb faz pouco barulho, movendo-se silenciosamente como as sombras que o infundem. Um banderhobb não é capaz de falar, mas pode entender as ordens dadas por seu criador e se comunica com banderhobbs próximos de forma psíquica.

**Agentes do Mal.** Durante a sua breve existência, um banderhobb tenta realizar o mandado daquele que o criou. Cumprindo a sua missão sem preocupação pelo prejuízo que sofre ou cria. Seu único desejo é servir e ter sucesso. Um banderhobb que é atribuído para rastrear

um alvo é particularmente perigoso quando é fornecido um chumaço de cabelos, um pertence pessoal ou outro objeto conectado ao alvo. A possessão de tais itens permite que ele perceba a localização da criatura como a um quilometro e meio de distância.

Um banderhobb cumpre seus deveres até a sua existência terminar. Quando expira, geralmente vários dias após o nascimento, ele deixa para trás apenas substâncias e gotas de sombra. Lendas contam sobre uma torre da escuridão em Umbra, onde as sombras às vezes se reformam, e os banderhobbs vagam.

## BANDERHOBB

*Monstruosidade Grande, neutro e mal*

**Classe de Armadura** 15 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 84 (8d10 +40)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	11 (+0)	14 (+2)	8 (-1)

**Perícias** Atletismo +8, Furtividade +7

**Imunidade à Condição** enfeitiçado, amedrontado

**Sentidos** visão no escuro 36m, Percepção passiva 12

**Linguagens** entende Comum e as línguas do seu criador, mas é incapaz de falar.

**Desafio** 5 (1,800 XP)

**Conexão Ressonante.** Se o banderhobb tiver mesmo uma pequena peça de uma criatura ou um objeto em sua posse, como um chumaço de cabelos ou um pedaço de madeira, conhece a rota mais direta para a criatura ou objeto se estiver dentro de 1 quilometro e meio do banderhobb.

**Sentido das Sombras.** Enquanto estiver com pouca luz ou escuridão, o banderhobb pode tomar a ação esconder-se como uma ação bônus

## AÇÕES

**Mordida.** Ataque corpo-a-corpo +8 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. *Acerto:* 22 (5d6+5) dano perfurante, e o alvo fica agarrado (CD 15 escapar). Se for uma criatura grande ou menor. Até este terminar o agarrar, o alvo é retido e o banderhobb não pode usar seu ataque de mordida ou ataque de língua em outro alvo.

**Língua.** Ataque corpo-a-corpo +8 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. *Acerto:* 10 (3d6) dano necrótico, e o alvo deve fazer um teste de força CD 15. Em uma jogada com falha, o alvo é puxado para um espaço dentro de 1,5 metros do banderhobb, o que pode usar uma ação de bônus para fazer um ataque de mordida contra o alvo.

**Engolir.** O banderhobb faz um ataque de mordida contra uma criatura média ou menor que está lutando. Se o ataque atingir, a criatura é engolida e o agarrar termina.

A ingestão da criatura deixa o alvo cego e impedido, e tem cobertura total contra ataques e outros efeitos fora do banderhobb, o alvo sofre 10 (3d6) dano necrótico no início de cada um dos turnos do banderhobb. Uma criatura reduzida para 0 pontos de vida dessa maneira para de tomar dano necrótico e torna-se estável.

O banderhobb pode ter apenas uma criatura engolida de cada vez. Enquanto o banderhobb não está incapacitado, pode regurgitar a criatura a qualquer momento (nenhuma ação requerida) em um espaço dentro de 1,5 metros de distância. A criatura sai caída. Se o banderhobb morrer, também regurgita uma criatura engolida.

**Passo das Sombras.** O banderhobb magicamente se teleports a até 9 metros para um espaço desocupado de luz fraca ou escuridão que possa ver. Antes ou depois do teletransporte, pode fazer uma mordida ou ataque de língua.

## BARGHEST

Há muito tempo, Maglubiyet, mestre dos deuses goblinóides, negocou com o General de Gehenna por ajuda. O General forneceu yugoloths que morreram para servir à causa do Deus goblin. No entanto, quando chegou a hora de honrar sua parte do pacto, Maglubiyet renunciou ao acordo.

Como um ato de vingança, O General de Gehenna criou os barghests devoradores de almas para devorar almas goblinóides e privar Maglubiyet de tropas para o seu exército na vida após a morte.

**Devoradores de Almas.** Um barghest nasce de pais goblins, exatamente como descendentes normais. A criatura surge sob a forma de um goblin, então desenvolve a capacidade de assumir a verdadeira forma: a de um canino grande e diabólico.

A missão de todos os barghest, implantada neles pelo General de Gehenna, é consumir dezessete almas goblinóides devorando os corpos daqueles que matam. Almas consumidas desta maneira são impedidas de se juntar às forças de Maglubiyet em Acheron. Por quê dezessete? Porque os juramentos que Maglubiyet quebrou no seu pacto com o General foram em seu total dezessete.

Um Barguest fica faminto durante o dia até poder completar sua missão, e voltar para Gehenna e servir ao General diretamente em suas legiões de yugoloth, mas não mata goblinóides indiscriminadamente. Ao devorar as almas de líderes goblinóides e outros indivíduos poderosos, do que goblins humildes, um barghest ganha status elevado na vida após a morte. Barghests geralmente mantêm sua verdadeira natureza em segredo, atacando um goblin ou dois quando a oportunidade surge, até atingir a idade adulta quando são mais velhos e fortes o suficiente para procurar presas mais fortes. Quando goblins descobrem que um barghest está entre eles, eles reagem com obstinação, cada membro da tribo anseia mostrar ao barguest que não merece ser devorado.

**Banido pelo Fogo.** Um barghest evita o contato com grandes, e amplos fogaréis. Qualquer conflagração maior que o seu corpo atua como uma porta de entrada para Gehenna e expulsa o demônio para esse plano, onde é provável que seja morto ou escravizado por um Yugloth por seu fracasso.

### ALIMENTANDO A ALMA

Um barguest pode se alimentar do cadáver de um humanoide morto que morreu a menos de 10 minutos, consumindo carne e alma ao fazê-lo. Esta alimentação leva pelo menos 1 minuto, e destrói o corpo da vítima. A alma da vítima fica presa no barguest por 24 horas, depois em algum momento é digerida. Se o barguest morre antes da alma ser digerida, a alma é liberada.

Enquanto a alma de um humanoide está presa em um barghest, qualquer forma de reviver que poderia funcionar tem apenas 50% de possibilidade de fazê-lo, libertando a alma do barguest de modo bem-sucedido. Uma vez que a alma de uma criatura é digerida, no entanto, nenhuma magia mortal pode devolver esse humanoide à vida.



## BARGHEST

*Corrompido Grande (metamorfo), neutro e mal*

**Classe de Armadura** 17 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 90 (12d10 +24)

**Deslocamento** 18m (9m na forma goblin)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

**Perícias** Enganação +4, Intimidação +4, Percepção +5, Furtividade +4

**Resistência a Dano** frio, fogo, elétrico; concussivo, perfurante e cortante não mágicos.

**Imunidade a Dano** ácido, venenoso

**Imunidade à Condição** envenenado

**Sentidos** percepção às cegas 18m, visão no escuro 18m,

Percepção passiva 15

**Linguagens** Abissal, Comum, Goblin, Infernal, telepatia 18m

**Desafio** 5 (1,100 XP)

**Metamorfo.** O barghest pode usar sua ação para se metaforsear em um pequeno goblin ou de volta à sua verdadeira forma. Além do seu tamanho e velocidade, suas estatísticas são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que esteja vestindo ou transportando não é transformado. O barghest reverte para sua forma verdadeira se ele morrer.

**Banimento de Fogo.** Quando o barghest começar seu turno engolido em chamas com pelo menos 3 metros de altura ou largura, deve ter sucesso em um teste de carisma CD 15 ou será banido de imediato para Gehenna. Explosões instantâneas de chamas (como uma baforada de dragão vermelho ou um feitiço de bola de fogo) não têm esse efeito no barghest.

**Faro Aguçado.** O barghest tem vantagem nos testes de sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

**Conjurador Inato.** A habilidade de conjuração mágica inata do barghest é Carisma (Teste de Resistencia CD 12). O barghest pode lançar os seguintes feitiços, não exigindo componentes materiais:

À Vontade: *levitação, ilusão menor, passo sem pegadas*.

1º Nível: Uma vez por dia: *encantar pessoa, porta*

### AÇÕES

**Mordida.** Ataque corpo-a-corpo com arma (forma verdadeira somente): +6 para acertar, alcance 1,5 metros, um alvo.

Acerto: 13 (2d8+4) dano de perfuração

**Garras.** Ataque corpo-a-corpo com arma: +6 para acertar, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 8 (1d8+4) dano cortante.



## BODAK

Um bodak são os restos reanimados de alguém que venerava Orcus. Desprovido de vida e alma, existe apenas para causar a morte.

**Marcado por Orcus.** Um adorador de Orcus pode efetuar votos ritualísticos enquanto entalha o símbolo do senhor demoníaco no peito sobre o seu coração. O poder de Orcus açoita corpo, mente e espírito, deixando para trás uma casca senciente que suga toda a energia vital próxima. A maioria dos bodaks surge desta forma, e então são encaminhados para espalhar a morte em nome de Orcus.

Orcus criou os primeiros bodaks no Abismo a partir de sete devotos, chamados Hierofantes da Aniquilação. Estas figuras, poderosas como balors, possuem livre-arbítrio, mas servem diretamente ao Príncipe da Imortalidade. Qualquer um destes bodaks pode tornar um mortal que matou em um novo bodak ao encará-lo. Como cada Hierofante da Aniquilação, cada bodak carrega a marca de Orcus como uma ferida no tórax, uma abertura onde um coração de humanoide mortal haveria.

Orcus pode lembrar-se de qualquer coisa que um bodak vir ou ouvir. Se ele decidir assim, ele pode comunicar-se através do bodak para contatar seus inimigos ou seguidores diretamente. Bodaks são extensões da vontade de Orcus fora do Abismo, servindo aos propósitos do príncipe-demônio e a seus outros lacaios.

**Fragmentos Conspurcados.** Um bodak retém impressões vagas de sua vida passada. Ele persegue antigos aliados e inimigos para destruí-los, pois seu espírito distorcido procura apagar tudo conectado com sua vida prévia. Lacaíos de Orcus são a única exceção a esta compulsão: um bodak reconhece-os como almas-gêmeas e poupa-os de sua ira. Qualquer um que

conheceu o indivíduo antes de sua transformação em um bodak pode reconhecer trejeitos e outros traços sutis de sua identidade original.

Até a natureza despreza bodaks: o sol queima a pele maculada de um bodak. O olhar fixo da criatura destrói os vivos. Qualquer um que morre pela visagem de um bodak fenece sua face congelada em uma máscara de terror. A mera presença do monstro tão anormal que enregela a alma. Animais não treinados para combate fogem instintivamente momentos antes de um bodak aparecer.

**Alma Arruinada.** A alma de uma criatura que se torne um bodak está tão deturpada que está aquém da maioria de ressurreição mágica. Apenas a magia *desejo* ou efeito similar pode retornar um bodak à sua existência pregressa.

**Natureza Morta-viva.** Um bodak não necessita de ar, alimento, bebida ou sono.

## BODAK

*Morto vivo médio, Caótico e Mau*

**Classe de Armadura** 15 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 58 (9d8 +18)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	12 (+1)

**Resistência a Dano** gelo, fogo, necrótico; concussivo, perfurante e cortante de ataques não mágicos

**Imunidade a Dano** elétrico, venenoso

**Perícias** Percepção +4, Furtividade +6

**Imune às Condições** enfeitiçado, amedrontado, envenenado

**Sentidos** Visão no Escuro 36m, Percepção passiva 14

**Linguagens** Abissal, a linguagem que sabia em vida

**Desafio** 6 (2,300 XP)

**Aura de Aniquilação.** O bodak pode ativar ou desativar esta característica como uma ação bônus. Enquanto ativa, a aura causa 5 de dano necrótico a qualquer criatura que termine seu turno a até de 9 metros do bodak. Mortos-vivos e corrompidos ignoram este efeito.

**Visagem da Morte.** Quando uma criatura que pode ver os olhos do bodak inicia seu turno a até de 9 metros do bodak, o bodak pode forçá-lo fazer teste de resistência de Constituição contra CD 13 se o bodak não estiver incapacitado e puder ver a criatura. Se o teste de resistência falhar por 5 pontos ou mais, a criatura tem seus pontos de vida reduzidos a 0 pontos, a menos que seja imune à condição amedrontado. Do contrário, a criatura sofre 16 pontos (3d10) de dano psíquico se falhar no teste. A menos que esteja surpreso, uma criatura pode desviar de seu olhar para evitar o teste de resistência no início de seu turno. Se a criatura o fizer, ela terá desvantagem em jogadas de ataque contra o bodak até o inicio de seu próximo turno. Se criatura olhar para o bodak neste interim, ela deve fazer o teste de resistência imediatamente.

**Hipersensibilidade à Luz do Sol.** O bodak sofre 5 pontos de dano radiante quando inicia seu turno sob a luz do sol. Enquanto estiver sob a luz do sol, ele terá desvantagem em jogadas de ataque e testes de atributos.

## ACÕES

**Punho.** Ataque corpo-a-corpo com Arma:+5 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 4 (1d4 + 2) pontos de dano de concussão mais 9 (2d8) pontos de dano necrótico.

**Visagem Atrofante.** Uma criatura que o bodak possa ver a até 18 metros de si deve efetuar teste de resistência de Constituição contra CD 13, sofrendo 22 (4d10) pontos de dano necrótico se falhar no teste, ou metade se passar no teste.

# BRUXAS

Bruxas se deliciam em trazer ruína e tormento ao mundo. Malevolência é uma parte do âmago das bruxas que isto define sua forma física e molda seus poderes mágicos.

## BRUXAS ANNIS

Bruxas annis vivem em montanhas ou colinas. Apesar de serem corgundas, elas são as maiores e mais imponentes fisicamente de sua espécie, chegando a até 2,5 metros de altura.

**Atormentando os Fracos.** Emboras as bruxas annis consigam facilmente rasgar um homem adulto, elas adoram caçar crianças, preferindo sua carne acima de todas as outras. Elas usam a pele esfolada de tais vítimas para fazer couro flexível, e o covil de uma bruxa geralmente mostra sinais deste tipo de atividade.

Bruxas annis deixam símbolos de sua crueldade à beira de florestas e outras áreas que elas reivindicam. Dessa maneira, elas provocam medo e paranoia em vilas e colônias próximas. Para uma bruxa annis, nada é mais doce do que transformar uma vibrante comunidade em um lugar paralisado em terror, onde o povo nunca se aventura à noite, estrangeiros são tratados com desconfiança e ódio, e os pais alertam seus filhos para "serem bons, ou então a annis irá te pegar."

**Corruptoras de Crianças.** Quando uma annis se sente especialmente cruel, ela se disfarça como uma senhora gentil, se aproxima de uma criança em um local remoto, e lhe entrega um símbolo de ferro que a criança pode usar para confiar nela. Com o tempo, a "Vovó" convence a criança que é comum ter pensamentos maus e fazer coisas ruins—começando com quebrar coisas ou vagar afora sem permissão, evoluindo para empurrar alguém escadas abaixo ou atear fogo a uma casa. Cedo ou tarde, a família da criança e sua comunidade tornam-se aterrorizadas com a "semente ruim" e precisam encarar horrível decisão de se a criança deve ser punida ou exilada.

**Mãe da Tribo.** Da mesma maneira que elas se tornam amigas de crianças para corrompê-las, annis têm a tendência de adotar grupos de ogros, trolls e outras criaturas rústicas, governando-as por meio de força bruta, abuso verbal e superstições.

**Conciliábulos.** Uma bruxa annis que faz parte de um conciliáculo (ver a barra lateral "Convenção de Bruxas" no *Manual dos Montros*) tem o nível de desafio de 8 (3,900 XP).

### SÍMBOLO DE FERRO

Uma bruxa annis pode retirar um de seus dentes ou unhas e gastar 1 minuto moldando-o e polindo-o na forma de uma moeda, um anel, ou um pequeno espelho. Depois disso, qualquer criatura que segurar este símbolo de ferro pode ter uma conversação em sussurros com a bruxa, desde que a criatura e a bruxa estejam no mesmo plano de existência e dentro de 16km uma da outra. O detentor do símbolo pode ouvir somente a voz da bruxa, e não qualquer outra criatura ou sons de ambiente envolta da bruxa. Da mesma forma, a bruxa só pode ouvir o portador do símbolo, e não o barulho envolta dele.

Uma bruxa pode ter até três símbolos ativos ao mesmo tempo. Como uma ação, ela pode discernir a direção e a distância aproximada de todos seus símbolos ativos. Ela pode desativar instantaneamente qualquer um de seus símbolos a qualquer distância (nenhuma ação necessária), depois disso o símbolo mantém sua forma atual mas perde suas propriedades mágicas.

## BRUXA ANNIS

Feeérico Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 75 (10d10+ 20)

Deslocamento 12m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

**Testes de Resistência** Con +5

**Perícias** Enganação +5, Percepção +5

**Resistência a Danos** frio; concussivo, perfurante e cortante de ataques não mágicos

**Sentidos** visão no escuro 18m, Percepção passiva 15

**Linguagens** Comum, Gigante, Silvestre

**Desafio** 6 (2,300 XP)

**Conjuração Inata.** A habilidade de conjuração inata da bruxa é Carisma (TR de magia CD 13). Ela pode naturalmente lançar as seguintes magias:

3/dia cada: *disfarçar-se* (incluindo a forma de um humanoide médio), *névoa obscurecente*

## AÇÕES

**Ataques Múltiplos.** A annis faz três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

**Mordida.** Ataque Corpo-a-corpo com Arma: +8 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 15 (3d6+5) de dano perfurante.

**Garra.** Ataque Corpo-a-corpo com Arma: +8 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 15 (3d6+5) de dano cortante.

**Abraço Esmagador.** Ataque Corpo-a-corpo com Arma: +8 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 36 (9d6+5) de dano de concussão, e o alvo é agarrado (CD 15 para escapar) se for uma criatura Grande ou menor. Até o agarramento terminar, o alvo sofre 36 (9d6+5) de dano de concussão no início de cada um dos turnos da bruxa. A bruxa não pode realizar ataques enquanto estiver agarrando uma criatura desta forma.





## BRUXA INVERNAL

Bruxas invernais vivem em terras geladas, preferindo montanhas cobertas por gelo. Elas se tornam mais ativas durante o inverno, usando suas magias de gelo e clima para tornar a vida um tormento para assentamentos próximos.

A pele de uma bruxa invernal é branco-azulada, como a de uma pessoa que foi congelada até a morte. Seu cabelo é de um branco pálido, e ela é emaciada, como se fosse uma pessoa que sobreviveu ao inverno comendo cascas de árvores e couro. Seus olhos são pálidos e cercados por uma pele escura, com cor de hematomas. Uma invernal carrega um cajado cinza de madeira retorcida, que ela pode montar como uma vassoura voadora e aumentar seus poderes mágicos.

**Corações Gelados.** Bruxas invernais tem atração por atos egoístas justificados pelo frio mortal, tal como assassinar um viajante por seu casaco de inverno, derrubar as árvores de um bosque de dríades pela lenha, e assim por diante. Estas ações são especialmente cativantes para uma invernal se elas forem injustificadas, tal como um mercador ganancioso armazenando mais comida do que ele consegue comer para o inverno enquanto outros passam fome. Bheurs adoram semear tais ideias e pensamentos em mortais. Elas usam sua habilidade para manipular o clima e castigar vilas com neve e frio congelante, na expectativa de instigar o desespero que voltam aldeões uns contra os outros.

Uma invernal bheur adora assistir pessoas despreparadas sofrer e morrer por seus enganos durante o inverno. Ela se delicia quando mortais fazem tentativas mesquinhas, patéticas, na tentativa de sobreviver, como comendo botas e restos de couro quando nenhuma comida de verdade é encontrada.

**Visão Insana.** Quando uma bruxa invernal está completamente na agonia do combate e acabou de assassinar um de seus inimigos, ela às vezes renuncia um ataque direto em seus inimigos restantes e ao invés disto pára um momento para se banquetejar do corpo, desmembrando-o e rasgando a carne dos ossos. A visão desta selvageria é o suficiente para deixar as testemunhas temporariamente insanas.

**Convenções.** Uma invernal que é membro de um conciliáculo (ver a barra lateral “Convenção de Bruxas” no *Manual dos Monstros*) tem o nível de desafio de 9 (5.000 XP).

## BRUXA INVERNAL

Feérico Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 91 (14d8+ 28)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)

Testes de Resistência Sab +4

Perícias Natureza +4, Percepção +4, Furtividade +6, Sobrevivência +4

Imunidade a Danos frio

Sentidos visão no escuro 18m, Percepção passiva 14

Linguagens Auran, Comum, Gigante

Desafio 7 (2,900 XP)

**Magia do Cajado Cinzento.** A bruxa carrega um *Cajado Cinzento*, um pedaço de madeira cinzenta que é um foco de seu poder interior. Ela pode montar no cajado como se fosse uma vassoura voadora. Enquanto estiver segurando o cajado, ela pode lançar magias adicionais com sua *Conjuração Inata* (estas magias estão marcadas com um asterisco). Se o cajado é perdido ou destruído, a bruxa deve construir um novo, o que leva um ano e um dia. Apenas uma bruxa invernal pode usar um *Cajado Cinzento*.

**Caminhar no Gelo.** Uma bruxa pode mover-se através e escalar superfícies de gelo sem precisar fazer um teste de habilidade. Adicionalmente, terrenos difíceis compostos de gelo ou neve não custa deslocamento extra.

**Conjuração Inata.** A habilidade de conjuração inata da bruxa é Carisma (TR de magia CD14, +6 para atingir com ataques de magia). Ela pode lançar de forma inata as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais.

À vontade: *imobilizar pessoa*, \* *raio de gelo*

3/dia cada: *cone de frio*, \* *tempestade de gelo*, \* *muralha de gelo*\*

1/dia cada: *controlar o clima*

## AÇÕES

**Batida.** Ataque Corpo-a-corpo com Arma: +4 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 10 (2d8+1) de dano de concussão mais 3 (1d6) de dano de gelo.

**Banquete Enlouquecedor.** A bruxa banqueteia no corpo de um inimigo dentro de 1,5 metros dela, que morreu dentro do último minuto. Cada criatura da escolha da bruxa que esteja dentro de 18 metros dela e capaz de vê-la deve obter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 15 ou ficará com medo dela por 1 minuto. Enquanto estiver amedrontada desta forma, uma criatura fica incapacitada, não consegue entender o que os outros falam, não consegue ler, e só fala coisas sem nexo; o Mestre controla o movimento da criatura, que é errático. A criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos, encerrando o efeito em si mesmo num sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura é bem sucedido ou o efeito acaba para ela, a criatura fica imune ao Banquete Enlouquecedor pelas próximas 24 horas.

## CAPUZCARLATE

Um capuzcarlate é uma criatura feérica homicida nascida da sede de sangue. Capuzcarlates, embora pequenos, possuem força incrível, que eles usam para caçar e matar sem hesitação ou remorso.

**Sede de Sangue Personificada.** Na Agrestia das Fadas, ou onde tal plano toca o mundo em uma encruzilhada feérica, se uma criatura senciente age por um intenso desejo de derramar sangue, um ou mais capuzcarlates podem aparecer onde o sangue de uma pessoa morta encharcou o chão. De início, novos capuzcarlates se assemelham a pequenos cogumelos manchados de sangue que acabaram de brotar seus chapéus do solo. Quando o luar banha um destes chapéus, uma criatura que parece um gnomo diminuto e encarquilhado com as costas encurvadas e um físico robusto brota da terra. A criatura possui um capuz pontiagudo, calças de material similar, pesadas botas de ferro e uma pesada arma cortante. Do momento em que desperta, um capuzcarlate deseja tão somente matança e carnificina, e parte para satisfazer tais anseios.

Capuzcarlates carecem de sutileza. Eles vivem pela direta confrontação e caos do combate mortal. Mesmo se um capuzcarlate quisesse ser furtivo, suas botas de ferro forçam-nos a provocar passos ruidosos e pesados. Quando um capuzcarlate está próximo a uma presa em potencial, porém, ele pode cobrir a distância rapidamente e desferir um cruel golpe de sua arma antes que o alvo possa reagir.

**Impregnado em Matança.** Para manter sua existência anormal, um capuzcarlate precisa banhar seu capuz no sangue fresco de suas vítimas. Quando um capuzcarlate nasce, seu capuz está coberto de sangue úmido e ele sabe que se o sangue não for reposto ao menos uma vez a cada três dias, o capuzcarlate desaparece como se nunca houvesse existido. O desejo de um capuzcarlate de matar está arraigado em sua vontade de sobreviver.

**Mercenários Sanguinolentos.** Capuzcarlates não costumam operar em grupos, mas em algumas circunstâncias eles são atraídos por bruxas ou magos sombrios que conhecem métodos de convocar capuzcarlates da Agrestia das Fadas e empregá-los como servos terríveis.

E também alguns capuzcarlates podem sentir o ser cujos atos homicidas lhes trouxeram à vida. Um capuzcarlate pode usar esta conexão natural para encontrar seu criador e fazer dessa criatura sua primeira vítima. Outros buscam seus criadores para experimentar proximidade com um ser afim. Um indivíduo responsável pela criação de múltiplos capuzcarlates no mesmo local pode atrair um grupo inteiro para servir como legião, emulando a obra assassina de tal criatura.

De qualquer forma, se um capuzcarlate trabalhar com outro ser, o capuzcarlate demanda ser pago em vítimas. Um patrono que tente apaziguar a sede de sangue natural e necessária do capuzcarlate arrisca tornar-se o próximo alvo do capuzcarlate.



## CAPUZCARLATE

Feérico Pequeno, caótico e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 45 (6d6 +24)

Deslocamento 7,5m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+3)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

Perícias Atletismo +6, Percepção +3

Sentidos visão no escuro 18m, Percepção passiva 13

Linguagens Comum, Silvestre

Desafio 3 (700 XP)

**Botas de Ferro.** Enquanto se move, o capuzcarlate recebe desvantagem em teste de Destreza (Furtividade).

**Força Descomunal.** Enquanto efetua um agarrão, o capuzcarlate é considerado como Médio. E também, empunhar uma arma pesada não lhe confere desvantagem em jogadas de ataque.

## AÇÕES

**Multiataque.** O capuzcarlate efetua três ataques com sua foice perversa.

**Foice Perversa.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo: +6 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 9 (2d4 + 4) pontos de dano cortante.

**Perseguição Férrea.** O capuzcarlate se move até o total de seu deslocamento até uma criatura que possa ver e a chuta com suas botas de ferro. O alvo deve passar em um teste de Destreza CD 14 ou sofrerá 20 (3d10 + 4) pontos de dano de concussão e ficará caído.

Tão sujas quanto um machado de batalha arremessado.

- Volo



## CARACOL MANGUAL

Um caracol mangual é uma criatura elemental da terra que é valorizada por sua concha multicolorida. Caçadores sentem-se atraídos por uma falsa sensação de confiança ao avistar essa criatura tão ponderosa, aparente não hostil. Se qualquer se aproximar o suficiente para se tornar uma ameaça para o Caracol Mangual, ele desencadeará luzes cintilantes e atacará com seus tentáculos assemelhados a manguais.

**Trilha do Tesouro.** Se deixado em paz, um Caracol Mangual se moverá lentamente consumindo tudo por onde passar, incluindo pedras, areia e solo, parando para saborear cristais e outras grandes formações minerais. Ele deixa para trás uma trilha cintilante que se solidifica rapidamente em uma fina camada de uma substância quase transparente, não comestível para o Caracol. Este resíduo vítreo pode ser colhido e cortado para formar vidraças de diferentes transparências. Também pode ser aquecido e transformado em objetos de vidro de outros tipos. Alguns humanóides ganham a vida recolhendo o vidro do rastro de Caracóis Mangual.

### USANDO A CONCHA DE UM CARACOL MANGUAL

A concha de um caracol mangual pesa por volta de 110 quilos e possui inúmeros usos. Uma concha intacta pode valer até 5 mil peças de ouro.

Muitos caçadores procuram este item por suas qualidades anti mágicas. Um habilidoso armeiro consegue fazer três escudos de uma concha. Por um mês, cada escudo garante ao usuário a mesma habilidade anti mágica da criatura. Quando a magia do escudo acaba, ela deixa para trás um escudo exótico que é um item perfeito para o qual se faz um escudo de proteção mágica.

Uma concha do caracol mangual pode também ser usada para produzir um *robe das cores cintilantes*. O casco é moído e adicionado ao corante enquanto a peça está sendo moldada. O pó também é um componente material do ritual que encanta o robe.

## CARACOL MANGUAL

*Elemental Grande, sem tendência*

**Classe de Armadura** 16 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 52 (5d10 + 25)

**Deslocamento** 3m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	5 (-3)	20 (+5)	3 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

**Imunidade a Dano** fogo, veneno

**Sentidos** visão no escuro 18m, sentido sísmico 18m,

Percepção passiva 10

**Linguagens** --

**Desafio** 3 (700 XP)

**Concha Anti Magia.** O caracol tem vantagem em testes de resistência contra magias, e qualquer criatura que o ataque com magia possui desvantagem na rolagem. Se o caracol mangual for bem sucedido no teste de resistência conta magia ou um ataque mágico não ultrapasse sua CA, um efeito adicional poderá ocorrer, determinado pelo resultado de uma rolagem de D6:

1-2. Se a magia afetaria uma área ou múltiplos alvos, ela falha e nada acontece. Se a magia possuir apenas um alvo, ela não causará nenhum efeito ou dano ao caracol e será refletida de volta, usando o espaço de magia, CD para resistir, bônus de ataque e habilidade de magia de quem a lançou.

3-4. Nenhum efeito adicional.

5-6. A concha do caracol converte a energia da magia em uma explosão de força destrutiva. Cada criatura num raio de 9 metros do caracol deverá realizar um teste de resistência de constituição com CD 15, recebendo 1d6 por nível da magia utilizada caso falhe no teste, ou metade disso em caso de sucesso.

**Tentáculos de Mangual.** O caracol possui cinco tentáculos de mangual. Caso o caracol receba 10 de dano ou mais em um único turno, um dos tentáculos morrem. Se pelo menos um dos tentáculos sobrarem, todos crescem novamente em 1d4 dias. Se todos os tentáculos morrerem, o caracol se retrai em sua concha, ganhando cobertura total, e começa a emanar um som lamurioso que pode ser ouvido até 180 metros, parando apenas em 5d6 minutos após morrer. Magia de cura que restaure membros, como a magia de regeneração, pode interromper esse processo de morte.

### ACÕES

**Ataques Múltiplos.** O caracol executa um ataque com cada tentáculo de mangual que possua, todos contra o mesmo alvo.

**Tentáculos de Mangual.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 3 m, um alvo. Acerto: 6 (1d6 + 3) de dano concussivo.

**Concha Cintilante (recarrega após um descanso longo ou curto).** A concha do caracol emite uma luz colorida e ofuscante até o próximo turno do caracol. Durante esse tempo, a concha emite luz brilhante em uma área de 9 metros e penumbra até 9 metros adicionais. Criaturas que possam ver o caracol possuem desvantagem nas jogadas de ataque contra ele. Cada criatura presente na área de luz brilhante quando esse poder for ativado deverá ser bem sucedido num teste de resistência de sabedoria com CD 15 ou estará atordoado até que a luz se acabe.

**Concha Defensiva.** O caracol mangual retrai-se em sua concha, ganhando +4 de bônus na CA até emergir dela. Ele poderá emergir de sua concha como uma ação bônus em seu turno.

INABALÁVEIS GUARDIÕES QUE POUCO FALAM  
CARVALHOS GUARDIÕES SÃO OS VIZINHOS PERFEITOS  
EXCETO SE VOCÊ FOR UM LENHADOR.

- ELMINSTER

## CARVALHO GUARDIÃO

Um Carvalho Guardião é uma poderosa planta em forma humanoide habitada pela alma de alguém que deu a vida para se tornar um guardião eterno.

**Nascidos do Sacrifício.** O ritual para criar um Carvalho Guardião é um segredo ancestral transmitido por gerações de sociedades selvagens e círculos druídicos obscuros. Realizar o ritual não é necessariamente um ato de maldade, já que a suposta vítima entrou em um acordo que requer seu sacrifício voluntário.

No ritual, o peito de um indivíduo vivo é perfurado e o coração é removido. Uma semente é então introduzida no coração, que é posto em uma árvore. Qualquer buraco ou parte oca irá servir, mas frequentemente uma cavidade especial é esculpida no tronco. A árvore é então lavada e regada com o sangue do sacrificado, e o corpo é enterrado entre as raízes. Após três dias, um broto emerge do chão na base da árvore e rapidamente cresce para uma forma humanoide.

Este novo corpo, com uma casca dura como armadura e armado com clava e escudo nodosos, agora está pronto para cumprir sua tarefa. Aquele que realizou o ritual direciona o Carvalho Guardião à tarefa e a criatura executa suas ordens incessantemente.

**Protetores Impiedosos.** Um Carvalho Guardião tem um buraco onde deveria estar seu coração, tal como o corpo de seu antigo eu, enterrado no chão. Aqueles que se tornam Carvalho Guardião trocam seu livre arbítrio e empatia por força sobrenatural e um dever imortal. Eles existem apenas para proteger florestas e pessoas ligadas a estas. O rosto de um Carvalho Guardião é vazio e sem expressão, exceto pelos vestígios de luz que vagam em suas órbitas. Carvalho Guardião falam pouco e, quando não estão em uma missão, se enraizam na terra e silenciosamente tiram sustento dela.

**Desenraizados pela Imortalidade.** Como uma árvore, um Carvalho Guardião precisa apenas de luz solar, ar e nutrientes da terra para continuar vivendo. Por serem imortais, alguns Carvalhos Guardiões sobrevivem a seu propósito original. O local guardado por um Carvalho Guardião pode, com o tempo, perder seu poder ou significado, ou aqueles a quem ele foi designado a proteger podem morrer. Se for libertado de seus deveres, um Carvalho Guardião pode buscar outro local de beleza natural ou influência feérica para vigiar.

Carvalhos Guardiões são atraídos por criaturas que têm vínculos fortes com a natureza, e que protegem e respeitam a terra, como druidas e entes. Alguns entes têm servos Carvalhos Guardiões em virtude de pactos antigos com druidas ou fadas que realizam os rituais, enquanto outros obtêm os serviços dos Carvalhos Guardiões libertos que encontram novo propósito sob o domínio de um guardião semelhante a si.



## CARVALHO GUARDIÃO

Planta Média, leal e neutro

**Classe de Armadura** 18 (armadura natural, escudo)

**Pontos de Vida** 75 (10d8 +30)

**Deslocamento** 9m, escalar 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	8 (-1)

**Perícias** Atletismo +7, Percepção +4, Furtividade +4

**Vulnerabilidade a Dano** fogo

**Resistência a Dano** concussivo, perfurante

**Imunidade à Condição** enfeitiçado, amedrontado

**Sentidos** visão no escuro 18m, Percepção passiva 14

**Linguagens** Silvestre

**Desafio** 5 (1,800 XP)

**Clava Mágica.** Nas mãos do Carvalho Guardião, esta clava é mágica e causa 7 (3d4) de dano extra (incluído em seus ataques).

**Camuflagem Vegetal.** O Carvalho Guardião tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos em qualquer terreno com ampla cobertura vegetal.

**Regeneração.** O Carvalho Guardião recupera 10 pontos de vida no início do seu turno, se estiver em contato com o solo. Caso o Carvalho Guardião receba dano por fogo, esta característica não funciona até o início de seu próximo turno. O Carvalho Guardião morre apenas se começar seu turno com 0 pontos de vida e não regenerar.

**Passo das Árvores.** Uma vez por turno, o Carvalho Guardião pode usar 3m de seu deslocamento para penetrar magicamente em uma árvore viva que esteja a até 1,5m de si e emergir magicamente de uma segunda árvore, localizada a até 18m e visível, surgindo em um espaço desocupado a até 1,5m da segunda árvore. As duas árvores devem ser Grandes ou maior.

## ACÕES

**Multiataque.** O Carvalho Guardião faz dois ataques com sua clava.

**Clava.** Ataque Corpo a Corpo com Arma: +7 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 14 (4d4 + 4) de dano por concussão.



## CATOBLEPAS

O catoblepas é repulsivo como os pântanos odiosos no qual vive. Como tais terrenos baldios, essa reunião de partes de búfalo inchado, dinossauro, javali e hipopótamo apresenta poucas qualidades que o salvam. Poucos viajantes cruzam o território do catoblepas de bom grado.

**Natureza Animalesca.** Apesar de sua canhestra fisiologia, catoblepas lembram animais naturais. Um catoblepas comporta-se bem como um animal, também, caminhando por seu lar lamacento, ruminando vegetação seleta, comendo um ocasional naco de carneça, e chafurdando no lodo. Um catoblepas pode ser encontrado com seu par escolhido para todo o sempre e, por vezes, com um rebento. Em especial se estiver guardando seu filhote, um catoblepas ataca qualquer um que se aproxime demais.

**Fedor de Morte.** O mau cheiro de um catoblepas, como o de morte misturado com gás do pântano e almíscar de gambá, representa-o como algo muito mais horripilante do que sua aparência sugere. Quando ataca, um catoblepas revela o alcance de sua natureza horrenda. O pescoço serpantino da criatura encontra dificuldade para erguer sua cabeça, mas um olhar de seus olhos injetados pode apodrecer a carne. Ao fim de sua cauda há um porrete que pode chacoalhar corpo e alma se atingir certeiro, deixando a vítima incapaz de agir. Se o alvo de seu ataque morrer, o catoblepas banqueteia-se dos restos frescos.

**Território Arruinado.** A natureza de um catoblepas como um ser de doença e decomposição provoca características similares no habitat pantanoso da criatura. Tal brejo torna-se soturno, emaranhado e mais fétido do que já era. As qualidades benéficas do ambiente, como ervas curativas e água limpa, mínguan quando um catoblepas vive nas redondezas. Gases do pântano adotam odores vis do catoblepas. Os animais da região são mais agressivos e sujeitos a estarem doentes. Criaturas degeneradas são mais propensas a residir próximas ao território de um catoblepas, assim como aquelas buscando se ocultar.

**Folclore Sinistro.** Pessoas comuns raramente avistam um catoblepas, mas a criatura possui uma reputação tão temível que histórias sobre ela se instalaram na cultura popular. Qualquer rumor de um

catoblepas se instalando nas redondezas é tido como mau agouro, mesmo se o rumor for falso. A silhueta de um catoblepas, com sua cauda estendida sobre seu corpo e sua cabeça abaixada, é uma sinistra figura heráldica que significa morte ou ruína.

Sábios dizem que os deuses da pestilência e podridão criaram catoblepas como a encarnação de sua influência. Qualquer que seja a origem da criatura, histórias ligam catoblepas ao infortúnio, e muitos desses contos possuem elementos de verdade. Algumas histórias alegam que bruxas cuidam de catoblepas como gado, e que um pântano que contém um catoblepas também pode ser o lar de uma bruxa que bebe o leite do monstro. Embora um catoblepas em particular pode não ter ligação com bruxas, um conciliáculo de bruxas pode manter um ou mais dessas bestas como guardiões ou bichanos. Outras lendas dizem que aqueles de coração impuro podem domar um catoblepas. Em verdade, circularam algumas lendas de bruxos malignos e cavaleiros negros que descobriram como domesticar tais feras e usá-los como montarias.

## CATOBLEPAS

*Monstruosidade Grande, sem tendência*

**Classe de Armadura** 14 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 84 (8d10 +40)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	12 (+1)	21 (+5)	3 (-4)	14 (+2)	8 (-1)

**Sentidos** visão no escuro 18m, Percepção passiva 12

**Linguagens** --

**Desafio** 5 (1,800 XP)

**Olfato Aguçado.** O catoblepas possui vantagem testes de Sabedoria (Percepção) que dependam do olfato.

**Fedor.** Qualquer criatura exceto um catoblepas que inicie seu turno a até 9 metros do catoblepas deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição com CD 16 ou ficará envenenado até o início do próximo turno da criatura. Se passar, a criatura fica imune ao fedor de um catoblepas por 1 hora.

## ACÕES

**Cauda.** Ataque corpo-a-corpo com arma: +7 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 21 (5d6 + 4) de dano de concussão, e o alvo precisa ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição com CD 16 ou ficará atordoado até o início do próximo turno do catoblepas.

**Raio da Morte (Recarga 5-6).** O catoblepas mira em uma criatura que pode ver a até 9 metros dele. O alvo precisa fazer um teste de resistência de Constituição com CD 16, sofrendo 36 (8d8) pontos de dano necrótico se falhar, ou metade se for bem-sucedido. Se o teste falhar por 5 ou mais, o alvo sofre 64 pontos de dano necrótico. O alvo morre se reduzido a 0 pontos de vida pelo raio.



## CÃO YETI

Oferecidos por poderosos seres feéricos àqueles que os agradam, cães yeti servem como cães de caça a mestres malignos. Cães yeti voam perseguindo suas presas, geralmente aguardando que esta esteja exausta demais para lutar. Apenas a chegada da alvorada afugenta a matilha para seu esconderijo.

**Servos de um Mestre Maligno.** Uma matilha de cães yeti pode ser criada por fadas poderosas como a Rainha do Ar e das Sombras. Uma vez trazida à existência, a matilha necessita de um mestre, normalmente alguém que o criador deseja recompensar. O mestre se comunica telepaticamente com seus cães yeti, para lhes dar ordens à distância. Se o mestre da matilha for morto, os cães encontram um novo mestre, em geral um indivíduo extremamente maligno, como um vampiro, necromante ou bruxa.

Um cão yeti mede cerca de 1,5m, até o ombro, e pesa em torno de 180 quilos. Muitas vezes, a única coisa visível na escuridão é o brilho vermelho de seus olhos contra o manto negro da noite. A cabeça do cão yeti tem uma face humanoide, sustentada por um pescoco mais flexível que o de um cachorro. A criatura exala um odor de fumo.

**O Som da Morte Inimente.** Cães yetis emitem um uivo assustador que pode ser ouvido à distância. Criaturas que presenciem o cão uivando são tomadas por medo sobrenatural e normalmente fogem de pavor. Quando uma vítima tenta fugir, o cão se delicia perseguindo-a e atormentando-a antes de terminar a caçada.

Aqueles que resistem e reagem, descobrem que armas normais passam parcialmente pelo cão, como se

ele fosse feito de fumaça, mas armas mágicas e de prata podem atingi-lo.

Repelidos pela luz do sol. Cães yet não suportam a luz solar. Uma matilha nunca prolonga voluntariamente a caçada além da madrugada e procura voltar a seu covil antes dos primeiros raios da alvorada. Nem a coerção do mestre irá impedir este comportamento. Um cão yeti desaparece se for exposto à luz solar, seguindo para o Plano Etéreo, de onde seu mestre só poderá trazê-lo de volta após o por do sol.

## CÃO YETI

Feérico Grande, neutro e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 51 (6d10 +18)

Deslocamento 12m, voo 12m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	17 (+3)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

**Imunidade a Dano** concussivo, perfurante e cortante de ataques não mágicos e ataques de armas que não sejam de prata

**Imunidade à Condição** enfeitiçado, exausto, amedrontado

**Sentidos** visão no escuro 18m, Percepção passiva 11

**Linguagens** entende Élfico, Comum e Silvestre, mas é incapaz de falar

**Desafio** 4 (1,100 XP)

**Audição e Olfato Afiadados.** O cão yeti tem vantagem em teste de Sabedoria (Percepção) que dependam de ouvir ou farejar.

**Banimento da Luz Solar.** Se o cão yeti comece seu turno sob a luz do sol, ele é transportado para o Plano Etéreo. Enquanto o sol continuar brilhando no local em que desapareceu, o cão permanecerá no Éter Profundo. Após o por do sol, ele retorna à Fronteira Etérea no mesmo local, e normalmente começa a buscar sua matilha e seu mestre. O cão fica visível no Plano Material enquanto estiver na Fronteira Etérea, e vice-versa, mas não pode afetar ou ser afetado por qualquer outro plano. Uma vez que esteja próximo a seu mestre ou a um companheiro de matilha, o cão yeti poderá voltar ao Plano Material em uma ação.

**Ligaçāo Telepática.** Enquanto o cão yeti e seu mestre estiverem no mesmo plano de existência que seu mestre, o primeiro poderá transmitir ao segundo todas as suas sensações e ambos podem se comunicar telepaticamente entre si.

## AÇÕES

**Mordida.** Ataque Corpo a Corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 11 (2d6 + 4) de dano perfurante, mais 14 (4d6) de dano psíquico se o alvo estiver amedrontado.

**Uivo Sinistro.** O cão yeti uiva magicamente. Todo inimigo a menos de 90m e que possa ouvi-lo deve ser bem sucedido em um teste de Sabedoria CD 13 ou ficará amedrontado até o fim do próximo turno do cão yeti, ou até que este esteja incapacitado. Um alvo amedrontado que comece seu turno a menos de 9m do cão yeti deve usar toda a movimentação daquele turno para se afastar o máximo, e deve terminar de se mover antes de qualquer ação. O alvo deve se afastar em rota direta, mesmo que haja outros perigos no caminho. O alvo que passar no teste estará imune ao uivo de todos os cães yetis pelas próximas 24 horas.



ELES CORREM ENTRE SI ATÉ A MORTE E  
TRAMAM TÃO RÁPIDO QUANTO CORREM.

- ELMINSTER

## CELERITO

Celeritos disparam através de florestas retorcidas e assombradas onde as fadas profanas habitam, tanto na Agrestia das Fadas quanto no Plano material. Correndo mais rápido do que a visão pode acompanhar, cada um deles parece pouco mais que vibração trêmula no ar.

Um celerito é uma fada pequena e esguia similar a um elfo miniatura com feições angulosas e ferinas. Seus olhos frios e cruéis cintilam como joias.

**Viva Veloz, Morra Cedo.** Celeritos devem sua existência – e seu dilema – à Rainha do Ar e da Escuridão, a temível soberana da Corte Crepuscular. Outrora uma raça de fadas preguiçosas e egoísticas, as criaturas que se tornariam os celeritos com frequência demoravam para responder aos chamados da rainha. Para acelerar seu ritmo e ensiná-los a se dobrar perante a vontade dela, a rainha encolheu suas estaturas e acelerou seus relógios internos. A maldição da rainha deu aos celeritos sua velocidade impressionante, mas também encurtou suas vidas – nenhum celerito vive mais do que quinze anos.

**Rápidos Demais para Palavras.** O mundo mortal é um lugar tedioso aos olhos de um celerito: um ciclone gradualmente desliza pelos céus, um torrente de chuva viaja à terra como morosos flocos de neve, relâmpagos serpenteiam em um caminho sinuoso de nuvem em nuvem. O lento e maçante mundo parece ser habitado por criaturas entorpecidas cujo discurso grave e mugido carece de sentido.

Para outras criaturas, um celerito parece ofuscantemente ágil, sumindo em um borrão indistinto enquanto se move. Sua gargalhada cruel é um rompante de rápidos ruídos estacados, sua fala um guincho estridente. Apenas quando um celerito deliberadamente desacelera, que ele prefere não fazer, podem outros seres ver, ouvir e compreendê-lo melhor. Nunca de fato relaxado, um celerito “imóvel” se contorce e se move constantemente, como se ansiasse por sair correndo de novo.

**Travessura, Não Matança.** Celeritos possuem uma natureza caprichosa que combina com seu nível de energia: eles pensam tão rápido quanto correm e sempre estão a planejar algo. Um celerito gasta boa parte de seu tempo perpetrando atos de traquinagem em criaturas mais lentas. Rara a ocasião em que deixam passar a oportunidade amarrar os cadarços de uma pessoa, mover o banco em que uma criatura vai se sentar, ou desafivelam uma cela enquanto ninguém está olhando.

Porém, truques do tipo estão longe do limite de suas artimanhas maliciosas. Eles não cometem homicídio abertamente, mas celeritos podem arruinar vidas de muitas outras formas: roubando uma carta importante, surrupiando moedas destinadas aos pobres, plantando um item roubado na bolsa de alguém. Celeritos gostam de causar sofrimento que transcende a mera travessura, especialmente quando a culpa por seus atos recai sobre outras criaturas e provoca conflito.

## CELERITO

Feeérico Miúdo, caótico e mau

**Classe de Armadura** 16

**Pontos de Vida** 10 (3d4 +3)

**Deslocamento** 36m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	23 (+6)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	7 (-2)

**Perícias** Acrobacia +8, Prestidigitação +8, Furtividade +8, Percepção +5

**Sentidos** visão no escuro 18m, Percepção passiva 15

**Linguagens** Comum, Silvestre

**Desafio** 1 (200 XP)

**Movimento Turvo.** Jogadas de ataque contra o celerito têm desvantagem, a menos que o celerito esteja incapacitado ou impedido.

**Evasão.** Se um celerito for sujeito a um efeito que o permita fazer um teste de resistência de Destreza para receber apenas metade do dano, ao invés disso ele não recebe dano se tiver sucesso e apenas metade do dano se falhar.

## AÇÕES

**Multiataque.** O celerito efetua três ataques de adaga.

**Adaga.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo ou à Distância: +8 para acertar, alcance 1,5m ou 6/18m, um alvo. Acerto: 8 (1d4 + 6) pontos de dano perfurante.

## CHITINAS

Chitinas são humanóides com múltiplos braços e traços aracnídeos que servem Lolth. Elas organizam-se em colônias que se provam efetivas na luta contra os inimigos da Deusa Demoníaca das Aranhas. Ocasionalmente, Lolth coloca-as contra os elfos negros – mesmo que ambos os grupos a adorem – como uma forma de punir os drow por criarem as chitinas e desagradarem sua deusa no processo.

**Origem Antinatural.** Tempos atrás, os drow submeteram seus prisioneiros elfos a horríveis rituais que os transformaram em criaturas com traços tanto humanóides quanto aracnídeos, os quais seus criadores apelidaram com a alcunha de chitinas. A intenção dos elfos negros era criar escravos que, primeiramente os servissem, e por associação, a Lolth. Como mais tarde os drow descobririam, a deusa achou essa ideia inaceitável.

O processo de criação necessitou de cooperação entre as disciplinas mágicas. Feiticeiros e bruxos drow utilizaram-se de magia arcana e poderes demoníacos, enquanto as sacerdotisas de seu povo invocaram a ajuda de Lolth no alcance da centelha divina necessária para assegurar a sobrevivência do experimento. Lolth assistiu a tudo, esperando que em certo ponto do processo essas abominações seriam dedicadas a ela, o que nunca aconteceu. Em retribuição a essa falta de respeito, a Aranha Rainha retorcerá os rituais da criação dos drow, para que servissem aos seus próprios intentos.

**Vingança de Lolth.** Os drow continuaram a executar tais rituais, e o processo geralmente transformava suas vítimas na criatura atarracada e atrofiada que esperavam. Ocasionalmente, entretanto, os elfos transformavam-se em monstruosidades que eram mais aranha do que elfo, assemelhando-se a Lolth em sua forma aracnídea, e mais astutas que as chitinas, que os drow apelidaram de choldriths.

Inicialmente os drow não perceberam que as novas criaturas eram sinais do desagrado de Lolth. Em vez disso, eles ficaram satisfeitos porque as choldriths poderiam colocar ovos que originariam mais chitinas (e raramente, outras choldriths) e poderiam dirigir as chitinas em serviço. Mas os elfos negros viriam a perceber seu erro – os choldriths pertenciam a Lolth, de corpo e alma. Eles sussurraram às chitinas sua adoração pela Rainha Aranha e de sua inimizade com os drow, germinando e dando forma a uma crescente rebelião. As chitinas e choldriths levantaram-se contra seus supostos senhores; logo depois tornando-se criaturas livres, e os drow que se achavam seus antigos mestres, mortos.

Atualmente, drows ainda criam chitinas quando surge a necessidade. Longe da presença influente das choldriths, chitinas são boas ferramentas de trabalho para os elfos negros, e podem ser úteis se o drow encontrar uma colônia independente e decidir infiltrar-se nela. Porém, se o processo de criação produzir um choldrith, a criatura é destruída imediatamente.

**Escolhidas de Lolth.** Choldriths nascem com uma devação fanática a Lolth, o que as leva a desenvolver a habilidade de manipular a magia divina. Elas pregam que as chitinas são os seres favoritos de Lolth, e que as choldriths são as representantes terrenas da Aranha Rainha por direito, enviadas para libertar as chitinas da



## CHITINA

*Monstruosidade pequena, caótico e mau*

**Classe de Armadura** 14 (gibão de peles)

**Pontos de Vida** 18 (4d6+4)

**Deslocamento** 9m, Escalar 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 +(0)	10 +(0)	7 (-2)

**Perícias** Atletismo +4, Furtividade +4

**Sentidos** visão no escuro 18m, Percepção passiva 10

**Linguagens** Subterrâneo

**Desafio** 1/2 (100 XP)

**Ancestral Feérico.** As chitinas tem vantagem em jogadas de proteção contra serem enfeitiçadas, e magias não podem fazê-las dormir.

**Sensibilidade à Luz Solar.** Enquanto permanecerem sob a luz do sol, as chitinas tem desvantagem em rolagens de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da visão.

**Sentidos de Teia.** Enquanto estiverem em contato com uma teia, as chitinas saberão a localização exata de qualquer criatura que estiver em contato com a mesma.

**Andarilha de Teias.** As chitinas ignoram restrições de movimento causadas pelos fios de teia.

## ACÕES

**Ataques Múltiplos.** As chitinas fazem três ataques com suas adagas.

**Adaga.** Ataque corpo-a-corpo ou à distância com arma: +4 para atingir, alcance 1,5m ou 6/18m, um alvo. Acerto: 4 (1d4 + 2), dano perfurante.



PARECEM ARANHAS, MAS UMA COLÔNIA DELAS SE COMPORTA COMO FORMIGAS, OBEDECENDO UMA RAINHA - E SUA RAINHA É LOLTH. E O TEMPERAMENTO DE LOLTH É PLENO DE CAPRICHOS CRUÉIS.  
- ELMINSTER

## CHOLDRITH

Monstruosidade Média, caótico e mau

**Classe de Armadura** 15 (armadura de couro batido)

**Pontos de Vida** 66 (12d8+12)

**Deslocamento** 9m, Escalar 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	11 +(0)	14 +(2)	10 (+0)

**Perícias** Atletismo +5, Religião +2, Furtividade +5

**Sentidos** visão no escuro 18m, Percepção passiva 12

**Linguagens** Subterrâneo

**Desafio** 3 (700 XP)

**Ancestral Feérico.** As chitinas tem vantagem em jogadas de proteção contra serem enfeitiçadas, e magias não podem fazê-las dormir.

**Conjuração.** A choldrith é uma conjuradora de quarto nível. Sua habilidade de conjuração é Sabedoria (CD de resistência de magia 12, +4 para atingir com ataques com magia). As choldriths tem as seguintes magias de clérigo preparadas:

Truques (à vontade): *Orientação, Consertar, Resistência, Taumaturgia*

1º nível (quatro espaços): *Perdição, Palavras Curativas, Santuário, Escudo da Fé*

2º nível (três espaços): *Imobilizar Pessoa, Arma Espiritual (adaga)*

**Escalada Aracnidea.** As choldriths podem escalar superfícies difíceis, incluindo andar pelo teto, sem a necessidade de fazer testes de habilidade.

**Sensibilidade à Luz Solar.** Enquanto permanecerem sob a luz do sol, as choldriths tem desvantagem em rolagens de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da visão.

**Sentidos de Teia.** Enquanto estiverem em contato com uma teia, as choldriths saberão a localização exata de qualquer criatura que estiverem em contato com a mesma.

**Andarilha de Teias.** As choldriths ignoram restrições de movimento causadas pelos fios de teia.

## ACÕES

**Adaga.** Ataque corpo-a-corpo ou à distância com arma: +5 para atingir, alcance 1,5m ou 6/18m, um alvo. Acerto: 5 (1d4 + 3), dano perfurante, e 10 (3d6), dano por veneno.

**Teia.** (Recarga 5-6). Ataque à distância: +5 para atingir, alcance 9/19 metros, uma criatura grande ou menor. Se atingir, o alvo fica preso na teia. Como uma ação, o alvo pode fazer um teste de força CD 11, arrebentando os fios da teia em caso de sucesso. A teia pode ser destruída (CA 10, 5 pontos de vida; vulnerabilidade a dano por fogo; imunidade a dano por concussão e psíquico).

escravidão. Embora choldriths e chitinas não possuam características sexuais e choldriths não tenham a necessidade de nenhum companheiro para produzir seus ovos, essas criaturas escolhem a identidade de gênero de sua deusa. Choldriths acreditam e ensinam que a forma de aranha de Lolth, semelhante a delas, é sua forma mais verdadeira. Qualquer ídolo dedicado a Lolth nas colônias chitinas retratará Lolth nessa forma.

Como servas de Lolth, choldriths e chitinas adoram aranhas e criaturas aparentadas a elas. Elas também protegem outros aracnídeos e similares, como os pescadores das cavernas. Colônias chitinas erguem santuários dedicados a Lolth, que servem como comunidades, atraindo aracnídeos e outros seres brutais e malignos que a servem. Em qualquer lugar, as chitinas criam colônias que rapidamente tornam-se lugares encobertos, sóbrios e traíçoeiros.

**Aranhas Sociais.** Chitinas e choldriths assemelham-se com aranhas, mas elas se comportam de forma social, assim como as formigas. Chitinas estão divididas entre operárias e guerreiras, e as choldriths ocupam o nível máximo na hierarquia de castas das colônias. Cada chitina possui uma posição social que vem com deveres relativos a essa categoria, e todas se sacrificariam para proteger as choldriths. Todas as chitinas possuem fideideiras que lentamente produzem fios usados para construir assolhos, paredes, estruturas, objetos e armadilhas que beneficiem a colônia. Uma chitina guerreira pode ser responsável pela criação das armaduras de fios (que podem ser mais resistentes que tecido ou couro), enquanto um grupo de operárias pode ser designadas a cavar uma armadilha e cobri-la com uma frágil camada de teia, disfarçada com sujeira, para parecer como uma superfície sólida.

Uma colônia pode abrigar numerosas choldriths, que servem como comandantes, sacerdotes e supervisores. As choldriths continuamente efetuam manobras por posições, embora raramente confrontem-se de uma forma que coloque a colônia em risco. A colônia é governada por uma única soberana, que determina quais os membros da colônia que desempenham cada tarefa, incluindo se ela ou qualquer outro choldrith tem permissão para colocar ovos. Se esta governante suprema receber uma visão de Lolth, ela pode mudar o curso de ação de toda a colônia. Nessas ocasiões, as chitinas emergem da escuridão para se estabelecerem em lugares remotos e sombrios na superfície, de onde podem guerrear contra outras espécies, especialmente drows e elfos.

Kyuss tem muito pelo que responder. Às vezes você come o verme - às vezes o verme come você.

- Volo

## CRIA DE KIUSS

Morto Vivo Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 10

Pontos de Vida 76 (9d8 +36)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+1)	18 (+4)	5 (-3)	7 (-2)	3 (-4)

Testes de Resistência Sab +1

Imunidade a Dano veneno

Imunidade à Condição exausto, envenenado

Sentidos visão no escuro 18m, Percepção passiva 8

Linguagens entende a linguagem que ele sabia em sua forma anterior, mas é incapaz de falar

Desafio 5 (1,800 XP)

**Regeneração.** A cria de Kyuss recupera 10 pontos de vida no início de seu turno se possuir pelo menos 1 ponto de vida e não estiver sob a luz do sol ou dentro d'água. Se a cria sofrer dano de ácido, fogo ou radiante, esta característica não funciona no início do próximo turno da cria. A cria é destruída apenas se iniciar seu turno com 0 ponto de vida e não regenerar-se.

**Vermes.** Se a cria de Kyuss for alvo de um efeito que cure doença ou remova maldição, todos os vermes infestando-o murcham e ela perde sua ação Enterrar Verme.

## AÇÕES

**Multataque.** A cria de Kyuss efetua dois ataques com suas garras e usa Enterrar Verme.

**Enterrar Verme.** Um verme se lança da cria de Kyuss em um humanoide que a cria possa ver até 3 metros de si. O verme se adere à pele do alvo a menos que o alvo passe em um teste de resistência de Destreza de CD 11. O verme é um morto-vivo Minúsculo com CA 6, 1 ponto de vida, 2 (-4) em cada valor de atributo e um deslocamento de 30 centímetros. Enquanto estiver na pele do alvo, o verme pode ser morto por meios normais ou arrancado usando-se uma ação (a cria pode usar esta ação para lançar um verme arrancado em um humanoide que possa ver até 3 metros do verme). Do contrário, o verme enterra-se sob a pele do alvo ao fim do próximo turno do alvo, causando 1 ponto de dano perfurante. Ao fim de cada um de seus turnos dali em diante, o alvo sofre 7 (2d6) pontos de dano necrótico por verme infestando-o (máximo de 10d6). Um alvo infestado morre se cair a 0 ponto de vida, e então se ergue 10 minutos depois como uma cria de Kyuss. Se uma criatura infestada for alvo de um efeito que cure doença ou remova maldição, todos os vermes infestando-a murcham.

**Garra.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo: +6 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 6 (1d6 + 3) pontos de dano cortante mais 7 (2d6) pontos de dano necrótico.



ALGUNS VERMES SÃO BONS DE COMER. NÃO ESSES.

- ELMINSTER

## CRIA DE KYUSS

Kyuss foi um alto sacerdote de Orcus que pilhou cadáveres de necrópoles para gerar a primeira Cria de Kyuss. Mesmo séculos após a morte de Kyuss, seus discípulos dementes continuaram a realizar os ritos horrendos que ele aperfeiçoou.

**Infestação de Vermes.** À distância ou com pouca luz, uma cria de Kyuss parece um zumbi comum. Quando fica claramente visível, quem vê percebe inúmeros vermes verdes pequenos rastejando para dentro e para fora do zumbi. Estes vermes saltam para humanoides próximos e enterram-se em sua carne. Um verme que penetre em um corpo humanoide abre caminho até o cérebro da criatura. Uma vez dentro do cérebro, o verme mata seu hospedeiro e reanima o cadáver, transformando-o em uma cria de Kyuss que dá origem a mais vermes. A alma do humanoide morto permanece presa dentro do cadáver, evitando que o indivíduo seja trazido de volta ou ressuscitado até que o corpo morto-vivo seja destruído. O horror de ser uma alma aprisionada em um corpo morto-vivo lança uma cria de Kyuss à insanidade.

**Podridão Eterna.** Crias de Kyuss são expressões da intenção de Orcus de substituir toda a vida com a não vida. Deixada a seu bel-prazer, uma cria de Kyuss solitária viaja sem rumo. Se ela topa com uma criatura viva, a cria ataca com o único objetivo de criar mais crias. Sozinhas ou agrupadas, crias reproduzem exponencialmente se nada interrompe-las.

**Natureza Morta-viva.** Crias de Kyuss não necessitam de ar, alimento, água nem sono.

C

ELES SÃO TRANSFORMADOS  
PELO MAR E ESCRAVIZADOS  
POR PODERES DAS  
PROFUNDEZAS. E A  
TRANSFORMAÇÃO É MAIS DO  
QUE MERAS BARBATANAS E  
TENTÁCULOS; ELES PASSAM A  
AMAR A ESCRAVIDÃO. POBRES  
ALMAS.

-ELMINSTER

## CRIA DO MAR

Muitas histórias cantadas como cantigas do mar e passadas adiante como histórias em tavernas nas docas contam de pessoas perdidas no mar – mas não meramente afogadas e desaparecidas. Estes infelizes são tomados pelo oceano e perduram como crias do mar, assombrando as ondas como reflexos torturados de seus antigos eus. Corais os recobrem. Cracas se prendem à sua pele fria. Pulmões antes cheios de ar agora respiram na água também.

Lendas oferecem uma porção de razões para estas estranhas transformações. "Cuidado para não se apaixonar por um elfo marinho ou um tritão," alguns dizem. "Retorne ao porto antes de uma tormenta, não importa o quanto tentadora seja a pesca". "Honre os deuses do mar e suas demandas, mas nunca prometa seu coração a eles". Tais contos de advertência escondem uma verdade oculta: coisas espreitam sob as ondas e que tentam os corações e mentes dos habitantes da terra.

**Servos das Profundezas.** Krakens, morkoths, bruxas do mar, marids, gigantes da tempestade, tartarugas-dragão – todas estas criaturas e mais podem marcar mortais como seus e reivindicá-los como lacaios. Tais pessoas podem se tornar endividados com seus mestres através de um pacto sinistro, ou podem ser amaldiçoados por tais criaturas. Uma vez alterados para uma forma aquática, a pessoa não pode deixar o mar por muito tempo, sob risco de morte.

**Diversidade Anatômica.** Crias do mar têm uma variedade de formas. Um indivíduo pode ter um tentáculo no lugar de um braço, as mandíbulas de um tubarão, os espinhos de um ouriço-do-mar, uma barbatana de baleia, olhos de polvo, cabelo de alga marinha ou qualquer combinação de tais traços. Algumas crias do mar possuem partes do corpo de peixes que os fornece habilidades especiais além de humanóides típicos.



## A CRIA DO MAR DAS ROCHAS PÚRPURAS

Visitantes de uma série de ilhas chamadas Rochas Púrpuras (no cenário Reinos Esquecidos) podem notar um curioso fato sobre os habitantes humanos das ilhas: nenhuma criança ou idoso entre eles. Isto ocorre porque os bebês nascidos dos nativos são lançados ao mar e reivindicados por um kraken chamado Slarkrethel. A experiência transforma as crianças em fanáticos dedicados ao kraken. Eles retornam do mar como humanos, mas quando atingem idade avançada, eles se transformam em crias do mar e unem-se ao seu mestre nas profundezas escuras. Algumas crianças retornam apresentando transformações parciais, deixando-as semibestiais até a transformação completa quando chegam à idade avançada. Estes infelizes são escondidos até atingir o estágio final para manter segredo das Rochas Púrpuras.

Sacerdotes do Kraken (descritos no apêndice B) cuidam do rebanho do kraken. A maioria dos sacerdotes é nativa das ilhas, mas alguns são tritões, merrow ou elfos marinhos que vivem nas águas em torno das Rochas Púrpuras.

## CRIA DO MAR

*Humanóide Médio, neutro e mau*

**Classe de Armadura** 11 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 32 (5d8 +10)

**Deslocamento** 6m, natação 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	8 (-1)	15 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

**Sentidos** visão no escuro 36m, Percepção passiva 10

**Linguagens** entende Aquan e Comum, mas é incapaz de falar

**Desafio** 1 (200 XP)

**Anfibiologia Limitada.** O cria do mar pode respirar no ar e na água, mas precisa submergir no mar pelo menos uma vez por dia por 1 minuto para evitar sufocamento.

## AÇÕES

**Multiataque.** O cria do mar efetua três ataques: dois ataques desarmados e um com sua Anatomia Píscea.

**Ataque Desramado.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo: +4 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 4 (1d4 + 2) pontos de dano de concussão.

**Anatomia Píscea.** O cria do mar possui um ou mais das seguintes opções de ataque, contanto que possua a anatomia apropriada:

**Mordida.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo: +5 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 4 (1d4 + 2) pontos de dano perfurante.

**Espinhos Venenosos.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo: +5 para acertar, alcance 1,5m, um criatura. Acerto: 3 (1d6) pontos de dano de veneno, e o alvo precisa passar em um teste de Constituição de CD 12 ou ficará envenenado por 1 minuto. O alvo pode repetir o teste ao final de cada um de seus turnos, encerrando o efeito em si se passar.

**Tentáculo.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo: +5 para acertar, alcance 3m, um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 2) pontos de dano de concussão, e o alvo está agarrado (CD 12 para escapar) se for uma criatura Média ou menor. Até que este agarrão termine, a cria do mar não pode usar este tentáculo em outro alvo.



## DARKLING ANCIÃO

Féérico Médio, caótico e neutro

**Classe de Armadura** 15 (armadura de couro batido)

**Pontos de Vida** 27 (5d8 + 5)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	14 +(2)	13 (+1)

**Perícias** Acrobacia +5, Enganação+3, Percepção +6, Furtividade +7

**Sentidos** visão às cegas 9m, visão no escuro 36m,

Percepção passiva 16

**Linguagens** Élfico, Silvestre

**Desafio** 2 (450 XP)

**Explosão Mortal.** Quando um darkling ancião morre, uma luz mágica explode de seu corpo, num raio de 3 metros a partir de si. Seu corpo e posses que não sejam de metal ou objetos mágicos, queimam até virarem cinzas. Qualquer criatura nessa área precisa passar num teste de Resistência de Constituição CD 11. Em caso de falha, a criatura recebe 7 (2d6) de dano radiante, e se a criatura puder ver a luz estará cega até o final de seu próximo turno. Se passar no teste, a criatura recebe apenas metade do dano e não sofrerá os efeitos da cegueira.

## ACÕES

**Ataques Múltiplos.** Um darkling ancião faz dois ataques corpo-a-corpo.

**Espada Curta.** Ataque corpo-a-corpo com arma: +5 para acertar. Alcance 1,5 metros ou 6/18 metros. Um alvo. Acerto: 6 (1d6 + 3), perfurante. Se um darkling ancião possuir vantagem na jogada de ataque, causa um dano adicional de 10 (3d6), perfurante.

**Escuridão (Recarregando após um descanso curto ou longo).** Um darkling ancião pode lançar a magia escuridão sem precisar de nenhum componente. Sabedoria é sua habilidade chave de conjuração.

## DARKLINGS

Antigas lendas falam sobre um ser feérico que traiu a Rainha Verão. Seu nome verdadeiro foi apagado da história, mas os poucos relatos o chamam de Dubh Catha ("Corvo Negro" em Comum). Tão grande era a ira da Rainha Verão que ela amaldiçoou cada membro de sua casa. Outras fadas chamam os descendentes de Dubh Catha de Dubh Sith – ou, em Comum, "Darklings". Darklings frequentemente estabelecem-se em cavernas e câmaras isoladas sob as cidades de outras espécies. De tais enclaves, eles silenciosamente fazem o seu comércio como ladrões e assassinos.

**A Luz Mortal.** A maldição da Rainha Verão faz com que o corpo dos darkling absorva a luz, o que enfraquece a criatura e a faz envelhecer precocemente. Por essa razão, darklings cobrem as partes de seu corpo quando a exposição à luz é um risco. A luz que um darkling absorve durante a vida explode quando ele morre, incinerando a criatura e a maioria de suas posses.

**Amor pela Arte.** Apesar de sua maldição, darklings mantém um carinho para a beleza da arte. Um darkling pode arriscar espiar um pôr do sol ou iluminar uma pequena vela apenas para vislumbrar as cores em uma pintura ou joia.

**Transformação Ancião.** Um darkling sábio e respeitado pode submeter-se a um ritual para se transformar em ancião. Outros anciões marcarão o candidato com tatuagens brilhantes, canalizando parte da luz absorvida do darkling para fora de seu corpo. Se o ritual for bem-sucedido, o darkling cresce e toma uma forma alta e ereta, como a de um elfo de pele cinzenta. O darkling morrerá se o ritual falhar.

## DARKLING

Féérico Pequeno, caótico e neutro

**Classe de Armadura** 14 (armadura de couro)

**Pontos de Vida** 13 (3d6 + 3)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	12 +(1)	10 (+0)

**Perícias** Acrobacia +5, Enganação+2, Percepção +5, Furtividade +7

**Sentidos** visão às cegas 9m, visão no escuro 36m,

Percepção passiva 15

**Linguagens** Élfico, Silvestre

**Desafio** 1/2 (100 XP)

**Lampejo Mortal.** Quando um darkling morre, uma luz não mágica explode de seu corpo, num raio de 3 metros a partir de si. Seu corpo e posses que não sejam de metal ou objetos mágicos, queimam até virarem cinzas. Qualquer criatura nessa área e que possa ver a luz intensa deve passar num teste de Resistência de Constituição CD 10 ou estará cega até seu próximo turno.

**Sensibilidade à Luz.** Enquanto estiver em um ambiente iluminado, um darkling tem desvantagem em jogadas de ataque e testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da visão.

## AÇÕES

**Adaga.** Ataque corpo-a-corpo com arma: +5 para acertar. Alcance 1,5 metros ou 6/18 metros. Um alvo. Acerto: 5 (1d4 + 3), perfurante. Se um darkling possuir desvantagem na jogada de ataque, causa um dano adicional de 7 (2d6), perfurante.

D



## DEMÔNIOS

Lordes demônios criam demônios menores com a finalidade de espalhar o caos e o terror por todo multiverso. Três desses demônios estão descritos aqui.

### BABAU

Demônios lutam constantemente entre si pelo controle dos Planos Inferiores. Uma dessas batalhas colocou as legiões do Arquidemônio Glasya contra as hordas gritantes do Lorde demônio Graz'zt. Diz-se que Glasya feriu Graz'zt com sua espada, e o primeiro babau surgiu onde seu sangue atingiu o chão. Sua aparição súbita Ajudou a derrotar Glasya e garantiu o lugar de Graz'zt como um dos preeminentes lordes dos demônios do Abismo.

Um babau é astuto como um diabo e sanguinário como um demônio. Possui pele negra, uma couraça apertada sobre seu corpo magro, e um chifre curvo, saliente da parte de trás do seu crânio alongado. O brilho fúnebre de um babau pode enfraquecer qualquer criatura.

### DEMÔNIO DA MANDÍBULA

Os demônios da mandíbula compartilham a incessante fome de Yeenoghu por carnificina e carne mortal. Após descansar 8 horas, qualquer coisa devorada pelo demônio da mandíbula é transportada diretamente para a Besta da Carnificina.

Demônios da mandíbula aparecem entre bandos de guerra gnoll, normalmente conjurados

como parte de um ritual onde foi ofertado carne fresca de humanoides recém mortos a Yeenoghu. Os gnolls não os comandam, mas estes demônios acompanham seus bandos de guerra e atacam quaisquer criaturas as quais os gnolls enfrentem.

### SHOOSUVA

Um shoosuva é um demônio hiena presenteado por Yeenoghu para um gnoll especialmente poderoso (tipicamente um presa de Yeenoghu). Um shoosuva manifesta-se logo após um bando de guerra alcançar uma grande vitória, emergindo de uma fétida nuvem de fumaça, à medida que chega do Abismo. Na batalha, o demônio envolve suas mandíbulas selvagem em torno de uma vítima, enquanto ataca com o ferrão venenoso em sua cauda para derrubar outro oponente. Uma criatura imobilizada pelo veneno torna-se uma presa fácil para qualquer gnoll próximo.

Cada shoosuva é ligado a um gnoll em particular e luta ao lado de seu mestre. Um gnoll que foi presenteado com um shoosuva é o segundo em status, apenas atrás de um flind, dentro da hierarquia de um bando de guerra.

### BABAU

*Corrompido médio (demônio), caótico e mau*

**Classe de Armadura** 16 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 82 (11d8 +33)

**Deslocamento** 12m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

**Perícias** Percepção +5, Furtividade +5

**Resistência a Dano** frio, fogo, elétrico; concussivo, perfurante e cortante de ataques não mágicos

**Imunidade a Dano** veneno

**Imunidade à condição** envenenado

**Sentidos** visão no escuro 36m, Percepção passiva 15

**Linguagens** Abissal

**Desafio** 4 (1,100 XP)

**Conjuração Inata.** A habilidade inata de conjuração do babau é sabedoria (CD 11 para resistir). O babau pode conjurar naturalmente as seguintes magias, sem precisar de qualquer componente material:

À vontade: *Escuridão, Dissipar Magia, Medo, Esquentar Metal, Levitação*

### AÇÕES

**Ataques Múltiplos.** O babau faz dois ataques corpo-a-corpo. Ele também pode usar seu olhar do enfraquecimento antes ou depois de fazer esses ataques.

**Garra.** Ataque corpo-a-corpo com arma: +6 para acertar. Alcance 1,5 metros. Um alvo. Acerto: 8 (1d8 + 4), dano cortante.

**Lança.** Ataque corpo-a-corpo ou a distância com arma: +6 para acertar. Alcance 1,5 metros ou 6/18 metros. Um alvo. Acerto: 7 (1d6 + 4) ou 8 (1d8 + 4) quando usada com as duas mãos em um ataque corpo-a-corpo, dano perfurante.

**Olhar do Enfraquecimento.** O babau escolhe uma criatura que ele possa ver a 6 metros dele. O alvo precisa ser bem sucedido num teste de Constituição com CD 13. Em caso de falha, o alvo causa apenas metade do dano com ataques baseados em Força por um minuto. O alvo pode repetir o teste no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito caso seja bem sucedido nele.



## DEMÔNIO DA MANDÍBULA

*Corrompido médio (demônio), caótico e mau*

**Classe de Armadura** 13 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 33 (6d8 + 6)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	8 (-1)	13 (+1)	5 (-3)	8 (-1)	5 (-3)

**Resistência a Dano** frio, fogo, elétrico

**Imunidade a Dano** venenoso

**Imunidade à condição** enfeitiçado, amedrontado, envenenado

**Sentidos** visão no escuro 18m, Percepção passiva 12

**Linguagens** Abissal, Gnoll, telepatia 36m

**Desafio** 1 (200 XP)

**Fúria.** Quando o demônio da mandíbula reduz uma criatura a 0 pontos de vida em um ataque corpo-a-corpo em seu turno, ele pode andar metade de seu deslocamento e fazer um ataque de mordida, como uma ação bônus.

## AÇÕES

**Mordida.** Ataque corpo-a-corpo com arma: +4 para acertar. Alcance 1,5 metros. Um alvo. Acerto: 11 (2d8 + 2), dano perfurante.



## SHOOSUVA

*Corrompido Grande (demônio), caótico e mau*

**Classe de Armadura** 14 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 110 (13d10 + 39)

**Deslocamento** 12m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	7 (-2)	14 (+2)	9 (-1)

**Testes de Resistência** Des +4, Con +6, Sab +5

**Resistência a Dano** frio, fogo, elétrico; concussivo, perfurante e cortante de ataques não mágicos

**Imunidade a Dano** veneno

**Imunidade à condição** enfeitiçado, amedrontado, envenenado

**Sentidos** visão no escuro 18m, Percepção passiva 12

**Linguagens** Abissal, Gnoll, telepatia 36m

**Desafio** 8 (3,900 XP)

**Fúria.** Quando o shoosuva reduz uma criatura a 0 pontos de vida em um ataque corpo-a-corpo em seu turno, ele pode andar metade de seu deslocamento e fazer um ataque de mordida, como uma ação bônus.

## AÇÕES

**Ataques Múltiplos.** O demônio shoosuva faz dois ataques: um com sua mordida e um com o ferrão de sua cauda.

**Mordida.** Ataque corpo-a-corpo com arma: +7 para acertar. Alcance 1,5 metros. Um alvo. Acerto: 26 (4d10 + 4), dano perfurante.

**Ferrão.** Ataque corpo-a-corpo com arma: +7 para acertar. Alcance 4,5 metros. Um alvo. Acerto: 13 (2d8 + 4), dano perfurante. O alvo precisa passar num teste de resistência de Constituição com CD 14 ou fica envenenada. Enquanto envenenada, a criatura permanece paralisada. O alvo pode repetir o teste no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito caso seja bem sucedido nele.

D



## DEVORADOR

De todas as abominações que Orcus desencadeou, os devoradores estão entre os mais temidos. Estes demônios altos, parecidos com múmias, vagam pelos planos consumindo almas e espalhando o credo de Orcus de substituir toda a vida pela morte eterna.

**Instrumentos de Orcus.** Um demônio menor que impressione Orcus pode ter o privilégio de se tornar um devorador. O Príncipe dos mortos-vivos transforma tal demônio em um humanoide dissecado, de 2 metros de altura e com uma caixa torácica vazia, e então enche essa nova criatura com fome por almas. Orcus concede a cada novo devorador a essência de um demônio menos afortunado para impulsivar a primeira incursão do devorador nos planos. A maioria dos devoradores permanece no Abismo, no Plano Astral ou Etéreo, perseguindo os esquemas e interesses de Orcus nesses reinos. Quando Orcus envia devoradores para o Plano Material, ele muitas vezes os coloca em uma missão para criar, controlar e liderar uma praga de mortos-vivos. Esqueletos, zumbis, ghouls, ghosts, e sombras são particularmente atraídos à presença de um devorador.

**Atormentadores de Almas.** Devoradores caçam humanóides com a intenção de consumir seus corpos e almas. Após um devorador trazer uma vítima à beira da morte, ela prende a criatura dentro de sua própria caixa torácica. Como a vítima tende a resistir (geralmente sem sucesso), o devorador tortura sua alma com um ruído telepático. Quando a vítima morre, ela sofre uma transformação horrível, brotando do corpo do devorador para começar sua nova existência como um servo morto-vivo do monstro que o gerou.

Eu já ouvi falar em ficar "estufado", mas isso já é ridículo.  
- Volo

**Natureza Diabólica.** Um devorador não necessita de ar, comida (apenas almas), bebida ou sono.

### DEVORADOR

*Corrompido Grande, caótico e mau*

**Classe de Armadura** 16 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 178 (17d10 +85)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	13 (+1)	10 (+0)	16 (+3)

**Resistência a Dano** frio, fogo, elétrico

**Imunidade a Dano** veneno

**Imunidade à condição** envenenado

**Sentidos** visão no escuro 36m, Percepção passiva 10

**Linguagens** Abissal, telepatia 36m

**Desafio** 13 (10,000 XP)

### AÇÕES

**Ataques Múltiplos.** O devorador faz dois ataques com garras e pode usar aprisionar alma ou dilacerar alma.

**Garra.** Ataque corpo-a-corpo com arma: +10 para acertar. Alcance 1,5 metros. Um alvo. Acerto: 21 (6d6), dano necrótico.

**Aprisionar Alma.** O devorador escolhe um humanoide vivo com 0 pontos de vida que possa ver até 9 metros dele. Essa criatura é transportada para a caixa torácica do devorador e lá ficará aprisionada. Uma criatura aprisionada dessa forma terá desvantagem em testes de resistência à morte. Se ela morrer enquanto aprisionada, o devorador recupera 25 pontos de vida, imediatamente recarrega o uso da habilidade dilacerar alma e ganha uma ação adicional em seu próximo turno. Adicionalmente, no início de seu próximo turno, o devorador regurgitará a criatura morta como uma ação bônus, e a mesma se transformará em um morto-vivo. Se a vítima possuir 2 ou menos dados de vida, ela se transformará em um **zumbi**. Se possuir 3 a 5 dados de vida, ela se tornará um **carniça**. De outra forma, se tornará um **inumano**. Um devorador pode aprisionar apenas uma criatura por vez.

**Dilacerar Alma (Recarrega 6).** O devorador cria um vortex que drena a energia vital em um raio de 6 metros centrado nele. Cada humanoide na área deve fazer um teste de resistência de constituição com CD 18, tomando 44 (8d10) de dano necrótico ou metade se passar no teste. O dano aumenta em 10 para cada humano vivo com 0 pontos de vida na área afetada.

# DEVORADORES DE MENTES

Três membros da horrenda família illithid aparecem aqui, somando-se ao devorador de mente típico no *Manual dos Monstros*.

## ALHOON

Devoradores de mente que persigam magia arcana são exilados como dissidentes, e para eles nenhuma comunhão eterna com um cérebro ancião é possível. O caminho para tornar-se lich oferece uma forma de escapar da permanência da morte, mas tal senda é longa e solitária. Alhoons são devoradores de mente que adotam um atalho.

**Tentação Arcana.** Cérebros anciões proíbem devoradores de mente de buscar poder mágico além do psíônico, mas não é uma proibição que precisem reforçar sempre. Illithids não toleram outros mestres senão membros de sua própria raça então não são de sua natureza reverenciar qualquer deidade ou patrono sobrenatural. Entretanto, feitiçaria permanece como uma tentação.

Nas páginas de um grimório, um illithid enxerga um sistema para adquirir autoridade. Através do conteúdo de um mago que os escreveu, o illithid percebe as maquinâncias de uma mente deveras inteligente. A maioria dos devoradores de mente que encontre um grimório reage com repulsa ou indiferença, mas para alguns um grimório é uma porta para uma nova forma de pensar.

Por um tempo, o estudo de tais textos proibidos pode ser escondido de outros illithids e mesmo de um cérebro ancião. A compreensão de feitiçaria foge à mente como uma criatura viva. Mas, por vezes, o entendimento vem e um devorador de mente arcanista deve se aceitar como um dissidente e fugir da colônia se quiser viver.

**Medo Existencial.** Dissidentes arcanistas que experimentam se libertar da colônia reagem em uma variedade de maneiras. Alguns apreciam sua privacidade, outros buscam se conectar com mentes similares, e ainda outros buscam dominar a colônia, elevando a si mesmos à posição de liderança normalmente exercida por um cérebro ancião. Independentemente das inclinações pessoais do arcanista, ele se depara com o mesmo fato consumado: quando morrer, não vai unir-se à miríade de mentes no cérebro ancião. Mentes dissidentes não são aceitas como parte do coletivo. Para tanto, a morte significa o esquecimento.

**Pavorosa Libertação.** Tornar-se lich oferece salvação e a perspectiva de ser capaz de perseguir conhecimento indefinidamente. Tendo se banqueteado dos cérebros de pessoas enquanto vivas, um devorador de mente não tem remorso por alimentar a filacteria com almas. O único impedimento de um devorador de mente tornar-se um lich é o meio, um segredo que alguns devoradores de mente arcanistas não medem esforços para descobrir. Porém, tornar-se lich requer que um conjurador arcano esteja no ápice de seu poder, algo que alguns devoradores de mente descobrem estar além de suas capacidades.

Confrontando esta realidade terrível, um grupo de nove devoradores de mente dissidentes utilizaram sua magia arcana e poderes psíônicos para forjar uma nova verdade. Estes nove chamaram a si mesmos alhoon, e assim em diante, todos aqueles que seguiram seus passos foram referenciados com o mesmo nome.

**Um Segredo Psíônico.** Alhoons podem cooperar na criação de um *periapto da prisão mental*, um recipiente do tamanho de um punho feito de prata, esmeralda e ametista. O processo requer ao menos três devoradores de mente arcanistas e o sacrifício de um número igual de almas de vítimas vivas em um ritual de três dias de conjuração e comunhão psíônica. Ao término, imortalidade com livre vontade é conferida aos devoradores de mente, tornando-os alhoons.

De início, pode ser difícil distinguir um alhoon de um



devorador de mente normal. A diferença mais óbvia é a falta da onipresente cobertura de muco do devorador de mente. Sem tal proteção, a pele de um alhoon se torna seca e rachada. Se olhos podem parecer murchos e afundados. Ambas as pistas são facilmente ignoradas por quem nunca viu um devorador de mente. Todavia, dentro em pouco, a carne de um alhoon murcha e suas órbitas oculares brilham com gélidas centelhas de luz como outros liches.

**Imortalidade Precária.** Diferente de se tornar um lich típico, o *periapto da prisão mental* não restaura os alhoons à imortalidade se destruídos. Em vez disso, a mente destruída de um alhoon é transferida ao periapto, onde permanece em comunhão com quaisquer outras mentes de alhoons presos, assim como as almas daqueles sacrificados.

A imortalidade conferida por um *periapto da prisão mental* dura tanto quanto a vida da vítima selecionada. Logo, um alhoon que trouxe um elfo de 200 anos para ser sacrificado vislumbra uma existência muito mais longa do que sacrifica uma pessoa de 35 anos. Alhoons podem estender suas existências ao repetir o ritual com novas vítimas, efetivamente reiniciando suas próprias ampulhetas.

A destruição de um *periapto da prisão mental* transfere aqueles presos em si para o esquecimento, então alhoons costumam trabalhar juntos para criar proteções elaboradas sobre o periapto e para seu local de ritual preferido. Algumas vezes a um único alhoon é incumbido o *periapto da prisão mental*, mas esta é uma proposição perigosa. Qualquer um que tiver o *periapto da prisão mental* ganha vantagem em ataques, testes de resistência e testes de perícia contra os alhoons associados com sua criação, e por sua vez tais alhoons recebem desvantagem ataques, testes de resistência e testes de perícia contra o portador. Além disso, o portador do periapto pode se comunicar telepaticamente com qualquer alma presa,

sacrificada no interior, e alhoons dentro do periaptô pode falar telepaticamente com o portador. Uma criatura carregando o periaptô não pode evitar comunicação de alhoons, mas pode silenciar almas presas.

## ALHOON

Morto vivo Médio, qualquer alinhamento maligno

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 120 (16d8+ 48)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	12 (+1)	16 (+3)	19 (+4)	17 (+3)	17 (+3)

**Testes de Resistência** Con +7, Int +8, Sab +7, Car +7

**Perícias** Arcanismo +8, Enganação +7, História +8, Intuição +7, Percepção +7, Furtividade +5

**Resistência a Dano** gelo, elétrico, necrótico

**Imunidade a Dano** veneno; concussivo, perfurante e cortante de ataques não mágicos

**Imunidade à Condição** enfeitiçado, exausto, amedrontado, paralisado, envenenado

**Sentidos** visão verdadeira 36m, Percepção passiva 17

**Linguagens** Subterrâneo, Subcomum, telepatia 36m

**Desafio** 10 (5,900 XP)

**Resistência à Magia.** O alhoon recebe desvantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

**Conjuração Inata (Psionismo).** A habilidade de conjuração inata do alhoon é Inteligência (teste de resistência à magia CD 16). Ele pode conjurar naturalmente as seguintes magias, sem exigir componentes:

À vontade: *detectar pensamentos, levitação*

1/dia cada: *dominar monstros, viagem planar* (apenas em si)

**Conjuração.** O alhoon é um conjurador de 12º nível. Sua habilidade de conjuração é Inteligência (teste de resistência à magia CD 16, +8 para acertar com ataques mágicos). O alhoon possui as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *toque congelante, luzes dançantes, mãos mágicas, prestidigitação, toque chocante*

1º nível (4 espaços): *detectar magia, disfarçar-se, misséis mágicos, escudo*

2º nível (3 espaços): *invisibilidade, reflexos, raio ardente*

3º nível (3 espaços): *contramagia, voo, relâmpago*

4º nível (3 espaços): *confusão, tentáculos negros de Evard, assassino fantasma*

5º nível (2 espaços): *modificar memória, parede de força*

6º nível (1 espaço): *desintegrar, globo da invulnerabilidade*

**Resistência Rebote.** O alhoon recebe vantagem em testes de resistência contra qualquer efeito que expulsa mortos-vivos.

## AÇÕES

**Aperto Congelante.** Ataque Mágico Corpo-a-corpo: +8 para acertar. Alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 10 (3d6) pontos de dano de frio.

**Rajada Mental (Recarga 5-6).** O alhoon emite magicamente energia psíquica em um cone de 18 metros. Cada criatura na área deve passar em um teste de resistência de Inteligência CD 16 ou sofrerá 22 (4d8 + 4) pontos de dano psíquico e ficará atordoado por 1 minuto. Um alvo pode repetir o teste de resistência ao fim de cada um de seus turnos, terminando o efeito em si mesmo com um sucesso.

## VARIANTE: DEVORADOR DE MENTE LICH (ILLITHILICH)

O caminho para se tornar um verdadeiro lich é algo que apenas os mais poderosos magos devoradores de mente podem perseguir, já que requer a habilidade de produzir uma filacteria e lançar a magia *aprosionamento*. Um devorador de mente lich usa o bloco de estatísticas do lich (ver *Manual dos Monstros*, com as seguintes mudanças:

- Ele possui um grau de desafio de 22 (41,000 XP).
- Ele fala Subterrâneo e Subcomum, e possui telepatia até um alcance de 36 metros.
- Ele Possui os traços Resistência à Magia e Conjuração Inata (Psiônico), assim como as opções de ação Tentáculos, Extrair Cérebro e Rajada Mental (descritas abaixo). Tão logo um devorador de mente lich insira almas capturadas à sua filacteria, ele mantém a força muscular de seus tentáculos e a habilidade de extrair cérebros.
- Seu conjunto de ações lendárias (descritas abaixo) é diferente daquele de um lich normal.

**Resistência à Magia.** O lich recebe vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

**Conjuração Inata (Psiônico).** A habilidade de conjuração inata do lich é Inteligência (testes de resistência à magia CD 20). Ele pode conjurar naturalmente as seguintes magias, sem exigir componentes.

À vontade: *detectar pensamentos, levitação*

1/dia cada: *dominar monstro, viagem planar* (apenas em si)

## AÇÕES

**Tentáculos.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo: +12 para acertar; alcance 1,5m, uma criatura. Acerto: 21 (3d10 + 5) pontos de dano psíquico. Se o alvo for Grande ou menor, ele ficará agarrado (CD 15 para escapar) e precisa passar em um teste de resistência de Inteligência CD 20 ou ficará atordoado até este agarrão terminar.

**Extrair Cérebro.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo: +12 para acertar, alcance 1,5m; um humanoide incapacitado agarrado [grappled] pelo lich. Acerto: 55 (10d10) pontos de dano perfurante. Se este dano reduzir o alvo a 0 pontos de vida, o lich mata o alvo ao extrair e devorar seu cérebro.

**Rajada Mental (Recarga 5-6).** O lich emite magicamente energia psíquica em um cone de 18 metros. Cada criatura na área precisa passar em um teste de resistência de Inteligência CD 18 ou sofrerá 27 (5d8 + 5) pontos de dano psíquico e ficar atordoado por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência ao fim de cada um de seus turnos, terminando o efeito em si com um sucesso.

## AÇÕES LENDÁRIAS

O lich recebe as seguintes opções de ações lendárias, que substitui todas as ações lendárias do lich comum.

**Tentáculos.** O lich faz um ataque com seus tentáculos.

**Extrair Cérebro (Custa 2 Ações).** O Lich usa Extrair Cérebro.

**Rajada Mental (Custa 3 Ações).** O Lich recarrega sua Rajada Mental e a usa.

**Conjur Magia (Custa 1-3 Ações).** O Lich usa um espaço de magia para conjurar uma magia de 1º-, 2º ou 3º nível que tenha preparado. Fazê-lo custa 1 ação lendária por nível da magia.

## CÉREBRO ANCIÃO

A expressão suprema de dominação illithid, um cérebro ancião espalha-se dentro de um tanque de salmoura viscosa, tocando os pensamentos de criaturas próximas e distantes. Ele rabisca nas telas de suas mentes, reescrevendo seus pensamentos e tecendo seus sonhos.

**Invasores Psíquicos.** Quando um cérebro ancião infiltra uma mente, ele altera a percepção da criatura e engana seus sentidos, fazendo-a ver, ouvir, tocar, saborear ou sentir a realidade de acordo com a intenção do cérebro ancião. A partir de grandes distâncias ele implanta sugestões subconscientes ou sutilmente influencia sonhos para impelir criaturas para um curso de ação que beneficie seu grande plano.

Quando suas sugestões insidiosas falham em se instalar, um cérebro ancião impõe sua dominância mais diretamente. Ele ganha o controle de uma mente resistente e controla o corpo da criatura como a um titere. Contra raros e determinados intrépidos que o desafiem ou o ataquem, um cérebro ancião envia uma avassaladora rajada de força psíquica para esmagar a mente do rebelde, tornando a criatura uma casca inerte que apenas se baba.

**Devorador de Pensamentos.** Um cérebro ancião se mantém ao consumir os cérebros de outras criaturas. Quando os servos devoradores de mente que guardam e cuidam de um cérebro ancião não trazem as refeições diretamente, o cérebro ancião estende seus tentáculos de pensamento, compelindo mentalmente criaturas para virem até ele para que possa alimentar-se delas.

Quando um devorador de mente morre, os servos do cérebro ancião alimentam dos conteúdos de seu crânio ao seu mestre, que absorve o cérebro do illithid e todo seu conhecimento e experiência possuída. Desta forma, o cérebro ancião aumenta continuamente seu conhecimento, unindo os pensamentos e experiências da colônia illithid em um todo unificado. Os devoradores de mente compreendem esta “unicidade” como um estado sagrado da mesma forma que o adorador de uma divindade humana pode interpretar um pós-vida eterno nos céus – pois um cérebro ancião pode evocar a personalidade de qualquer illithid que absorveu.

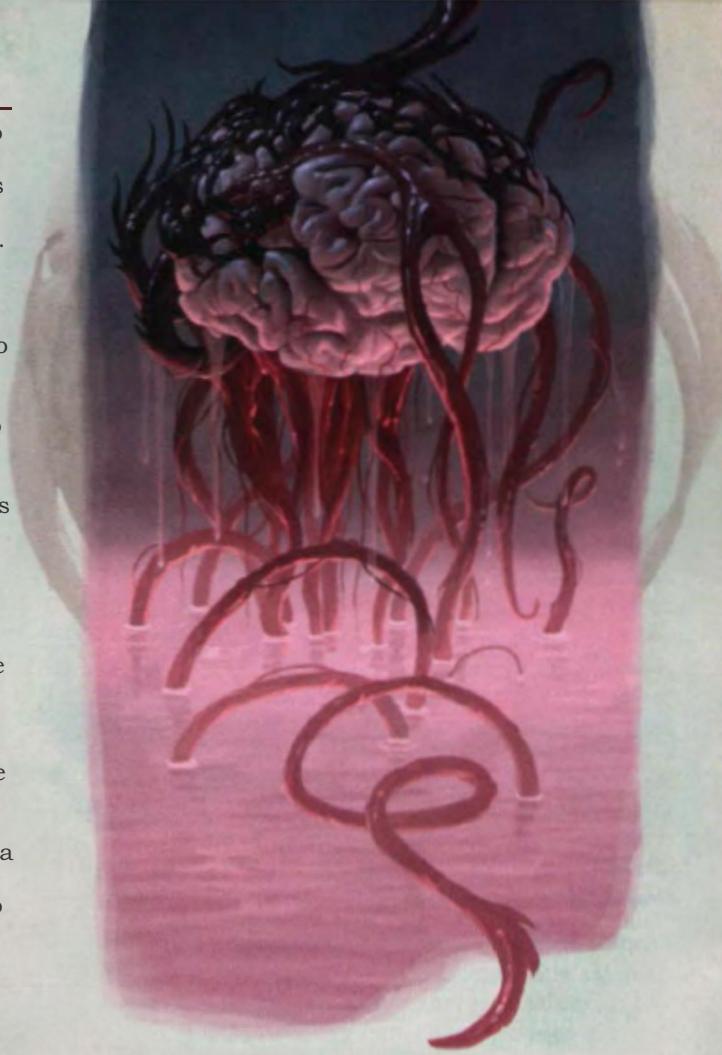
**Rede Neural.** Indivíduos que não illithids chamam esta criatura de cérebro ancião porque ele age como o polo de uma central de comunicação para toda uma colônia de devoradores de mente como um cérebro faz por um corpo vivo. Conectado ao cérebro ancião, a colônia se porta como um organismo único, agindo em união como se cada illithid fosse o dedo de uma mão.

**Ego Ilimitado.** Cada cérebro ancião considera a si mesmo e a seus desejos as coisas mais importantes do multiverso, os devoradores de mente em sua colônia nada mais são do que extensões de sua vontade. Mas dois cérebros anciões não são iguais e cada um preside sobre sua colônia de acordo com sua personalidade única e repertório de conhecimento e experiência coletados. Alguns cérebros anciões reinam como tiranos dominadores, enquanto outros servem mais bondosamente como sábios, conselheiros e repositórios de informação e sabedoria para os devoradores de mente que o protegem e nutrem.

As ambições de um cérebro ancião são sempre temperadas por sua relativa imobilidade. Embora seus sentidos telepáticos possam alcançar quilômetros, mover-se para um local é sempre um feito perigoso. Se forçado para fora de seu tanque de salmoura, um cérebro ancião vai rapidamente perecer, e transportar um cérebro ancião em seu tanque através de apertados e tortuosos túneis subterrâneos é uma prova difícil ou impossível.

## O COVIL DE UM CÉREBRO ANCIÃO

O covil de um cérebro ancião sempre repousa no centro de uma colônia de devoradores de mente. A criatura



habita em um tanque de salmoura levemente iluminado, cheio de água suja e salobra infundida com os fluidos vitais e energia psíquica do cérebro ancião.

### AÇÕES DE COVIL

Quando lutar em seu covil, um cérebro ancião pode usar ações de covil. Na contagem de iniciativa 20 (perde se a iniciativa empata), um cérebro ancião pode efetuar uma ação de covil para causar um dos seguintes efeitos; o cérebro ancião não pode utilizar a mesma ação de covil em duas rodadas seguidas:

- O cérebro ancião lança *muralha de energia*.
- O cérebro ancião seleciona uma criatura aliada que pode sentir a até 36 metros de si. O alvo recebe um lampejo de inspiração e ganha vantagem em uma jogada de ataque, teste de atributo ou teste de resistência que efetue antes do fim de seu próximo turno. Se o alvo não usar ou não puder usar este benefício nesse tempo, a inspiração é perdida.
- O cérebro ancião seleciona uma criatura que pode sentir a até 36 metros de si e a ancora por pura força de vontade. O alvo precisa passar em um teste de resistência de Carisma CD 18 ou não conseguirá deixar seu espaço atual. Ele pode repetir o teste de resistência ao fim de cada um de seus turnos, terminando o efeito em si se passar.

### EFEITOS REGIONAIS

O território até 8 quilômetros de um cérebro ancião é alterado pela presença psíônica da criatura, que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

D

- Criaturas até 8 quilômetros um cérebro ancião sentem como se estivessem sendo seguidas, mesmo quando não estão.
- O cérebro ancião pode captar qualquer conversa telepática ocorrendo até 8 quilômetros dela. A criatura que iniciou a conversa telepática faz um teste de Sabedoria (Intuição) CD 18 assim que o contato telepático for estabelecido. Se passar, a criatura fica ciente de que algo está ouvindo a conversa. A natureza ouvinte não é revelada, e o cérebro ancião não pode participar da conversa telepática a menos

que tenha formado uma conexão psíquica com a criatura que a iniciou.

- Qualquer criatura com a qual o cérebro ancião tenha formado uma conexão psíquica ouve sussurros sutis e incompreensíveis nos recantos mais profundos da própria mente. Este ruído psíquico consiste em pensamentos desgarrados do cérebro ancião mesclados com aqueles das outras criaturas com as quais está conectado.

Se o cérebro ancião morrer, tais efeitos terminam imediatamente.

## CÉREBRO ANCIÃO

*Aberração Grande, leal e mal*

**Classe de Armadura** 10

**Pontos de Vida** 210 (20d10 + 100)

**Deslocamento** 1,5m, natação 3m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	20 (+5)	21 (+5)	19 (+4)	24 (+7)

**Teste de Resistência** Int +10, Sab +9, Car +12

**Perícias** Arcanismo +10, Enganação +12, Intuição +14, Intimidação +12, Persuasão +12

**Sentidos** percepção às cegas 36m, Percepção passiva 14

**Linguagens** entende Comum, Subterrâneo e Subcomum, mas é incapaz de falar, telepatia 8km

**Desafio** 14 (11,500 XP)

**Sentir Criatura.** O cérebro ancião está ciente da presença de criaturas até 8 quilômetros de si que tenham um valor de Inteligência de 4 ou maior. Ele sabe a distância e direção de cada criatura, assim como o valor de Inteligência de cada um, mas não pode sentir nada mais sobre elas. Uma criatura protegida pelas magias *limpar a mente*, *indetectável*, ou magia similar não pode ser detectada desta maneira.

**Conjuração Inata (Psiônico).** A habilidade de conjuração inata do cérebro ancião é Inteligência (teste de resistência à magia CD 18). Ele pode conjurar naturalmente as seguintes magias, sem exigir componentes:

À vontade: *detectar pensamentos*, *levitação*

1/dia cada: *dominar monstro*, *viagem planar* (apenas em si)

**Resistência Lendária (3/Dia).** Se o cérebro ancião falhar em um teste de resistência, em vez disso ele pode escolher passar.

**Resistência à Magia.** O cérebro ancião recebe vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

**Polo Telepático.** O cérebro ancião pode usar sua telepatia para iniciar e manter conversas telepáticas com até dez criaturas de uma vez. O cérebro ancião pode permitir que tais criaturas ouçam umas às outras telepaticamente enquanto conectadas desta forma.

## AÇÕES

**Tentáculo.** Ataque corpo-a-corpo com arma: +7 para acertar, alcance 9m, um alvo. Acerto: 20 (4d8 + 2) pontos de dano de concussão. Se o alvo for uma criatura Enorme ou menor, ficará agarrada (escapar CD 15) e sofre 9 (1d8 + 5) pontos de dano psíquico no início de cada um de seus turnos até o agarrão terminar. O cérebro ancião pode manter até quatro alvos agarrados por vez.

**Rajada Mental (Recarga 5-6).** O cérebro ancião emite magicamente energia psíquica. Criaturas à escolha do cérebro ancião até 18 metros dele precisam passar em um

teste de resistência de Inteligência CD 18 ou sofrem 32 (5d10 + 5) pontos de dano psíquico e ficarão atordoadas por 1 minuto. Um alvo pode repetir o teste de resistência ao final de cada um de seus turnos, terminando o efeito em si se passar.

**Conexão Psíquica.** O cérebro ancião seleciona uma criatura incapacitada que pode perceber com seu traço Sentir Criatura e estabelece uma conexão psíquica com tal criatura. Até que a conexão psíquica termine, o cérebro ancião pode perceber tudo o que o alvo sente. O alvo se torna ciente de que algo está conectado à sua mente quando não estiver mais incapacitado, e o cérebro ancião pode encerrar a conexão a qualquer momento (não requer ação). O alvo pode usar uma ação em seu turno para tentar quebrar a conexão psíquica, para tanto com um bem-sucedido teste de resistência de Carisma CD 18. Se passar, o alvo sobre 10 (3d6) pontos de dano psíquico. A conexão psíquica também termina se o alvo e o cérebro ancião estiverem separados a mais de 8 quilômetros, sem consequências para o alvo. O cérebro ancião pode formar conexões psíquicas com até dez criaturas por vez.

**Sentir Pensamentos.** O cérebro ancião seleciona uma criatura com a qual possui uma conexão psíquica. O cérebro ancião ganha ciência do raciocínio do alvo, seu estado emocional e pensamentos na superfície de sua mente (incluindo aquilo que preocupa o alvo, ama ou odeia). O cérebro ancião também pode fazer um teste de Carisma (Enganação) com vantagem para levar a mente do alvo a acreditar em uma ideia ou sentir uma emoção em particular. O alvo contesta a tentativa com um teste de Sabedoria (Intuição). Se o cérebro ancião for bem-sucedido, a mente acredita no engodo por 1 hora ou até que seja apresentada evidência da mentira ao alvo.

## AÇÕES LENDÁRIAS

O cérebro ancião pode efetuar 3 ações lendárias, escolhendo das opções abaixo. Ele pode efetuar apenas uma ação lendária por vez e apenas ao fim do turno de outra criatura. O cérebro ancião recupera ações lendárias gastas no início de seu turno.

**Tentáculo.** O cérebro ancião faz ataque com tentáculo.

**Quebrar Concentração.** O cérebro ancião seleciona uma criatura até 36 metros de si com a qual possui uma conexão psíquica. O cérebro ancião quebra a concentração de uma criatura em uma magia que conjurou. A criatura também sofre 1d4 pontos de dano psíquico por nível da magia.

**Pulso Psíquico.** O cérebro ancião seleciona a criatura até 36 metros de si com a qual possui uma conexão psíquica. Os inimigos do cérebro ancião até 9 metros de tal criatura sofrem 10 (3d6) pontos de dano psíquico.

**Romper Conexão Psíquica.** O cérebro ancião seleciona a criatura até 36 metros de si com a qual possui uma conexão psíquica. O cérebro ancião termina a conexão, fazendo com que uma criatura receba desvantagem em todos os testes de atributo, jogadas de ataque e testes de resistência até o fim do turno da criatura.

## ULITHARID

Aberração Grande, leal e mau

Classe de Armadura 15 (peitoral)

Pontos de Vida 127 (17d10 + 34)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	12 (+1)	15 (+2)	21 (+5)	19 (+4)	21 (+5)

Teste de Resistência Int +9, Sab +8, Car +9

Perícias Arcanismo +9, Intuição +8, Percepção +8, Furtividade +5

Sentidos visão no escuro 36m, Percepção passiva 18

Linguagens Subterrâneo, Subcomum, telepatia 3,2km

Desafio 9 (5,000 XP)

**Sentir Criatura.** O ulitharid percebe a presença de criaturas até 3,2 quilômetros de si que possuam um valor Inteligência valor de 4 ou maior. Ele sabe a distância e direção de cada criatura, assim como o valor de Inteligência de cada criatura, mas não pode sentir nada mais sobre ela. Uma criatura protegida pelas magias *limpar a mente*, *indetectável*, ou magia similar não pode ser percebida desta forma.

**Resistência à Magia.** O ulitharid recebe vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

**Polo Psiônico.** Se um cérebro ancião estabelecer uma conexão psíquica com o ulitharid, o cérebro ancião pode formar uma conexão psíquica com qualquer outra criatura que o ulitharid possa detectar usando seu Sentir Criatura. Qualquer conexão assim termina se a criatura sair dos alcances de telepatia tanto do ulitharid quanto do cérebro ancião. O ulitharid pode manter sua conexão psíquica com o cérebro ancião independente da distância entre eles, contanto que ambos estejam no mesmo plano de existência. Se o ulitharid estiver a mais de 80 quilômetros do cérebro ancião, ele pode encerrar a conexão psíquica a qualquer momento (não requer ação).

**Conjuração Inata (Psiônico).** O atributo de conjuração inata do ulitharid é Inteligência (teste de resistência contra magia CD 17). Ele pode conjurar naturalmente as seguintes magias, sem exigir componentes:

À vontade: *detectar pensamentos*, *levitação*

1/dia cada: *confusão*, *dominar monstro*, *ataque visual*, *enfraquecer intelecto*, *sugestão em massa*, *viagem planar* (apenas em si), *projetar imagem*, *vidência*, *telecinese*

## AÇÕES

**Tentáculos.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo: +9 para acertar, alcance 3m, um criatura. Acerto: 27 (4d10 + 5) pontos de dano psíquico. Se o alvo for Grande ou menor, ele será agarrado (escapar CD 14) e precisa passar em um teste de resistência de Inteligência CD 17 ou ficará atordoado até o agarrão terminar.

**Extraír Cérebro.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo: +9 para acertar, alcance 1,5m um humanoide incapacitado agarrado pelo ulitharid. Acerto: 55 (10d10) pontos de dano perfurante. Se este dano reduzir o alvo a 0 pontos de vida, o ulitharid mata o alvo ao extraír e devorar seu cérebro.

**Rajada Mental (Recarga 5-6).** O ulitharid emite magicamente energia psíquica em um cone de 18 metros. Cada criatura nesta área precisa passar em um teste de resistência de Inteligência CD 17 ou sofrerá 31 (4d12 + 5) pontos de dano psíquico e ficará atordoado por 1 minuto. Um alvo pode repetir o teste de resistência ao final de cada um de seus turnos, encerrando o efeito em si mesmo se for bem-sucedido.



## ULITHARID

Muito raramente, um girino da piscina de salmoura de um cérebro ancião transforma um indivíduo em um ulitharid, um devorador de mente maior e mais potente que ostenta seis tentáculos.

**Mentes Magistras.** Illithids naturalmente reconhecem que a sobrevivência de um ulitharid é mais importante do que a própria. A reação de um cérebro ancião ao surgimento de um varia. Na maioria das colônias, o ulitharid se torna o servo favorito do cérebro ancião, dotado de poder e autoridade. Em outros, o cérebro ancião percebe um ulitharid como um rival em potencial por poder, e ele manipula ou esmaga as ambições do ulitharid conforme precisar.

**Nascimento de uma Colônia.** Quando um ulitharid descobre que dividir a liderança com um cérebro ancião é insuportável, ele parte da colônia, levando um grupo de devoradores de mente consigo, e se muda para outro local para formar uma nova colônia. Após a morte do corpo do ulitharid, devoradores de mente pegam seu cérebro e colocam-no em uma piscina de salmoura, onde cresce para tornar-se um cérebro ancião após alguns dias. Este processo não funciona com o cérebro de um ulitharid que falece de morte natural, pois um cérebro que sucumbe à velhice está demasiado decrepito para ser usado na criação de um cérebro ancião.

**Cajado de Extração.** Cada ulitharid carrega um cajado psionicamente melhorado feito de metal negro. Quando o ulitharid está pronto para findar sua vida, ele fixa o cajado à parte traseira de sua cabeça, o cajado parte seu crânio e abre-o, permitindo que seu cérebro seja extraído. O cérebro e o cajado são, então, implantados no cadáver do ulitharid, fazendo-o dissolver em icor. Essa gosma psionicamente potente ajuda a estimular a transformação da área em uma piscina de salmoura que cerca um cérebro embrionário.



## MENTETESTEMUNHA

Se o beholder puder ser atordoado e levado em segurança para o tanque de salmoura do cérebro ancião, ele pode ser convertido por ceremorfose em uma mentetestemunha. O processo de ceremorfose transforma quatro dos talos oculares do beholder em tentáculos similar àqueles de um devorador de mente, e altera alguns dos raios do beholder.

Menos inteligentes do que beholders e menos sujeitos a ameaçar a colônia, mentetestemunhas são psionicamente imbuidos com devoção ao cérebro ancião e submissão aos comandos illithid, fazendo-os quase tão obedientes quanto devoradores de intelecto.

**Polo Telepático.** A função primária de uma mentetestemunha é melhorar a comunicação telepática em uma colônia de devoradores de mente. Uma criatura em comunicação telepática com a mentetestemunha pode conversar telepaticamente através dela com até sete outras criaturas que a mentetestemunha possa ver, permitindo a rápida difusão de comandos e outras informações.

**Seguidores Solitários.** Se separados de seus mestres illithid, uma mentetestemunha busca outras criaturas telepáticas para dizê-la o que fazer. Mentetestemunhas são conhecidas por se aliarem a flumphs e seres planares telepatas como demônios, alterando sua visão de mundo e desviando seu alinhamento para se igualar aos seus novos mestres.

## MENTETESTEMUNHA

Aberração Grande, leal e mal

**Classe de Armadura** 15 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 75 (10d10 + 20)

**Deslocamento** 0m, voo 6m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	15 (+2)	10 (+0)

**Testes de Resistência** Int +5, Sab +5

**Perícias** Percepção +8

**Imunidade à Condição** derrubado

**Sentidos** visão no escuro 36m, Percepção passiva 18

**Linguagens** Subterrâneo, Subcomum, telepatia 180m

**Desafio** 5 (1,800 XP)

**Multiataque.** A mentetestemunha efetua dois ataques: um com seus tentáculos e um com sua mordida.

**Mordida.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo: +5 para acertar, alcance 1,5m, uma criatura. Acerto: 16 (4d6 + 2) pontos de dano perfurante.

**Tentáculos.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo: +5 para acertar, alcance 1,5m, uma criatura. Acerto: 20 (4d8 + 2) pontos de dano psíquico. Se o alvo for Grande ou menor, ele fica agarrado (escapar CD 13) e deve passar em um teste de resistência de Inteligência CD 13 ou ficará atordoado até o agarrão terminar.

**Raios Oculares.** A mentetestemunha dispara três dos seguintes raios oculares mágicos aleatoriamente (rolar duplicatas), escolher um a três alvos que possa ver até 360 metros dela:

1. **Raio da Aversão.** A criatura selecionada deve fazer um teste de resistência de Carisma CD 13. Se falhar, o alvo

recebe desvantagem em jogadas de ataque por 1 minuto. O alvo pode repetir o teste de resistência ao final de cada um de seus turnos, terminando o efeito em si se passar.

2. **Raio do Medo.** A criatura selecionada deve passar em um teste de resistência de Sabedoria CD 13 ou ficará amedrontado por 1 minuto. O alvo pode repetir o teste de resistência ao final de cada um de seus turnos, terminando o efeito em si se passar.

3. **Raio Psíquico.** O alvo deve passar em um teste de resistência de Inteligência CD 13 ou sofrerá 27 (6d8) pontos de dano psíquico.

4. **Raio da Lentidão.** A criatura selecionada deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 13. Se falhar, o deslocamento do alvo é dividido por 1 minuto. Além disso, a criatura não pode efetuar reações, e ele pode efetuar uma ação ou uma ação bônus em seu turno, mas não ambas. A criatura pode repetir o teste de resistência ao final de cada um de seus turnos, terminando o efeito em si se passar.

5. **Raio Atordoante.** A criatura selecionada deve passar em um teste de resistência de Constituição CD 13 ou ficará atordoada por 1 minuto. O alvo pode repetir o teste de resistência no início de cada um de seus turnos, terminando o efeito em si se passar.

6. **Raio Telecinético.** Se o alvo for uma criatura, ela deve fazer um teste de resistência de Força CD 13. Se falhar, a mentetestemunha desloca-a até 10 metros em qualquer direção, e ela fica impedida pela contenção do raio telecinético até o início do próximo turno da mentetestemunha ou até que a mentetestemunha esteja incapacitada.

Se o alvo for um objeto pesando 150 quilos ou menos que não esteja sendo usado ou carregado, ele é deslocado por telecinese 10 metros em qualquer direção. A mentetestemunha também pode exercer controle fino em objetos com este raio, tal como manipular uma ferramenta simples ou abrir uma porta ou recipiente.



Se você encontrar um humano e houver algo de peixe sobre ele, algo suspeito, ele pode ser um devoto profundo. Ou um intrujoão, ou apenas um peixeiro. Algumas vezes cheiro de peixe é apenas cheiro de peixe.

- Volo

## DEVOTO PROFUNDO

Devotos profundos começam suas vidas como pessoas raptadas das margens, ou salvas de naufrágios e oferecidas como barganha a um terrível destino subaquático: rendição, corpo e alma, ou afogamento. Aqueles que o aceitam, serão submetidos a um antigo ritual difundido entre as criaturas malignas aquáticas. Seus métodos são dolorosos e o resultado incerto, mas quando funcionam, a magia torna o antes habitante da superfície em um metamorfo que pode assumir uma forma que estará totalmente em casa sob as ondas.

**Espiões do Mar.** Um devoto profundo emerge para a superfície a serviço de seu mestre subaquático, que é provavelmente um kraken ou algum outro ser ancião das profundezas. Enquanto utilizam a mente e o corpo da pessoa que um dia foram, como uma espécie de máscara, a criatura permanece empenhada em cumprir os desejos de seu mestre. Às vezes, um devoto profundo retorna à sua antiga casa e é recebido como um herói inesperadamente vivo, quando toda a esperança de encontrá-lo tenha se perdido. Em outras ocasiões, o devoto profundo adquire uma nova identidade. Em todo caso, seu dever será se infiltrar no mundo da superfície e relatar ao seu mestre. Quando designado para uma missão, o devoto profundo se infiltra na vida de um inimigo desavisado como um novo melhor amigo, um amante irresistível, o candidato perfeito para um emprego, ou em algum outro papel que permita ao servo realizar as vontades de seu mestre.

**Assassinos de Coração Frio.** O treinamento a que um devoto profundo é submetido livra-o da empatia com aqueles a quem espiona. Embora possa se comportar como se estivesse apaixonado, rir da piada de um amigo, ou parecer indignado com alguma injustiça, cada um desses atos é artificial para o devoto profundo, um

meio para alcançar o objetivo. Devotos profundos acreditam que sua forma verdadeira é a que tomam quando retornam ao mar, o qual consideram sua casa. Ironicamente, no entanto, um devoto profundo que é morto, quando em sua forma aquática, é despojado da magia que roubara sua emoção, deixando para trás o cadáver da pessoa que o devoto profundo um dia foi.

## DEVOTO PROFUNDO

*Humanóide Médio (metamorfo), neutro e mal*

**Classe de Armadura** 11

**Pontos de Vida** 67 (9d8 + 27)

**Deslocamento** 9m (6m de natação 12m na forma híbrida)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

**Teste de Resistência** Sab +3, Car +4

**Perícias** Enganação +6, Intuição +3, Prestidigitação +3, Furtividade +3

**Sentidos** visão no escuro 36m, Percepção passiva 11

**Linguagens** Aquática, Comum, gírias de ladino

**Desafio** 3 (700 XP)

**Metamorfo.** O devoto profundo pode usar sua ação para transformar-se em uma forma híbrida humanoide-aquática, ou voltar a sua forma verdadeira. Exetuando seu deslocamento, todas suas estatísticas são as mesmas em ambas as formas. Qualquer equipamento ou arma que estiver carregando não se transformam com ele. O devoto profundo reverte para sua forma humanoide quando morre. Anfíbio (apenas na forma híbrida). Devotos profundos podem respirar ar e água.

## ACÕES

**Ataques Múltiplos.** Na forma humanoide, o devoto profundo faz dois ataques corpo-a-corpo. Em sua forma híbrida, o devoto realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

**Machado de Guerra (Apenas na Forma Humanóide).**

Ataque corpo-a-corpo com arma: +6 para acertar. Alcance 1,5m, Um alvo. Acerto: 8 (1d8 + 4), cortante, ou 9 (1d10 + 4), cortante, se usado com as duas mãos.

**Mordida (Apenas na Forma Híbrida).** Ataque corpo-a-corpo com arma: +6 para acertar. Alcance 1,5 metros, uma criatura. Acerto: 6 (1d4 + 4), perfurante.

**Garra (apenas na forma híbrida).** Ataque corpo-a-corpo com arma: +6 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 7 (1d6 + 4), dano por corte.

**Guincho psíquico (Apenas na Forma Híbrida; Recarrega após um Descanso Curto ou Longo).** O devoto profundo pode emitir um grito terrível, audível a 90 metros. Criaturas num raio de 9 metros dele precisam passar em um teste de Sabedoria com CD 13 ou estarão atordoadas até o final do próximo turno do devoto profundo. Na água, o guincho psíquico transmite telepaticamente as memórias das últimas 24 horas do devoto profundo para seu mestre, não importando a distância, contando que o devoto e seu mestre estejam na mesma porção de água.

# DINOSSAUROS

O Manual dos Monstros possui algumas estatísticas de dinossauros. A sessão seguinte provê algumas mais.

## BRONTOSSAURO

Esse massivo dinossauro quadrúpede é tão grande que a maioria dos predadores o deixam em paz. Sua cauda mortífera pode afastar e matar ameaças menores.

## DEINONICO

Maior que seu primo velociraptor, o Deinonico mata agarrando seu alvo com suas garras e alimentando-se enquanto a presa ainda está viva.

## DIMETRODON

Este réptil de barbatana nas costas é comumente encontrado em áreas onde outros dinossauros vivem. Ele caça na costa e em águas rasas, cumprindo um papel similar ao de um crocodilo.

## HADROSSAURO

Um hadrossauro é um herbívoro semi-quadrúpede, facilmente reconhecível por sua crista óssea. Se receber treinamento desde filhote, ele pode carregar uma criatura pequena ou média.

## QUETZALCOATLUS

Esse parente gigante do pteranodon possui uma envergadura que ultrapassa os 9 metros. Apesar de poder mover-se no chão como um quadrúpede, ele sente-se mais confortável no ar.

## ESTEGOSSAURO

Esse pesado dinossauro possui seções de placas ósseas em suas costas e uma cauda flexível e cheia de espinhos, mantida elevada para defender-se de predadores. Tende a viajar em rebanhos de várias idades.

## VELOCIRAPTOR

Esse dinossauro emplumado é do tamanho de uma grande ave terrestre. Predador agressivo, frequentemente caça em bandos para abater presas grandes.

## DIMETRODON

Besta Média, sem tendência

Classe de Armadura 12 (armadura natural)

Pontos de Vida 19 (3d8+ 6)

Deslocamento 9m, natação 6m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Perícias Percepção +2

Sentidos Percepção passiva 12

Linguagens --

Desafio 1/4 (50 XP)

## ACÕES

**Ataques Múltiplos.** O deinonico executa três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

### Mordida

Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +4 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 6 (1d8 + 2) de dano perfurante.

### Garras

Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +4 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 6 (1d8 + 2) de dano cortante.

## ACÕES

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

## BRONTOSSAURO

Besta Colossal, sem tendência

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 121 (9d20+ 27)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Teste de Resistência Con +6

Sentidos Percepção passiva 10

Linguagens --

Desafio 5 (1.800 XP)

## ACÕES

**Pisar.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +8 para atingir, alcance 6 m, um alvo. Acerto: 27 (5d8 + 5) de dano concussivo, e o alvo precisa ser bem sucedido em um teste de resistência de força com CD 14, ou estará caído.

**Cauda.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +8 para atingir, alcance 6 m, um alvo. Acerto: 32 (6d8 + 5) de dano concussivo.

## DEINONICO

Besta Média, sem tendência

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 26 (4d8+ 8)

Deslocamento 12m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Perícias Percepção +3

Sentidos Percepção passiva 13

Linguagens --

Desafio 1 (200 XP)

**Atropelar.** Se o deinonico se mover, pelo menos, 6 metros em linha reta em direção de um alvo logo antes de atingi-lo com seu ataque de garras, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 12 para não cair no chão. Se o alvo cair no chão, o deinonico poderá realizar uma ação bônus para realizar um ataque de mordida contra ele.

## ACÕES

**Ataques Múltiplos.** O deinonico executa três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

**Mordida.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +4 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 6 (1d8 + 2) de dano perfurante.

**Garras.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +4 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 6 (1d8 + 2) de dano cortante.



## ESTEGOSSAURO

*Besta Enorme, sem tendência*

**Classe de Armadura** 13 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 76 (8d12+ 24)

**Deslocamento** 12m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	11 (+0)	5 (-3)

**Sentidos** Percepção passiva 10

**Linguagens** --

**Desafio** 4 (1,100 XP)

## ACÕES

**Cauda.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +7 para atingir, alcance 3 m, um alvo. Acerto: 26 (6d6 + 5) de dano perfurante.

## HADRASSAURO

*Besta Grande, sem tendência*

**Classe de Armadura** 11 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 19 (3d10+ 3)

**Deslocamento** 12m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

**Perícias** Percepção +2

**Sentidos** Percepção passiva 12

**Linguagens** --

**Desafio** 1/4 (50 XP)

## ACÕES

**Cauda.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 7 (1d10 + 2) de dano

## VELOCIRAPTOR

*Besta Miúda, sem tendência*

**Classe de Armadura** 13 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 10 (3d4 + 3)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

**Perícias** Percepção +3

**Sentidos** Percepção passiva 13

**Linguagens** --

**Desafio** 1/4 (50 XP)

**Táticas de Matilha.** O velociraptor tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do chacal estiver a 1,5 metro da criaturas e não estiver incapacitado.

## ACÕES

**Ataques Múltiplos.** O velociraptor executa dois ataques: um com sua mordida e um com suas garras.

**Mordida.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

**Garras.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 4 (1d4 + 2) de dano cortante.

## QUETZALCOATLUS

*Besta Enorme, sem tendência*

**Classe de Armadura** 13 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 30 (4d12+ 4)

**Deslocamento** 3m, vôo 24m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

**Perícias** Percepção +2

**Sentidos** Percepção passiva 12

**Linguagens** --

**Desafio** 2 (450 XP)

**Mergulho.** Se o quetzalcoatlus estiver em voo e mergulhar pelo menos 9 metros em direção a um alvo e então fizer um ataque com mordida, esse ataque causará um adicional de 10 (3d6) de dano.

**Voo Cauteloso.** O quetzalcoatlus não provoca ataque de oportunidade quando ele sai voando de uma área ameaçada. concussivo.

## ACÕES

**Mordida.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +4 para atingir, alcance 3 m, um alvo. Acerto: 12 (3d6 + 2) de dano perfurante.

D

Estes animais domésticos dos drows são graciosos e ágeis como dançarinos de Águas Profundas. O problema é que eles também são escravistas e executores, brutamontes de quatro braços, robustos feito ogros. A vida não é justa.

- Volo

## DRAEGLOTH

Um draegloth é um meio drow, meio demônio glabreuz, nascido de um alto sacerdote drow em um profano e perigoso ritual. Dotado de habilidades mágicas inatas e corpo poderoso, geralmente permanece ao serviço da casa de sua mão, emprestando sua sede de destruição aos planos de triunfo de sua mestra sobre seus rivais.

Um draegloth possui o tamanho de um ogro, quatro braços humanoides, pele entre púrpura e preto, e cabelos que variam do branco ao amarelo. Dois de seus braços são grandes e musculosos, armados com garras afiadas, e os outros são do tamanho de braços de drows, capazes de executar movimentos mais delicados. Apesar da criatura ser pesadamente muscular, possui a graça e quietude de um drow. Sua face é claramente demoníaca, com traços bestiais, olhos vermelhos pulsantes, um focinho alongado como o de um cão e



## DRAEGLOTH

*Corrompido Grande, caótico e mau*

**Classe de Armadura** 15 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 123 (13d10 + 52)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	11 (+0)	11 (+0)

**Perícias** Percepção +3, Furtividade +5

**Resistência a Dano** frio, fogo, elétrico

**Imunidade a Dano** veneno

**Imunidade à Condição** envenenado

**Sentidos** visão no escuro 36m, Percepção passiva 13

**Linguagens** Abissal, Elfico, Subterrâneo

**Desafio** 7 (2,900 XP)

**Ancestralidade Feérica.** O draegloth possui vantagem em testes de resistência contra ser enfeitiçado e magias não podem colocar um draegloth para dormir.

**Conjuração Inata.** A habilidade de conjuração de um drow é Carisma (CD de resistência de magia 11). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *Escuridão*

3/dia cada: *Confusão*, *Globos de Luz*, *Fogo das Fadas*.

## ACÕES

**Ataques Múltiplos.** O draegloth executa três ataques: um com sua mordida e um com suas garras.

**Mordida.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 16 (2d10 + 5) de dano perfurante.

**Garras.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +8 para atingir, alcance 3 m, um alvo. Acerto: 16 (2d10 + 5) de dano cortante.

uma boca cheia de dentes afiados.

**Bênção na Casa.** O ritual para criar um draegloth obtém sucesso raramente, mas quando funciona é um grande evento, que é visto pelos drows da casa como um sinal a favor da rainha demônio Lolth, e também como um sinal de desaprovação com as casas rivais, que não foram abençoadas. O nascimento de um draegloth impulsiona os líderes da casa a arquitetar planos para derrubar as famílias rivais quando ele estiver totalmente crescido. Esses planos sempre utilizam o draegloth para um papel significante, porque suas habilidades podem virar o jogo em uma batalha contra uma casa que não possui um draegloth em suas forças.

**Reforços Subservientes.** Apesar de atuar como uma parte importante no modo de vida de sua casa, os draegloth não podem ascender acima do status de escravo favorecido ou consorte de uma sacerdotisa. Antes de um draegloth receber qualquer propósito, ele recebe instruções de aceitação de sua condição e de não desafiar autoridade. Draegloth institutivamente resiste a esse tipo de treinamento, mas a maioria deles extravasa sua frustração nas casas inimigas. Um draegloth que não consiga suprimir suas ambições abandonará sua casa e estará sozinho no mundo. Não está claro se esses desgarrados fazem parte do plano de Lolth para semear um caos maior.

**Habilidades Brutas e Magia Negra.** Os draegloth adoram a sensação de rasgar seus oponentes com suas garras e presas e externar a magia que corre em suas veias. A maioria deles são muito impacientes para se preocuparem com táticas complicadas, mas alguns dentre seu tipo aprende magias mais destrutivas.



## GUERREIRO FIRENEWR

Humanóide Médio (firenewr), neutro e mal

Classe de Armadura 16 (camisão de malha, escudo)

Pontos de Vida 22 (4d8 + 4)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	11 (+0)	8 (-1)

Imunidade a Dano fogo

Sentidos Percepção passiva 10

Linguagens Dracônico, Ígneo

Desafio 1/2 (100 XP)

**Anfíbio.** Firenewrs podem respirar na água e no ar.

### ACÕES

**Ataques Múltiplos.** O firenewr executa dois ataques com sua cimitarra.

**Cimitarra.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 4 (1d6 + 1) de dano cortante.

**Cuspir fogo (Recarga após um descanso longo ou curto).** O firenewr pode cuspir fogo em uma criatura que esteja até 3 metros dele. A criatura deverá realizar um teste de resistência de destreza com CD 11, recebendo 9 (2d8) de dano por fogo caso falhe no teste, ou metade em caso de sucesso.

## FIRENEWRS

Em regiões que contém fontes termais, atividade vulcânica ou similares condições de temperatura e umidade, pode-se encontrar os firenewrs. Esses humanóides anfíbios vivem em uma teocracia militar e reverenciam o elemento fogo em sua pior encarnação.

**Perseguidores do Calor.** Firenewrs necessitam de agua quente para viver e respirar. Um firenewr torna-se lento, física e mentalmente, após passar uma semana longe de uma fonte externa de calor e umidade. Uma prolongada falta dessas condições pode acabar com uma comunidade inteira dessas criaturas, que entram em estado de hibernação e seus ovos param de se desenvolver.

Firenewrs mergulham em crateras na terra à procura de fontes de calor, como lama fervente e termas, utilizando-as como um lugar ideal para se acomodar. Escavando e minerando, eles adaptam a área para viver e obter um grande suprimento de minerais para outros usos, como fundição, fabricação de armas e alquimia. O covil de um firenewr possuirá uma infinidade de canais e represas feitas para melhor circular o líquido quente na área.

A alquimia praticada pelos firenewr é focada no elemento fogo. Uma de suas misturas favoritas é uma pasta feita de enxofre, sais minerais e óleo. Firenewrs habitualmente mastigam essa mistura, pois isso lhes proporciona um prazeroso calor interno e lhes permite lançar uma pequena bola flamejante. Muitos dos firenewrs carregam um recipiente com essa mistura.

**Militantes Religiosos.** A sociedade e cultura dos firenewrs são baseadas na adoração de Imix, o Príncipe Maligno do Fogo. Essa adoração a Imix tornam os firenewrs agressivos, raivosos e cruéis.

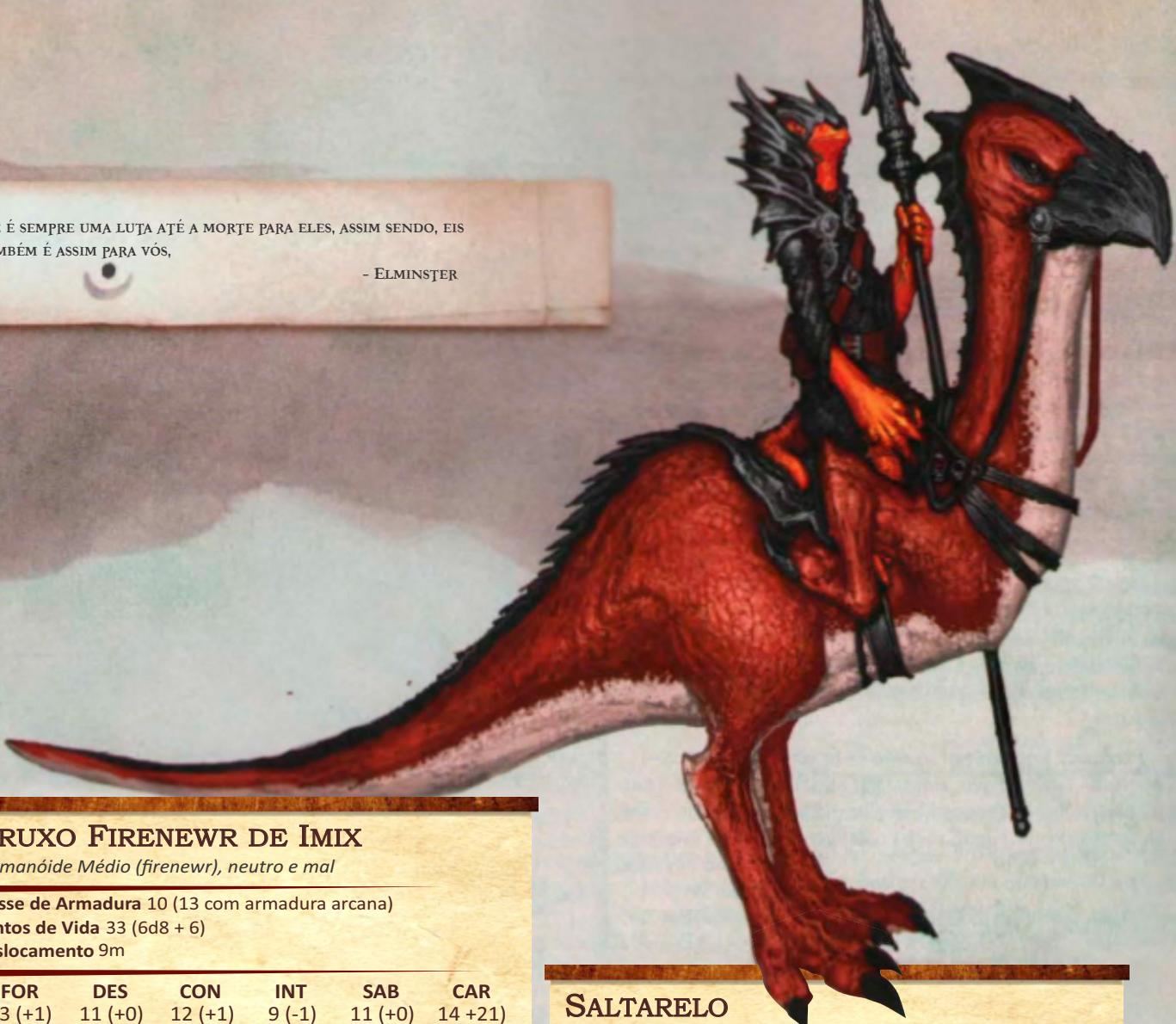
Os firenewrs bruxos de Imix ensinam que demonstrando essas qualidades em combate, um guerreiro firenewr pode sentir-se “tocado pelo Lorde do Fogo”, entrando em uma ira de batalha praticamente imparável. Os bruxos de Imix comandam os guerreiros a provar seu valor em incursões para recuperar tesouros ou prisioneiros. Os bruxos tomam os saques mais valiosos como um tributo a Imix, e os outros que participaram da incursão dividem o resto de acordo com seu mérito. Prisioneiros que aparentemente não possuírem utilidade são sacrificados para Imix e depois comidos. Aqueles que são considerados capazes de minerar e executar outras tarefas aos firenewrs são mantidos como escravos por um tempo antes de encontrarem o mesmo destino.

Quando os firenewrs reúnem-se para guerra, diferentemente de quando reúnem-se para meras incursões, eles não mantêm qualquer tipo de prisioneiros. Seu objetivo é nada mais do que a total aniquilação de seus inimigos, e nutrem antipatia por qualquer um desse mesmo grupo. Se dois grupos de firenewrs enfrentarem-se, como em uma competição pelo mesmo território, há de se esperar uma batalha sangrenta.

**Saltarelhos Gigantes.** Firenewrs nutrem uma relação próxima com um tipo de monstro que acreditam ser enviados de Imix para ajudá-los – teoria confirmada pela habilidade da besta de lançar uma esfera flamejante contra inimigos distantes. Os chamados saltarelhos gigantes, monstros parecidos com uma grande ave ou réptil, na verdade não são nenhum dos dois. Firenewrs garantem abrigo, comida e criadouros em seus covis para os saltarelhos gigantes, e esses servem voluntariamente como montarias de elite para os soldados firenewr.

EIS QUE É SEMPRE UMA LUJA ATÉ A MORTE PARA ELES, ASSIM SENDO, EIS QUE TAMBÉM É ASSIM PARA VÓS,

- ELMINSTER



## BRUXO FIRENEWR DE IMIX

Humanóide Médio (firenewr), neutro e mal

Classe de Armadura 10 (13 com armadura arcana)

Pontos de Vida 33 (6d8 + 6)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	9 (-1)	11 (+0)	14 +21)

**Imunidade a Dano** fogo

**Sentidos** visão no escuro 36m (penetra escuridão mágica),

Percepção passiva 10

**Linguagens** Dracônico, Ígneo

**Desafio** 1 (200 XP)

**Anfíbio.** Firenewrs podem respirar na água e no ar.

**Conjuração Inata.** A habilidade de conjuração de um drow é Carisma. Ele pode conjurar Armadura Arcana (apenas em si mesmo) a vontade, sem necessidade de componentes materiais.

**Conjuração.** O firenewr é um conjurador de 3º nível. Sua habilidade de conjuração é Carisma (CD de resistência de magia 12, +4 para atingir com ataques com magia). Ele recupera seus espaços de magia quando efetua um descanso longo ou curto. Ele possui conhecimento das seguintes magias de bruxo:

Truques (à vontade): *Raio de Fogo, Orientação, Luz, Mão Mágicas, Prestidigitação*.

1º-2º nível (2 espaços de segundo nível): *Mãos Flamejantes, Esfera Flamejante, Repreensão Infernal, Raio Ardente*.

**Bênção de Imix.** Quando o firenewr reduz um inimigo a 0 pontos de vida, ele ganha 5 pontos de vida temporários.

## ACÕES

**Maça Estrela.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 5 (1d8 + 1) de dano perfurante.

## SALTARELO

### GIGANTE

Monstruosidade Grande, neutro e mal

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 22 (3d10 + 6)

Deslocamento 15m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

**Imunidade a Dano** fogo

**Sentidos** Percepção passiva 11

**Linguagens** --

**Desafio** 1 (200 XP)

**Absorção de Fogo.** Sempre que o saltarel gigante for alvo de dano de fogo, ele não sofre qualquer dano e, ao invés disso, recupera uma quantidade de pontos de vida igual ao dano de fogo causado.

## ACÕES

**Mordida.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 8 (1d8 + 4) de dano perfurante.

**Explosão Flamejante (Recarga 5-6).** O saltarel gigante arremessa uma esfera de chamas em um ponto que possa ver até 18 metros. Cada criatura na área de três metros desse ponto deverá fazer um teste de resistência de destreza com CD 12, recebendo 14 (4d6) de dano por fogo caso falhe no teste, ou metade em caso de sucesso. O fogo espalha-se por corredores e incendeia objetos inflamáveis que não estejam sendo usados ou carregados.



## FROGHEMOTH

*Monstruosidade Enorme, sem alinhamento*

**Classe de Armadura** 14 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 184 (16d12 + 80)

**Deslocamento** 9m, natação 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	13 (+1)	20 (+5)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

**Teste de Resistência** Con +9, Sab +5

**Perícias** Percepção +9, Furtividade +5

**Resistência a Dano** fogo, elétrico

**Sentidos** visão no escuro 36m, Percepção passiva 19

**Linguagens** --

**Desafio** 10 (5,900 XP)

**Anfíbio.** Frogheaths podem respirar na água e no ar.

**Sensibilidade Elétrica.** Se o froghemoth sofrer dano elétrico, sofrerá vários efeitos até o final de seu próximo turno: seu deslocamento é reduzido pela metade, sofre penalidade de -2 na CA e testes de resistência de destreza, não pode usar reações ou ataque múltiplo, e em seu turno, ele pode usar uma ação ou uma ação bônus, não ambas.

## ACÕES

**Ataques Múltiplos.** O Froghemoth executa dois ataques com seus tentáculos. Ele também pode usar sua língua ou mordida.

**Tentáculo.** Ataque corpo-a-corpo com arma: +10 para acertar, alcance 6 metros, um alvo. Acerto: 19 (3d8 + 6) de dano concussivo, e o alvo fica agarrado (CD 16 para escapar) se for uma criatura grande ou menor. Enquanto estiver agarrando uma criatura, froghemoth não poderá usar seu tentáculo em outro alvo. O froghemoth possui quatro tentáculos.

**Mordida.** Ataque corpo-a-corpo com arma: +10 para acertar, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 22 (3d10 + 6) de dano perfurante, e o alvo será engolido se for uma criatura média ou menor. Uma criatura engolida estará cega e impedida, terá cobertura total contra ataques e outros efeitos fora do froghemoth e recebe 10 (3d6) de dano por ácido no início de cada turno do froghemoth. O estômago do froghemoth consegue conter até duas criaturas ao mesmo tempo. Se o froghemoth receber 20 de dano ou mais em um único turno de uma criatura que esteja dentro dele, deverá ser bem sucedido em um teste de resistência de constituição CD 20 no final daquele turno, ou vomitará todas as criaturas que estiverem engolidas por ele, que ficarão caídas em um espaço de 3 metros do froghemoth. Se o froghemoth morrer, uma criatura engolida não estará mais restringida por ele, e conseguirá escapar de seu corpo usando três metros de movimento, ficando na condição caído ao sair.

**Língua.** O froghemoth escolhe uma criatura média ou menor que possa ver até 6 metros dele. Essa criatura deverá ser bem sucedida em um teste de resistência de força, ou será puxada para um espaço desocupado a 1,5 metros do froghemoth, que pode realizar um ataque com mordida contra essa criatura como uma ação bônus.

## FROGHEMOTH

Um froghemoth é um predador anfíbio tão grande quanto um elefante. Ele vive em pântanos e possui quatro tentáculos, um couro grosso embrorrachado, mandíbula repleta de presas e uma língua preênsil, e uma haste extensível que ostenta três olhos bulbosos que apontam em diferentes direções.

**Entidades de Outro Mundo.** Frogheaths não são criaturas desse mundo. Um diário supostamente escrito há muito tempo pelo feiticeiro Lum, o Louco, descreve estranhas câmaras de metal cilíndricas enterradas no chão do qual emergiram frogheaths, mas não existem relatórios confiáveis sobre a localização ou existência desses lugares.

**Famintos Desde o Nascimento.** A cada poucos anos, um froghemoth pode colocar um ovo fértil sem acasalar. O froghemoth não liga para seu ovo, e pode comer sua cria. A sobrevivência do jovem froghemoth depende frequentemente em seu pai deixando-o indiferentemente para trás. Um froghemoth recém-nascido cresce até seu tamanho total em um período de meses, atacando indiscriminadamente quaisquer outras criaturas em seu domínio pantanoso. Ele aprende a esconder seu corpo enorme em piscinas turvas, mantendo apenas sua haste com olhos acima da água para observar as criaturas que passam. Quando uma presa chega ao seu alcance, ele emerge de seu refúgio com seus tentáculos e língua. O froghemot pode agarrar vários alvos ao mesmo tempo, mantendo-os perto, enquanto envolve a língua em torno de uma criatura e a puxa pra ser devorada.

**Reverenciado pelos Bullywugs.** Se uma tribo bullywug se deparar com um froghemoth, eles o tratarão como um deus, e farão tudo o que puderem para convencer o monstro a entrar em seu covil. Um froghemoth pode ser domado (depois de acomodado), oferecendo-lhe comida. Bullywugs podem se comunicar com ele em um nível básico, que por sua vez pode comer alguns deles antes de seguir o resto. Bullywugs juntam comida como homenagem para ele, fornecem-lhe um covil confortável, fanaticamente protegendo-o contra ameaças e tentando garantir que qualquer froghemoth atinja a maturidade.

## GIGANTES

Os gigantes aqui apresentados são mais poderosos que os outros de sua raça, tanto por uma bênção divina recebida em seu favor ou porque o destino lhes impôs situações difíceis e os forçou a buscar caminhos alternativos para esse poder.

## GIGANTE SORRIDENTE

Gigantes das nuvens não são, em geral, religiosos. Sua divindade, Memnor, possui uma reputação duvidável, e os gigantes sorridentes forçam ainda mais essas ideias conflitantes sobre seu deus.

Sorridentes são gigantes das nuvens que, acima de tudo, adoram e emulam a astúcia e enganação de Memnor. Eles são trapaceiros supremos que usam prestidigitação, enganação, orientações erradas e magia para alcançar riqueza. Também possuem um toque de imprevisibilidade e um senso de humor perverso.

Enquanto gigantes das nuvens já esperam uma certa quantidade de trapaças e brincadeiras de seu povo, os sorridentes dão um passo à frente desse limite, ultrapassando qualquer barreira de comportamento considerado íntegro, dizendo e fazendo coisas que os mais nobres gigantes das nuvens consideram além da dignidade de sua espécie.

**Máscaras Misteriosas.** Os sorridentes adquiriram esse apelido pelas estranhas máscaras de duas faces que usam. A metade soridente da máscara parece mais um sorriso malicioso ou de zombaria triunfal do que um sorriso agradável. A metade mal humorada representa o descontentamento que os sorridentes sentem em relação ao seu lugar no ordenamento, abaixo dos gigantes da tempestade. As máscaras servem como símbolos de sua devocão, mas também escondem as verdadeiras expressões faciais de seus usuários.



## GIGANTE DAS NUVENTS SORRIDENTE

*Gigante Enorme (gigante das nuvens), caótico e neutro*

**Classe de Armadura** 15 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 262 (21d12 + 126)

**Deslocamento** 12m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	12 (+1)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	17 (+3)

**Testes de Resistência** Con +10, Int +6, Car +7

**Perícias** Enganação +11, Intuição +7, Percepção +7, Prestidigitação +9

**Sentidos** Percepção passiva 17

**Linguagens** Comum, Gigante

**Desafio** 11 (7,200 XP)

**Conjuração Inata.** A habilidade de conjuração de um gigante é Carisma (CD de resistência de magia 15). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *Detectar Magia, Névoa Obscurecente, Luz*.

3/dia cada: *Queda Suave, Passo Nebuloso, Telecinésia*.

1/dia cada: *Controlar o Clima, Forma Gasosa*.

**Conjuração.** O *Gigante das Nuvens Sorridente* das nuvens é um conjurador de 5º nível. Sua habilidade de conjuração é Carisma (CD de resistência de magia 15, +7 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias de bardo preparadas:

Truques (à vontade): *Ilusão Menor, Prestidigitação, Zombaria Viciosa*.

1º nível (4 espaços): *Curar Ferimentos, Disfarçar-se, Imagem Silenciosa, Riso Histérico de Tasha*.

2º nível (3 espaços): *Invisibilidade, Sugestão*.

3º nível (2 espaços): *Imagen Maior, Idiomas*.

**Olfato Aguçado.** O gigante tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que sejam baseados em sentir

## ACÕES

**Ataques Múltiplos.** O gigante executa dois ataques com sua maça estrela.

**Maça Estrela.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +12 para atingir, alcance 3 m, um alvo. Acerto: 21 (3d8 + 8) de dano concussivo. O ataque causa um adicional de 14 (4d6) de dano se o gigante tiver vantagem na rolagem desse ataque.

**Pedra.** Ataque a distância com Arma: +12 para atingir, alcance 18/72 m, um alvo. Acerto: 30 (4d10 + 8) de dano concussivo. O ataque causa um adicional de 14 (4d6) de dano se o gigante tiver vantagem na rolagem desse ataque.

**Metamorfo.** O gigante pode usar sua ação para se metamorfosear em uma besta ou em um humanoide que ele tenha visto, ou de volta à sua forma verdadeira. Suas estatísticas, além do tamanho, são as mesmas em todas as formas. Qualquer equipamento que ele esteja vestindo ou carregando é absorvido pela nova forma. Ele reverte à sua forma verdadeira se morrer.

## GIGANTE DO FOGO ENCOURAÇADO

A ordenamento dos gigantes de fogo enfatiza não apenas a força, mas também as habilidades de forjaria. A forja é o coração de qualquer comunidade de gigantes do fogo. É seu o templo, escola, campo de prova e o centro político, juntos em um só lugar.

Aqueles que tem a força, mas pouco intelecto, são geralmente usados para os trabalhos mais simples como trabalhar no fole ou transportando carvão. Entretanto, existe um papel no qual os mais fortes dentre eles conseguem se destacar e ganhar prestígio: o encouraçado.

## GIGANTE DO FOGO ENCOURAÇADO

Gigante Enorme (*gigante do fogo*), leal e mau

Classe de Armadura 21 (armadura completa, escudos)

Pontos de Vida 187 (15d12 + 90)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	9 (-1)	23 (+6)	8 (-1)	10 (+0)	11 (+0)

Testes de Resistência Des +4, Con +11, Car +5

Perícias Atletismo +13, Percepção +5,

Imunidade a Dano fogo

Sentidos Percepção passiva 15

Linguagens Gigante

Desafio 14 (11,500 XP)

**Dois Escudos.** O gigante carrega dois escudos, ambos já são considerados em sua CA. O gigante precisa guardar ou largar um de seus escudos para atirar pedras.

### ACÕES

**Ataques Múltiplos.** O gigante executa dois ataques com seus escudos em brasa.

**Escudo em Brasa.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +13 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 22 (4d6 + 8) de dano concussivo, 7 (2d6) de dano por fogo, e 7 (2d6) de dano perfurante.

**Pedra.** Ataque a distância com Arma: +13 para atingir, alcance 18/72m, um alvo. Acerto: 30 (4d10 + 8) de dano concussivo.

**Investida com Escudo.** O gigante move-se pelo menos 9 metros em linha reta e entra no espaço de qualquer criatura menor que enorme. Quando ele entra pela primeira vez no espaço de uma criatura durante esse movimento, ele faz um ataque com seu escudo em brasa. Se o ataque acertar, o alvo deverá ser bem sucedido em um teste de resistência de força com CD 21, ou será empurrado pelo gigante pelo resto de seu movimento. Se a criatura falhar no teste por uma diferença de cinco ou mais, ela também cairá no chão recebendo 18 (3d6 + 8) de dano concussivo, ou 29 (6d6 + 8) de dano concussivo se a criatura já estava caída.

**Máquinas de Guerra.** Encouraçados são gigantes do fogo massivamente poderosos que carregam dois escudos enormes como lâminas rústicas. Estes escudos possuem espinhos em seu exterior e possuem interiores ocos, nos quais os encouraçados derramam carvões em brasa ao primeiro sinal de perigo. Armado com seus dois escudos o encouraçado pode se fazer uma parede feroz contra qualquer atacante. Quando um encouraçado termina de lutar, normalmente tudo o que resta de seu inimigo é uma camada de cinzas e fumaça pelo chão.

Quando não convocadas à batalha, encouraçados mantêm sua força usando seus escudos para carregar grandes quantidades de carvões, pedras ou outros minerais da fundição. Eventualmente encouraçados são convocados por seus superiores para acompanhar uma delegação diplomática ou de guerra. A presença do encouraçado apresenta uma postura impávida e perigosa em ambos os casos.

## GIGANTE DO GELO ETERNO

Para assegurar seu lugar e subir no ordenamento, um gigante de gelo precisa frequentemente enfrentar



inimigos poderosos em combate. Alguns buscam vantagens mágicas que lhe sirvam, mas itens encantados podem ser tomados ou perdidos. A grandeza real está na proeza pessoal. Diante dessa necessidade, o gigante de gelo pode querer buscar a bênção sobrenatural de Vaprak, o destruidor.

**Comedor de Trolls.** Gigantes do gelo se voltam para Vaprak, o voraz deus da força e da fome, adorado por ogros e trolls, geralmente por desespero. Vaprak gosta de tentar os gigantes de gelo com sonhos de glória seguidos de pesadelos de canibalismo sangrento. Aqueles que não amedrontam-se com essas visões nem as denunciam aos sacerdotes de Thrym recebem mais do mesmo. Se o gigante de gelo passa a aproveitar esses sonhos e pesadelos, como alguns fazem, Vaprak envia um troll em uma missão sagrada para encontrar o gigante de gelo em segredo. O troll oferece seu próprio corpo para ser devorado em nome de Vaprak. Apenas os mais ousados e determinados gigantes de gelo conseguirão terminar essa sangrenta iguaria.

**Bênção de Vrapak.** Após devorar o troll enviado por Vaprak até os ossos, o gigante de gelo torna-se um gigante de gelo eterno, ganhando tremenda força, temperamento e capacidade regenerativa de um troll. Com esses dons, o gigante de gelo pode reivindicar rapidamente o título de jarl e defender seu posto facilmente durante décadas. Entretanto, se o gigante de gelo não honrar suficientemente ou falhar em atender as visões de Vaprak, os ferimentos do gigante de gelo começarão a se curar erroneamente, muitas vezes resultando em pele descolorida, cicatrizes verrugosas e partes de corpo vestigial, como dedos, membros e até cabeças extras. O toque de Vaprak não poderá mais ser escondido, e o gigante de gelo eterno será morto ou exilado por seu clã. Às vezes, pequenas comunidades de gigantes do gelo eterno reúnem-se e até reproduzem-se, passando sua “bênção” e adoração a Vaprak de uma geração para a outra.

# GIGANTE DO GELO ETERNO

Gigante Enorme (*gigante do gelo*), caótico e mau

Classe de Armadura 15 (armadura feita de remendos)

Pontos de Vida 189 (14d12 + 98)

Deslocamento 12m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	9 (-1)	24 (+7)	9 (-1)	10 (+0)	12 (+1)

Testes de Resistência For +11, Con +11, Sab +4

Perícias Atletismo +11, Percepção +4

Imunidade a Dano gelo

Sentidos visão no escuro 18m, Percepção passiva 14

Linguagens Gigante

Desafio 12 (8,400 XP)

**Cabeças Extras.** O gigante tem 25% de chance de ter mais de uma cabeça. Se possuir mais de uma cabeça, possuirá vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) e testes de resistência contra ficar cego, enfeitiçado, surdo, amedrontado, atordoado ou inconsciente.

**Regeneração.** O gigante recupera 10 pontos de vida no início de seus turnos. Se o gigante receber dano por ácido ou fogo, esse traço não funcionará no início do próximo turno. O gigante morrerá apenas se começar seu turno com zero pontos de vida.

**Ira de Vaprak (Recarregue após um descanso longo ou curto).** Usando uma ação bônus, o gigante pode entrar em fúria no início de seu turno. A fúria dura 1 minuto ou até o gigante ficar incapacitado. Enquanto a fúria estiver ativa, o gigante ganha os seguintes benefícios:

- Vantagem e testes de força e testes de resistência de força.
- Quando fizer um ataque corpo-a-corpo com arma, o gigante ganha +4 de bônus na rolagem de dano.
- O gigante possui resistência a dano concussivo, perfurante e cortante.

## ACÕES

**Ataques Múltiplos.** O gigante executa dois ataques com seu machado grande.

**Machado Grande.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +11 para atingir, alcance 3 m, um alvo. Acerto: 26 (3d12 + 7) de dano cortante ou 30 (3d12 + 11) de dano cortante, enquanto estiver em fúria.

**Pedra.** Ataque a distância com Arma: +11 para atingir, alcance 18/72m, um alvo. Acerto: 29 (4d10 + 7) de dano concussivo.

## BOCA DE GROLANTOR

Gigantes das colinas conhecem o tipo de comida que os engorda e sabem que se exercitar demais os faz magros. O que esses brutamontes preguiçosos não compreendem são as coisas que os deixam doentes. Eles consomem alimentos estragados e carcaças infectadas com tanto entusiasmo quanto uma criança comendo sobremesa. Felizmente para os gigantes das colinas, seus estômagos tem a constituição igual ao de um abutre e raramente sofrem por seus hábitos alimentares. Isso torna muito mais curioso quando um deles fica doente e não consegue mais manter a comida no estômago. Gigantes das colinas regurgitando o que comem são vistos como um uma mensagem vindas de Grolantor.

O clã separa os gigantes doentes dos outros, frequentemente trancando o gigante



em uma cela ou amarrando-o a um poste. Um clérigo de Grolantor ou um capitão visita diariamente o famigerado gigante, tentando ler padrões nas poças de bile que o gigante das colinas vomita. Se a doença passar, o gigante volta para o convívio social. Se não, o gigante das colinas é deixado faminto ao ponto da loucura, para que a fome de Grolantor ganhe uma nova boca no mundo.

**Famintos e Insanos.** Um boca de Grolantor é tão desonorado que ele deixa de ser visto como indivíduo e transforma-se em uma coisa. Paradoxalmente, essa coisa é reverenciada como uma santa encarnação da eterna e dolorida fome de Grolantor. Ao contrário de um gigante típico, lerdos e sonolento, um boca de Grolantor é magro como um vira-lata, alerta como um pássaro, e constantemente contraindo-se em espasmos. Uma boca de Grolantor é mantida perpetuamente presa ou amarrada. Se ele escapar, certamente matará alguns gigantes das colinas antes de ser capturado ou fugir para longe deixando um rastro de matança. A única chance de um boca de Grolantor ser libertado é durante a guerra, invasão a um assentamento inimigo ou como um recurso de última hora em defesa da tribo. Quando o boca de Grolantor tiver matado e comido os inimigos da tribo até ficar cheio, ele desmaia em meio aos resquícios sangrentos de suas vítimas, tornando fácil recapturá-lo.

## BOCA DE GROLANTOR

Gigante Enorme (*gigante da colina*), caótico e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 105 (10d12 + 40)

Deslocamento 15m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	10 (+0)	18 (+4)	5 (-3)	7 (-2)	5 (-3)

Perícias Percepção +1

Imunidade à Condição amedrontado

Sentidos Percepção passiva 11

Linguagens Gigante

Desafio 6 (2,300 XP)

**Boca da Loucura.** O gigante é imune a magias de confusão ou similares.

Em cada um de seus turnos, o gigante usa todo seu deslocamento para se mover para perto da criatura mais próxima ou qualquer coisa que possa parecer comida. Role um d10 no inicio de cada um dos turnos do gigante para determinar sua ação nesse turno:

1-3. O gigante faz três ataques com seus punhos contra um alvo aleatório dentro de seu alcance. Se nenhuma criatura estiver ao seu alcance, o gigante entra em fúria e ganha vantagem em todas as rolagens de ataque até o final de seu próximo turno.

4-5. O gigante faz um ataque com seus punhos contra todas as criaturas dentro de seu alcance. Se nenhuma criatura estiver ao seu alcance, o gigante executa um ataque com seus punhos contra si mesmo.

6-7. O gigante faz um ataque com mordida contra um alvo aleatório dentro de seu alcance. Se nenhuma criatura estiver ao seu alcance, seus olhos reviram-se e ele fica atordoado até o inicio de seu próximo turno.

8-10. O gigante faz três ataques contra um alvo aleatório dentro de seu alcance: um ataque com sua mordida e dois com seus punhos. Se nenhuma criatura estiver ao seu alcance, o gigante entra em fúria e ganha vantagem em todas as rolagens de ataque até o final de seu próximo turno.

### ACÕES

**Mordida.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +8 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 15 (3d6 + 5) de dano perfurante, e o gigante magicamente ganha pontos de vida igual ao dano infringido.

**Punho.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +8 para atingir, alcance 3m, um alvo. Acerto: 18 (3d8 + 5) de dano concussivo.

## GIGANTE DE PEDRA SONHADOR

A superfície do mundo é um reino desconhecido para os gigantes de pedra: oscilante, temporário, exposto a rajadas de vento e chuvas sem aviso. É tão deslumbrante quanto um sonho, e é assim que eles a consideram - como um sonho. Nada é permanente, então não há nada real. O que acontece na superfície não importa. Promessas e acordos feitos não precisam ser honrados. A vida e mesmo a arte possuem menos valor lá.

**Moradores dos Sonhos.** Ocassionalmente, gigantes de pedra vão em busca dos sonhos do mundo da superfície, procurando por inspiração para sua arte, para quebrar décadas de tédio ou simplesmente por curiosidade. Alguns dos que trilham esse caminho deixam-se perder no sonho. Em outros casos, alguns são banidos para a superfície. Independente da razão, aqueles que não se abrigam embaixo das pedras, podem



tornar-se sonhadores.

Sonhadores ocupam um lugar de respeito duvidoso fora do ordenamento dos gigantes de pedra. Eles são considerados exilados, mas sua familiaridade com o mundo da superfície os faz valiosos guias, e sua compreensão ajuda outros gigantes de pedra a compreender os perigos de viver em um sonho.

**Andarilhos Loucos.** Sonhadores tornam-se insanos pelo isolamento, vergonha, e ambiente totalmente alienígena que os cerca, e essa insanidade transborda no mundo ao seu redor, afetando outras criaturas que chegue muito perto. Acreditando que estão vivendo em um sonho e que suas ações não têm consequências reais, os sonhadores agem como quiserem, tornando-se forças do caos. Ao viajarem pelo mundo, eles colecionam objetos e criaturas que parecem especialmente importantes em suas mentes loucas. Ao longo do tempo, as coisas coletadas se acumulam em seus corpos, tornando-se envoltos em pedra.

## GIGANTE DE PEDRA SONHADOR

Gigante Enorme (*gigante de pedra*), caótico e neutro

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 161 (14d12 + 70)

Deslocamento 12m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	10 (+0)	8 (-1)	12 (+1)

Testes de Resistência Des +6, Con +9, Sab +3

Perícias Atletismo +14, Percepção +3

Imunidade à Conduição enfeitiçado, amedrontado

Sentidos visão no escuro 18m, Percepção passiva 13

Linguagens Comum, Gigante

Desafio 10 (5,900 XP)

**Encanto Sonhador.** Um inimigo que comece seu turno a 9 metros do gigante precisar efetuar um teste de resistência de Carisma com CD 13, caso o gigante não esteja incapacitado. Em caso de falha no teste, a criatura estará enfeitiçada pelo gigante. Uma criatura enfeitiçada poderá realizar o teste de resistência novamente em cada um dos seus turnos, encerrando o efeito com um sucesso. Uma vez que obtenha sucesso no teste, a criatura ficará imune a ser enfeitiçada por essa habilidade do gigante por 24 horas.

### ACÕES

**Ataques Múltiplos.** O gigante faz dois ataques com sua clava grande.

**Clava Grande.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +10 para atingir, alcance 4,5m, um alvo. Acerto: 19 (3d8 + 6) de dano concussivo.

**Toque Petrificante.** O gigante toca uma criatura média ou menor até 3 metros de si, que esteja enfeitiçada por ele. O alvo precisa realizar um teste de resistência de constituição com CD 17. Em caso de falha, o alvo é petrificado e o gigante pode aderir-lo ao seu corpo de pedra. A magia Restauração Maior ou similares que desfaçam petrificações não tem efeito em criaturas aderidas ao gigante a não ser que ele esteja morto. Nesse caso, essas magias funcionam normalmente, libertando a criatura no mesmo estado em que estava antes de ter sido petrificada.

**Pedra.** Ataque a distância com Arma: +10 para atingir, alcance 18/72 m, um alvo. Acerto: 28 (4d10 + 6) de dano concussivo. Se o alvo for uma criatura, ela deverá ser bem sucedida num teste de resistência de força ou estará caída.

## GIGANTE QUINTESSÊNCIA DA TEMPESTADE

Para evitar o inevitável, alguns gigantes da tempestade procuram formas de escapar da morte quando suas vidas aproximam-se do fim. Eles amplificam o âmago de sua poderosa conexão com os elementos e se dispersam na natureza, transformando-se literalmente em tempestades semiconscientes. Uma tempestade de neve que agride de forma incansável o um pico de montanha, um furacão que gira em torno de uma ilha remota, ou uma tempestade que uiva incessante para cima e para baixo em uma costa acidentada poderia, de fato, ser a forma eterna de um gigante da tempestade agarrando-se à existência.

**Armas Elementais.** Um gigante quintessência da tempestade abre mão de armas ou armaduras, mas ganham o poder de formar armas a partir do ar. Quando o gigante não mais as utiliza ou morre, suas armas elementais desaparecem.

**Abandonar a Forma.** Um gigante quintessência da tempestade pode reverter para sua forma original de gigante caso deseje. A mudança é temporária, mas pode ser mantida



tempo suficiente para o gigante se comunicar com um mortal, executar uma curta tarefa ou defender sua casa contra invasores.

### O COVIL DO GIGANTE QUINTESSÊNCIA

Não há necessidade de castelos ou masmorras para um gigante quintessência da tempestade. Seu covil muitas vezes é uma região isolada ou com características geográficas proeminentes, como o pico de uma montanha, uma grande cachoeira, uma ilha remota, um lago cercado de neblina, nos belos corais de arrecife, na escarpa de um deserto varrido pelo vento. Como o próprio ambiente onde agora vive, igualando-se a natureza local, o gigante pode ser uma tempestade de neve, um tufão, um temporal ou uma tempestade de areia.

**Ações de Covil.** Um gigante quintessência da tempestade pode usar ações de covil em sua forma de gigante ou na forma de tempestade. No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), o gigante realiza uma ação de covil fazendo um dos efeitos a seguir (o gigante não pode usar o mesmo efeito dois turnos seguidos):

- O gigante cria um trovão centrado em um ponto qualquer a sua escolha em seu covil. Cada criatura a menos de 6 metros desse ponto deve obter sucesso em um teste de resistência de Constituição com CD 18, ou ficará surda até o final de seu próximo turno.
- O gigante cria uma esfera de nevoeiro (ou água turva, caso esteja dentro d'água) de 6 metros de raio centrado em um ponto dentro de seu covil. A esfera se estende, dobrando esquinas, e a área fica totalmente obscurecida. O nevoeiro dura até que o gigante a disperse (como uma ação livre) e não poderá ser afetada pelo vento.

- O gigante cria uma forte linha de vento (ou uma forte corrente dentro da água) de 18 metros de distância, e 3 metros de largura, surgindo de um ponto qualquer em seu covil. Cada criatura nesta linha deve obter sucesso em um teste de Força (CD 18) ou é empurrada 4,5 metros na direção em que o vento está soprando. A rajada dispersa gás ou vapor, e extingue velas, tochas e chamas similares em sua área. Chamas protegidas, como as de lanternas, tem cinquenta por cento de chance de serem extintas.

**Efeitos Regionais.** A região contendo um covil de um Gigante da Quintessência da Tempestade é deformada pela presença do gigante, que cria um ou mais dos seguintes efeitos:

- Vento forte sopra ao alcance de 1,5km do covil, tornando impossível acender fogo a menos que o local onde o fogo estiver seja protegido do vento.
- Chuva, neve, ou poeira ou areia soprando (o que for mais apropriado) é constante ao alcance de 1,5km de distância do covil. A chuva causa transbordamento ou cheia de rios e córregos; neve, poeira ou areia formam dunas e derivações.
- Flashes de relâmpagos e barulhos de trovões são contínuos, dia e noite, dentro de 8 quilômetros do covil.

Se o gigante morre, os relâmpagos, trovões, ventos fortes de efeitos regionais terminam imediatamente. Chuva, neve e areia soprando diminuem gradualmente dentro de 1d8 dias.



ZENHS AFIRMAM QUE A ESTRADA NEGRA É O CAMINHO MAIS SEGURO ATRAVÉS DO DESERTO DE ANAUROCH, MAS EXISTE UM TRECHO QUE PASSA PERTO DAS RUÍNAS ENGOLIDAS PELA AREIA DO QUE UM DIA FOI UM GRANDE PORTAL EM ARCO CONSTRUÍDO POR GIGANTES, ALGUNS DIZEM. UMA TEMPESTADE DE AREIA SOPRA ENVOLTA DE SEU TODO, E NA TEMPESTADE ALGUNS JÁ VIRAM UMA FACE: UM CARRANCUDO SEMBLANTE DE UM GIGANTE."

## GIGANTE QUINTESSÊNCIA DA TEMPESTADE

*Gigante enorme (gigante da tempestade) caótico e bom*

**Classe de Armadura** 12

**Pontos de Vida** 230 (20d12 + 100)

**Deslocamento** 15m, Vôo 15m (pairar), Natação 15m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	17 (+3)	20 (+5)	19 (+4)

**Testes de Resistência** For +14, Con +10, Sab +10, Car+9

**Perícias** Arcanismo +8, História +8, Percepção +10

**Resistência a Danos** gelo; concussão, perfuração e corte de ataques não mágicos.

**Imunidade a Danos** elétrico e trovão.

**Sentidos** visão verdadeira 18m, Percepção passiva 20

**Linguagens** Comum, Gigante

**Desafio** 16 (15,000 XP)

**Anfíbio.** O gigante pode respirar no ar e na água.

## ACÕES

**Ataques Múltiplos.** O gigante faz dois ataques de Espada de relâmpago ou usa a Lança de Vento duas vezes.

**Espada de Relâmpago.** Ataque corpo-a-corpo com arma: +14 para atingir, alcance de 4,5 metros, um alvo. Acerto: 40 (9d6+9) de dano elétrico

**Lança de Vento.** O gigante une intensamente o vento em forma de uma lança e o atira em uma criatura que ele possa ver a uma distância de 180 metros dele. A lança é considerado uma arma mágica e causa 19 (3d6+9) de dano perfurante ao alvo, atingindo infalivelmente. A lança desaparece após acertar.

## ACÕES LENDÁRIAS

O gigante pode tomar 3 ações lendárias, escolhendo das opções abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas após o término do turno de outra criatura. O gigante recupera as ações lendárias gastos no começo de seu turno.

**Rajada.** O gigante alveja uma criatura que ele possa ver a até 18 metros dele e cria uma rajada de vento mágica em volta da criatura. O alvo deve obter sucesso em um teste de força CD 18 ou é empurrado até 6 metros em qualquer direção horizontal que o gigante escolher.

**Raio (2 ações).** O gigante atira um raio em uma criatura que ele possa ver ao alcance de 180 metros dele. O alvo deve realizar um teste de destreza CD 18, sofrendo 22 (4d10) de dano elétrico em uma falha, ou metade do dano em um teste bem sucedido.

**União com a Tempestade (3 ações).** O gigante desaparece, dispersando a si mesmo para dentro da tempestade em torno de seu covil. O gigante pode encerrar esse efeito em qualquer um de seus turnos, tornando-se um gigante novamente e aparecendo em qualquer local que ele escolha em seu covil. Enquanto disperso, o gigante não pode tomar qualquer ação que não seja ação de covil, e não pode ser alvejado por ataques, magias, ou outros efeitos. O gigante não pode usar esta habilidade fora de seu covil, e não consegue usar esta habilidade se outra criatura estiver usando a magia *controlar o clima* ou efeito similar para sufocar a tempestade.

- ELMINSTER



## GIRALLON

Monstrosoidade Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida 59 (7d10 + 21)

Deslocamento 12m, escalar 12m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

Perícias Percepção +3, Furtividade +5

Sentidos visão no escuro 18m, Percepção passiva 13

Linguagens --

Desafio 4 (1,100 XP)

**Agressivo.** Como uma ação bonus, o girallon pode mover seu deslocamento em direção a uma criatura hostil que ele possa ver.

**Olfato Afiado.** O girallon tem vantagem em teste de sabedoria (percepção) que dependem de olfato.

## ACÕES

**Ataques múltiplos.** O girallon faz cinco ataques: um com sua mordida e quatro com suas garras.

**Mordida.** Ataque corpo-a-corpo com arma: +6 para atingir, alcance 1,5m, uma criatura. Acerto: 7 (1d6+4) de dano perfurante.

**Garra.** Ataque corpo-a-corpo com arma: +6 para atingir, alcance 3m, um alvo. Acerto: 7 (1d6+4) de dano cortante.

## GIRALLON

Um girallon tem a aparência de um macaco de quatro braços, com dimensões maiores, com a pele cinza e pelo branco. Seus dentes e garras os separam de um macaco normal, revelando-o como um monstruoso predador.

**Caçadores da Floresta.** Girallons são mais comuns em ambientes de floresta quente ou temperada com abundância de vida. Eles compartilham a adaptação dos macacos de escalada, apesar destas criaturas de meia tonelada serem tímidos ao escalar árvores que não possam suportar seu peso. Ao invés disso, eles perseguem pelo chão da floresta, espreitando em ravinas estreitas e cavernas rasas, ou escondendo-se em ruínas enquanto esperam pela aproximação das presas. Um girallon é surpreendentemente furtivo, considerando seu tamanho e falta de camuflagem.

Girallons formam bandos perdidos de vários indivíduos e seus descendentes, normalmente liderados por um adulto dominante que também tende a ser o membro mais velho do grupo. Quando estão à caça longe de seu covil, os girallons usam rugidos e linguagem corporal para se comunicarem entre si à distância. Cada indivíduo tipicamente caça sozinho e amplamente separados dos outros, para garantir que todos peguem comida suficiente. O líder pode organizar membros para trabalhar juntos para uma grande caçada. Se eles obtém sucesso, todos no grupo compartilham os espólios, com as melhores partes indo para as mães que carregam os filhotes.

**Escaladores de Paredes.** As ruínas de habitações humanóides, especialmente aquelas encontradas nas profundezas de florestas e selvas, parecem atrair os girallons. Eles se movem sem esforço por escadas e varandas, como também sobre telhados inclinados e contrafortes de tais formações. Para um girallon, os prédios de uma cidade são apenas um outro tipo de floresta—e melhor ainda, aquelas cujos “ramos” mais altos podem suportar facilmente as criaturas. Em tal cenário, os girallons obtêm total vantagem de suas habilidades de escalada. As criaturas podem escalar facilmente paredes e ameias, e eles se penduram nos topo das torres e outros pontos altos para manter um olho nos arredores.

**Origem Mágica.** Os hábitos sociais dos girallons selvagens são incomuns para primatas, assim como sua instintiva atração por estruturas humanóides. Estes fatos, junto da aparência do girallon, levam sábios a acreditar que os girallons foram criados através da magia para servir como guardiões de algum império esquecido. Quando este império caiu eras atrás, os girallons tornaram-se ferais e se espalharam através do mundo.

Desde então, inúmeras criaturas tentaram domar, subjugar ou cooperar com os monstros. Por exemplo, yuan-ti escravizam girallons, tornando-os sentinelas de fronteira em seus impérios de serpente. Porque girallons são conhecidos por serem pacíficos entre sua própria espécie, alguns humanóides aprenderam como se aproximar de um líder de bando, oferecendo comida e outros presentes na esperança de estabelecer uma aliança com as criaturas.

Girallons que são bem tratados podem se dispor a servir como guardas, ainda que lhes falte inteligência para assumir tarefas mais complicadas do que atacar estranhos que entrem em seu domínio. Se tomado jovem e propriamente treinado, um girallon poderia acabar em um lugar aparentemente improvável, tal como guardando a entrada da guilda de ladrões de uma cidade. Aqueles que querem manter um girallon como animal de estimação sempre devem ter cuidado, porque a criatura pode reverter para sua natureza predatória a qualquer momento.



## FLIND

Humanóide Médio (gnoll), caótico e mau

**Classe de Armadura** 16 (cota de malha)

**Pontos de Vida** 127 (15d8+ 60)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+2)

**Testes de Resistência** Con +8, Sab +5

**Perícias** Intimidação +5, Percepção +10

**Sentidos** visão no escuro 18m, Percepção passiva 15

**Linguagens** Gnoll, Abissal

**Desafio** 9 (5,000 XP)

**Aura de Sede de Sangue.** Se o flind não estiver incapacitado, qualquer criatura com o traço Frênesi pode usar um ataque de mordida como uma ação bonus enquanto estiver dentro de 3 metros de distância do flind.

## ACÕES

**Ataques Múltiplos.** O flind faz três ataques: um ataque com cada um de seus três diferentes manguais ou três ataques com seu arco longo.

**Mangual da Loucura.** Ataque corpo-a-corpo com arma: +9 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 10 (1d10+5) de dano de concussão, e o alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 16. Se falhar, o alvo deve realizar um ataque corpo-a-corpo contra um alvo aleatório dentro de seu alcance no seu próximo turno. Se não houver alvos dentro de seu alcance mesmo após mover-se, ele perde sua ação naquele turno.

**Mangual da Dor.** Ataque corpo-a-corpo com arma: +9 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 10 (1d10+5) de dano de concussão mais 22 (4d10) de dano psíquico.

**Mangual da Paralisia.** Ataque corpo-a-corpo com arma: +9 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 10 (1d10+5) de dano de concussão, e o alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 16 ou ficará paralisado até o final de seu próximo turno.

**Arco Longo.** Ataque a distância com arma: +4 para atingir, distância 45/180 metros, um alvo. Acerto: 4 (1d8) de dano perfurante.

QUANDO OS GNOLLS ESTÃO ENFRAQUECIDOS, ELES PROCURAM POR ASSENTAMENTOS ISOLADOS, MUTILAM E INCAPACITAM SEUS HABITANTES, E SE ALIMENTAM DELES ENQUANTO DESCANSAM E RECUPERAM A FORÇA.

- ELMINSTER

## GNOLLS

Um bando de guerra gnoll pode incluir um ou mais tipos especiais de gnolls descritos nesta seção.

## FLIND

Um flind é um gnoll perverso e excepcionalmente forte que comanda e direciona o bando de guerra como parte dele. Ele empunha um mangual imbuído com a poderosa magia do próprio Yeenoghu.

Um bando de guerra só pode ter um flind, e esta criatura dita o caminho do bando. Por causa de sua conexão especial com Yeenoghu, um flind usa presságios dos deuses e intuição demoníaca para guiar os gnolls em direção a presas fracas prontas para o abate.

Diferente de outros líderes humanóides que podem esconder-se atrás de seus lacaios, o flind lidera a investida na batalha. Seu mangual causa uma dor demolidora, paralisias, e desorientação naqueles atingidos por seu ataque.

G



## GNOLL ROEDOR DE CARNE

Humanóide Médio (gnoll), caótico e mau

Classe de Armadura 14 (couro batido)

Pontos de Vida 22 (4d8+4)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	10 (+0)	8 (-1)

Testes de Resistência Des +4

Sentidos visão no escuro 18m, Percepção passiva 10

Linguagens Gnoll

Desafio 1 (200 XP)

**Frênesi.** Quando o gnoll reduz uma criatura a 0 pontos de vida com um ataque corpo-a-corpo em seu turno, o gnoll pode usar uma ação bônus para mover-se até metade de seu deslocamento e realizar um ataque de mordida.

### ACÕES

**Ataques Múltiplos.** O gnoll realiza três ataques: um com sua mordida e dois com sua espada curta.

**Mordida.** Ataque corpo-a-corpo com arma: +4 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 4 (1d4+2) de dano perfurante.

**Espada Curta.** Ataque corpo-a-corpo com arma: +4 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 5 (1d6+2) de dano perfurante.

**Investida Súbita.** Até o final de seu turno, o deslocamento do gnoll aumenta para 18 metros e ele não provoca ataque de oportunidades.

## GNOLL ROEDOR DE CARNE

Se pode-se dizer que algum grupo de gnolls é mais feral que outros, este título pertence aos roedores de carne. Estes gnolls evitam o uso de armas à distância em preferência pelas espadas curtas que eles empunham com velocidade e eficiência. No meio de uma luta, eles são capazes de disparar através do campo, cortando e rosnando enquanto atropelam retardatários e finalizam os inimigos feridos.

## GNOLL CAÇADOR

Caçadores são os gnolls mais furtivos de um bando de guerra, e eles colocam seus talentos em uso no campo de batalha de várias maneiras. Na vanguarda de um bando de guerra, caçadores rastejam, em benefício de sua posição isolada, enquanto limpam o caminho para o resto da força esmagar o território inimigo.

Caçadores são particularmente habilidosos com o arco longo, e disparam perversas flechas de fogo com pontas farrapadas. Mesmo quando um caçador não mata seu alvo com o primeiro disparo, o atingir da flecha causa tanta dor que a vítima é impedida em sua tentativa de escapar. Quando um caçador à espreita acha uma presa e não está preocupado em se manter furtivo, ele sopra um chifre feito de osso que produz um gemido parecido com o grito de uma banshee.

## GNOLL CAÇADOR

Humanóide Médio (gnoll), caótico e mau

Classe de Armadura 13 (corselete de couro)

Pontos de Vida 22 (4d8+4)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	12 (+1)	8 (-1)

Perícias Percepção +3, Furtividade +4

Sentidos visão no escuro 18m, Percepção passiva 13

Linguagens Gnoll

Desafio 1/2 (100 XP)

**Frênesi.** Quando o gnoll reduz uma criatura a 0 pontos de vida com um ataque corpo-a-corpo em seu turno, o gnoll pode usar uma ação bônus para mover-se até metade de seu deslocamento e realizar um ataque de mordida.

### ACÕES

**Ataques Múltiplos.** O gnoll realiza dois ataques corpo-a-corpo com sua lança ou dois ataques a distância com seu arco longo.

**Mordida.** Ataque corpo-a-corpo com arma: +4 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 4 (1d4+2) de dano perfurante.

**Lança.** Ataque corpo-a-corpo ou a distância com arma: +4 para atingir, alcance 1,5 metros ou distância 6/18 metros, um alvo. Acerto: 5 (1d6+2) de dano perfurante, ou 6 (1d8+2) de dano perfurante quando utilizada com as duas mãos para realizar um ataque corpo-a-corpo.

**Arco Longo.** Ataque a distância com arma: +4 para atingir, distância 45/180 metros, um alvo. Acerto: 6 (1d8+2) de dano perfurante, e o deslocamento do alvo é reduzido em 3 metros até o final de seu próximo turno.



## GNOLL LÍVIDO

Algumas vezes os gnolls viram-se uns contra os outros, talvez para determinar quem comanda um bando de guerra ou por causa da fome extrema. Mesmo sob circunstâncias ordinárias, gnolls que são privados de vítimas por muito tempo não conseguem controlar sua fome e seu impulso por violência. Eventualmente, eles lutam entre si.

Os sobreviventes devoram a carne de seus companheiros mortos, mas preservam os ossos. Então, ao invocar rituais para Yeenoghu, eles trazem os restos mortais de volta para um semblante de algo vivo na forma de um gnoll lívido.

Lívidos agem parecido como os gnolls em vida, viajando com seus companheiros e tentando matar tudo em seu caminho. Eles não comem e não são motivados pela fome, deixando mais carne para o resto do bando de guerra. Gnolls lívidos são incapazes de empunhar qualquer arma mais sofisticada que uma clava simples.

**Natureza Morta-viva.** Um gnoll lívido não necessita de ar, comida, bebida, ou sono.

Eu ouvi falar de um bruxo que tentou converter magicamente em lívidos alguns de um bando de guerra gnoll destruído, para usá-los em sua própria força de ataque contra os inimigos. Aquilo funcionou bem até Yeenoghu enviar sete bandos de guerra atrás dele.

- Volo

### GNOLL LÍVIDO

Morto Vivo Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 12 (armadura natural)

Pontos de Vida 11 (2d8+ 2)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	8 (-1)	12 (+1)	5 (-3)	5 (-3)	5 (-3)

Imunidades a Dano veneno

Imunidade à Condições exaustão, envenenado

Sentidos visão no escuro 18m, Percepção passiva 7

Linguagens entende Gnoll, mas é incapaz de falar

Desafio 1/4 (50 XP)

**Frenesi.** Quando um lívido reduz os pontos de vida de uma criatura para 0 com um ataque corpo-a-corpo em seu turno, ele pode usar uma ação bônus para se mover até metade de seu deslocamento e realizar um ataque de mordida.

### AÇÕES

**Ataques Múltiplos.** O lívido faz dois ataques: um com sua mordida e um com sua clava.

**Mordida.** Ataque Corpo-a-corpo com Arma: +4 para atingir, alcance 1,5metros, um alvo. Acerto: 4 (1d4+2) de dano perfurante.

**Clava.** Ataque Corpo-a-corpo com Arma: +4 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 4 (1d4+2) de dano de concussão.

### REAÇÕES

**Ataque Vingativo.** Em resposta a um gnoll ser reduzido a 0 pontos de vida ao alcance de 9 metros do lívido, o lívido faz um ataque corpo-a-corpo.

# GRUNGS

Grungs são agressivos humanóides meio-sapo encontrados em florestas chuvosas e selvas tropicais. Eles são ferozmente territoriais e veem a si mesmos como superiores a maioria das outras criaturas.

**Anfíbios que Habitam Árvores.** Grungs vivem em árvores e preferem a sombra. O viveiro de um Grung é mantido em piscinas bem asseguradas ao nível do solo. Cerca de três meses depois de nascer, um grung girino assume a forma de um adulto. Então leva-se de seis a nove meses para que um grung jovem atinja a maturidade.

**Castas e Cores.** A sociedade grung é um sistema de castas. Cada casta põe ovos em viveiros diferentes, e os grungs jovens juntam-se a sua casta após sair do viveiro. Todos os grungs são de um verde acinzentado tedioso quando nascem, mas cada indivíduo assume as cores de sua casta quando atingem a idade adulta.

Grungs verdes são os guerreiros, caçadores e trabalhadores da tribo, e os grungs azuis trabalham como artesãos e em outras tarefas domésticas. Supervisionando e guiando ambos os grupos, estão os grungs roxos, que servem como administradores e comandantes (utilize o bloco de estatísticas do **Grung** para representar membros das castas verdes, azuis e roxas.)

Grungs vermelhos são os estudiosos e usuários de magia da tribo. Eles são superiores aos grungs roxos, azuis e verdes e são respeitados até por grungs de status maiores (utilize bloco de estatísticas do **Grung Selvagem** para representar membros da casta vermelha.)

Castas superiores incluem os grungs laranjas, que são guerreiros de elite que têm autoridade sobre todos os grungs inferiores, e grungs dourados, que detêm as posições de maior liderança. Um soberano da tribo é sempre um grung dourado (utilize as estatísticas do **Grung Guerreiro de Elite** para representar membros das castas laranja e dourada.)

Um grung normalmente permanece em sua casta durante a vida. Em raras ocasiões, um indivíduo que destaca a si mesmo com grandes atos pode receber um

## VARIAÇÃO: VENENOS DE GRUNG

O veneno de Grung perde sua potência 1 minuto depois de ser removido de um grung. Ocorre uma quebra semelhante se o grung morre.

Uma criatura envenenada por um grung pode sofrer um efeito adicional que varia de acordo com a cor da pele do grung. Este efeito dura até que a criatura não esteja mais envenenada pelo grung.

**Verde.** A criatura envenenada não pode se mover, exceto para cima ou faça saltos de pé. Quando a criatura está voando, ela não pode tomar quaisquer ações ou reações, a menos que pouse.

**Azul.** A criatura envenenada deve gritar alto ou de outra forma fazer barulho no início e no final de seu turno.

**Roxa.** A criatura envenenada sente uma necessidade desesperada de se encharcar em líquido ou lama. Não pode fazer ações ou se mover exceto para fazê-lo ou para chegar a um corpo líquido ou lama.

**Vermelho.** A criatura envenenada deve usar sua ação para comer os alimentos que estão ao seu alcance.

**Laranja.** A criatura envenenada tem medo de seus aliados.

**Ouro.** A criatura envenenada é encantada e pode falar Grung.

Sapos venenosos e conscientes que vivem em árvores. Verdadeiramente os deuses nos odeiam.  
- Volo

convite para se juntar a uma casta mais alta. Através de uma combinação de tópicos herbais e um ritual mágico, um grung elevado muda de cor e é introduzido a sua nova casta da mesma forma que um jovem da casta seria. Dali em diante, o grung e seus descendentes são membros da casta mais alta.

**Naturalmente Tóxicos.** Todos os grungs secretam uma substância que é inofensiva para eles, mas venenosa para outras criaturas. Um grung também pode usar o veneno para envenenar suas armas.

**Escravizadores.** Os grungs estão sempre à procura de criaturas que eles possam capturar e escravizar. Grungs usam escravos para todo tipo de tarefa inferior, mas sobretudo eles apenas gostam de mandar neles. Escravos são alimentados com comida um pouco envenenada para serem mantidos apáticos e complacentes. Uma criatura aflijida dessa forma por um longo período torna-se uma concha de sua própria forma e só pode ser restaurada a normalidade com magia.

**Dependência de Água.** Um grung que falha ao mergulhar na água por pelo menos 1 hora durante o dia sofre um nível de exaustão até o fim do dia. Um grung pode recuperar-se desta exaustão apenas através de magia ou mergulhando na água por pelo menos 1 hora.

## GRUNG

Humanóide Pequeno (grung), leal e mau

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 11 (2d6+ 4)

Deslocamento 7,5m, escalar 7,5m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Testes de Resistência Des +4

Perícias Atletismo +2, Percepção +2, Furtividade +4, Sobrevivência +2

Imunidades a Dano veneno

Imunidade à Condições envenenado

Sentidos Percepção passiva 12

Linguagens Grung

Desafio 1/4 (50 XP)

**Anfíbio.** O grung pode respirar ar e água.

**Pele Venenosa.** Qualquer criatura que agarra o grung ou tiver contato direto com a pele do grung deve ser bem sucedido em um teste de resistência de constituição CD 12 ou ficará envenenado por 1 minuto. Uma criatura envenenada que não esteja mais em contato direto com o grung pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos, encerrando o efeito em si mesmo se tiver sucesso.

**Salto Parado.** O salto longo do grung é de até 7,5 metros e seu salto em altura é de até 4,5 metros, com ou sem uma corrida no inicio.

## AÇÕES

**Adaga.** Ataque corpo-a-corpo com Arma: +4 para atingir, alcance 1,5 metros ou distância 6/18 metros, um alvo. Acerto: 4 (1d4+2) de dano perfurante, e o alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de constituição CD 12 ou sofre 5 (2d4) de dano de veneno.



## GRUNG GUERREIRO DE ELITE

Humanóide Pequeno (grung), leal e mau

**Classe de Armadura** 13

**Pontos de Vida** 49 (9d6+ 18)

**Deslocamento** 7,5m, escalar 7,5m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

**Testes de Resistência** Des +5

**Perícias** Atletismo +2, Percepção +2, Furtividade +5, Sobrevivência +2

**Imunidades a Dano** veneno

**Imunidade à Condições** envenenado

**Sentidos** Percepção passiva 12

**Linguagens** Grung

**Desafio** 2 (450 XP)

**Anfíbio.** O grung pode respirar ar e água.

**Pele Venenosa.** Qualquer criatura que agarrar o grung ou tiver contato direto com a pele do grung deve ser bem sucedido em um teste de resistência de constituição CD 12 ou ficará envenenado por 1 minuto. Uma criatura envenenada que não esteja mais em contato direto com o grung pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos, encerrando o efeito em si mesmo se tiver sucesso.

**Salto Parado.** O salto longo do grung é de até 7,5 metros e seu salto em altura é de até 4,5 metros, com ou sem uma corrida no início.

## AÇÕES

**Adaga.** Ataque Corpo-a-corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 metros ou distância 6/18 metros, um alvo. Acerto: 4 (1d4+3) de dano perfurante, e o alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de constituição CD 12 ou sofre 5 (2d4) de dano de veneno.

**Arco Curto.** Ataque à Distância com Arma: +5 para atingir, distância (24/96 metros), um alvo. Acerto: 6 (1d6+3) de dano perfurante, e o alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de constituição CD 12 ou sofre 5 (2d4) de dano de veneno.

**Coaxar Hipnotizante (Recarga 6).** O grung faz um barulho de canto do qual outros grungs são imunes. Cada humanóide ou besta que estiver no alcance de 4,5 metros do grung e seja capaz de ouvir deve ser bem sucedido em um teste de resistência de sabedoria CD 12 ou será atordoada até o fim do próximo turno do grung.

## GRUNG SELVAGEM

Humanóide Pequeno (grung), leal e mau

**Classe de Armadura** 13 (16 com pele de árvore)

**Pontos de Vida** 27 (5d6+ 10)

**Deslocamento** 7,5m, escalar 7,5m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

**Testes de Resistência** Des +5

**Perícias** Atletismo +2, Percepção +4, Furtividade +5, Sobrevivência +4

**Imunidades a Dano** veneno

**Imunidade à Condições** envenenado

**Sentidos** Percepção passiva 14

**Linguagens** Grung

**Desafio** 1 (200 XP)

**Anfíbio.** O grung pode respirar ar e água.

**Pele Venenosa.** Qualquer criatura que agarrar o grung ou tiver contato direto com a pele do grung deve ser bem sucedido em um teste de resistência de constituição CD 12 ou ficará envenenado por 1 minuto. Uma criatura envenenada que não esteja mais em contato direto com o grung pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos, encerrando o efeito em si mesmo se tiver sucesso.

**Conjuração.** O grung é um conjurador de nível 9. Sua habilidade de conjuração é Sabedoria (TR de magia CD12, +4 para atingir com ataques mágicos). Ele conhece as seguintes magias de ranger:

1º Nível (4 slots): *curar ferimentos, salto*

2º Nível (3 slots): *pele de ávore, crescer espinhos*

3º Nível (2 slots): *ampliar plantas*

**Salto Parado.** O salto longo do grung é de até 7,5 metros e seu salto em altura é de até 4,5 metros, com ou sem uma corrida no início.

## AÇÕES

**Adaga.** Ataque Corpo-a-corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 metros ou distância 6/18 metros, um alvo. Acerto: 4 (1d4+3) de dano perfurante, e o alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de constituição CD 12 ou sofre 5 (2d4) de dano de veneno.

**Arco Curto.** Ataque à Distância com Arma: +5 para atingir, distância (24/96 metros), um alvo. Acerto: 6 (1d6+3) de dano perfurante, e o alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de constituição CD 12 ou sofre 5 (2d4) de dano de veneno.

# GUARDA DRAGONETE

Um guarda dragonete é uma criatura reptiliana criada a partir de escamas de dragão por meio de um bizarro e horrível ritual. Quando treinado apropriadamente, um dragonete é obediente, leal e territorial, o que faz dele um excelente vigia que pode seguir simples comandos.

**Presentes de Dragões.** O ritual para criar um guarda dragonete foi originalmente inventado pelo culto de Tiamat, mas se espalhou para outros grupos que são peritos em arcanismo e associados com dragões. A cooperação de um dragão é necessária para o ritual ter sucesso, e um dragão geralmente fornece tal ajuda quando quer recompensar seus aliados ou adoradores com um servo valioso.

O ritual, que leva vários dias, requer 4,5 quilos de escamas de dragão (doadas pelo dragão aliado ao grupo), uma grande quantidade de carne fresca, e um caldeirão de ferro. Quando o processo está completo, um ovo do tamanho de um halfling emerge do caldeirão e está pronto para chocar em poucas horas.

**Ansiosos para Aprender.** Um guarda dragonete recém chocado se apega à primeira criatura que o alimenta (normalmente aquele que planeja treina-lo), estabelecendo um laço agressivo, porém de confiança com este indivíduo. Um guarda dragonete está totalmente desenvolvido dentro de duas a três semanas e pode ser treinado na mesma quantidade de tempo. Ele é o equivalente a um cão de guarda em termos do que ele pode ser treinado para fazer.

Um guarda dragonete se assemelha ao tipo de dragão do qual ele foi criado, porém com uma forma musculosa, agachada e sem asas. Um dragonete não pode reproduzir-se, nem suas escamas podem ser usadas para fazer outros dragonetes de guarda.

## GUARDA DRAGONETE

*Dragão Médio, sem alinhamento*

**Classe de Armadura** 14 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 52 (7d8+ 21)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	4 (-3)	10 (+0)	7 (-2)

**Perícias** Percepção +2

**Sentidos** visão no escuro 18m, Percepção passiva 12

**Linguagens** entende Dracônico, mas é incapaz de falar

**Desafio** 2 (450 XP)

## ACÕES

**Ataques Múltiplos.** O guarda dragonete faz dois ataques: um com sua mordida e um com sua cauda.

**Mordida.** Ataque Corpo-a-corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 7 (1d8+3) de dano perfurante.

**Cauda.** Ataque Corpo-a-corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 6 (1d6+3) de dano de concussão.

## VARIANTE: GUARDAS DRACONETES CROMÁTICOS

Cada tipo de sangue e de escamas de dragão cromático cria um guarda dragonete que se assemelha a uma versão atrofiada e sem asas daquele tipo de dragão, com habilidades únicas relacionadas aquele tipo. Cada um tem as características descritas abaixo.

**Guarda dragonete Negro.** Um guarda dragonete de negro é anfíbio (pode respirar no ar ou na água), tem um deslocamento de nado de 9 metros, e tem resistência a dano de ácido.

**Guarda dragonete Azul.** Um guarda dragonete azul tem um deslocamento de escavação de 6 metros e resistência a dano elétrico.

**Guarda dragonete Verde.** Um guarda dragonete verde é anfíbio (pode respirar no ar ou na água), tem um deslocamento de nado de 9 metros, e tem resistência a dano de veneno.

**Guarda dragonete Vermelho.** Um guarda dragonete vermelho tem um deslocamento de escalada de 9 metros e resistência a dano de fogo.

**Guarda dragonete Branco.** Um guarda dragonete branco tem um deslocamento de escavação de 6 metros, um deslocamento de escalada de 9 metros, e resistência a dano de frio.



# HOBGOBLINS

Os Hobgoblins mais cruéis são aceitos em organizações de elite onde recebem treinamento especial muito além do oferecido no serviço militar. A Academia da Devastação e a Sombras de Ferro são duas destas organizações, e seus membros são temidos dentre toda a espécie.

## HOBGOBLIN DEVASTADOR

Dentro da sociedade hobgoblin, a Academia da Devastação identifica hobgoblins com talento para a mágica e os coloca em um extenuante regime de treinamento que os garante a habilidade de lançar bolas de fogo e outras magias destrutivas em favor de sua tropa. Um hobgoblin devastador, em um campo de batalhas, é simultaneamente uma bênção para seus aliados e uma ameaça para todos os inimigos próximos.

**Na Batalha.** Enquanto outras culturas tratam seus magos como acadêmicos reclusos, hobgoblins esperam que seus conjuradores lutem. Devastadores aprendem o básico quanto ao uso de armas e medem seus feitos pelos inimigos derrotados com suas magias.

Devastadores tem o respeito dos membros de sua tropa e recebem obediência e deferência de muitos

quartéis. Sua habilidade de devastar uma formação inimiga inteira com apenas uma magia permite que recebam muito mais glória em batalha do que um único guerreiro.

Outras culturas talvez vejam o uso de tais habilidades como um atalho para a glória, mas para hobgoblins o dom da magia é tão valioso e útil como um braço forte para a espada ou o brilhantismo em táticas militares. Estas são bênçãos de Maglubiyet e devem ser cultivadas e usadas contra seus inimigos.

**Apenas o Resultado Importa.** Devastadores utilizam uma forma simplificada de evocação de magias. Em seu treinamento falta a teoria e o contexto estudados por outros, fazendo-os habilidosos em combate, mas praticamente iletrados nos detalhes de como e porque a magia funciona. A Academia da Devastação acredita que a abordagem acadêmica da magia é um sinal de fraqueza e ineficiência. Um guerreiro não precisa aprender metalurgia para brandir uma lâmina, então por que um mago deveria se preocupar com de onde vem a magia? Devastadores adoram provar sua superioridade em batalha buscando conjuradores inimigos e os destruindo.

### HOBGOBLIN DEVASTADOR

Humanóide Médio (*globinóide*), leal e mal

**Classe de Armadura** 13 (couro batido)

**Pontos de Vida** 45 (7d8+ 14)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)

**Perícias** Arcana +5

**Sentidos** visão no escuro 18m, Percepção passiva 11

**Linguagens** Comum, Goblin

**Desafio** 4 (1,100 XP)

**Vantagem Arcana.** Uma vez por turno, o hobgoblin pode infligir um dano extra de 7 (2d6) a uma criatura que ele tenha atingido com uma magia se este alvo estiver a menos de 1,5 metros de um de seus aliados e este aliado não esteja incapacitado.

**Exército Arcano.** Quando o hobgoblin lança uma magia que causa dano ou força outra criatura a realizar um teste de resistência, ele pode escolher a si mesmo e qualquer número de aliados para ser imune ao dano causado e ter sucesso no teste de resistência requerido.

**Conjuração.** O hobgoblin é um conjurador de 7º nível. Seu atributo para lançar magias é Inteligência (CD 13, +5 para jogada de ataque). Ele tem as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (a vontade): *Respingo ácido, dardo de fogo, raio gélido, aperto chocante*

1º nível (4 espaços): *Nuvem de névoa, mísseis mágicos, onda de trovão*

2º nível (3 espaços): *Rajada de vento, flecha ácida de Melf, raio escaldante*

3º nível (3 espaços): *Bola de fogo, voar, raio elétrico*

4º nível (1 espaço): *Tempestade de gelo*

### AÇÕES

**Cajado.** Ataque Corpo-a-corpo com Arma: +3 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 4 (1d6 +1) de dano de concussão ou 5 (1d8 +1) de dano de concussão se usado com as duas mãos.





## HOBGOBLIN SOMBRA DE FERRO

Os Sombras de Ferro são monges hobgoblins que atuam como agentes, batedores e assassinos. Eles investigam planos de traição, rebelião e deslealdade entre os hobgoblins.

**Treinados em Segredo.** Sombras de Ferro são recrutados entre as fileiras hobgoblins. Cada membro fica de olhos abertos para identificar potenciais recrutas, cuja agilidade e vigor são atingidos somente através de um rígido comprometimento com os desejos de Maglubiyet.

Um candidato a admissão é submetido a uma série de testes desenvolvidos para revelar qualquer indício de deslealdade. Aqueles que falham são mortos, enquanto os que passam recebem treinamento secreto nas artes mágicas e marciais. Esta doutrinação é um processo árduo e lento; muitos aspirantes não o concluem, e podem se passar anos sem que os Sombras de Ferro recebam novos membros em suas fileiras. Enquanto um recruta é treinado, ele serve os Sombras de Ferro observando e reportando comportamentos suspeitos.

**Mestres das Sombras e Punhos.** Quando o treinamento do recruta chega ao fim, ele está pronto para manear uma combinação mortal de técnicas de combate desarmadas e magias sombrias para enganar e derrotar seus inimigos. Ele continua espionando outros hobgoblins, mas agora também tem poderes para conduzir assassinatos e missões de espionagem, tanto contra inimigos como entre goblinóides. Estas missões são ordenadas pelos clérigos de Maglubiyet, sempre atentos à comunidade goblinóide para assegurar que esteja de acordo com a vontade de Maglubiyet.

**Demônios Mascarados.** Os Sombras de Ferro em uma missão secreta usam máscaras criadas para se assemelharem a demônios, tanto para ocultar suas identidades quanto para amedrontar seus inimigos.

Suas máscaras também significam a suposta origem de suas técnicas de combate. Os sacerdotes de Maglubiyet ensinam que O Grande roubou os segredos das sombras de um poderoso demônio, permitindo que seus seguidores escondessem suas identidades, andassem entre sombras e criassem ilusões para confundir e perturbar seus inimigos.

### HOBGOBLIN SOMBRA DE FERRO

Humanóide Médio (goblinóide), leal e mal

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida 32 (5d8+ 10)

Deslocamento 12m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)

Perícias Acrobacia +5, Atletismo +4, Furtividade +5

Sentidos visão no escuro 18m, Percepção passiva 12

Linguagens Comum, Goblin

Desafio 2 (450 XP)

**Conjuração.** O hobgoblin é um conjurador de 2º nível. Sua habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência de magia 12, +4 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias de feiticeiro preparadas:

Truques (à vontade): *Ilusão Menor, Prestidigitação, Ataque Certeiro*

1º nível (3 espaços): *Enfeitiçar Pessoa, Disfarçar-se, Recuo Acelerado, Imagem Silenciosa*

**Defesa sem Armadura.** Quando o hobgoblin não estiver vestindo uma armadura ou um escudo, sua CA inclui seu modificador de Sabedoria.

### AÇÕES

**Ataques Múltiplos.** O hobgoblin faz quatro ataques, cada um pode ser um golpe desarmado ou um ataque com dardos. Ele também pode utilizar seu Passeio pelas Sombras uma vez, antes ou depois de um de seus ataques.

**Ataque Desarmado.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 5 (1d4 + 3) de dano concussivo.

**Dardo.** Ataque a distância com Arma: +5 para atingir, alcance 6/18m, um alvo. Acerto: 5 (1d4 + 3) de dano perfurante.

**Passeio pelas Sombras.** O hobgoblin se teleports magicamente, junto com qualquer equipamento que estiver carregando, para até 9 metros de distância, em um espaço não utilizado que ele possa ver. Ambos os espaços, de onde ele parte e para o qual ele vai, devem estar na penumbra ou na escuridão.

# KI-RIN

Ki-rins são nobres criaturas celestiais. Nos Planos Externos, os ki-rins a serviço de divindades benevolentes assumem um papel direto na eterna luta entre o bem e o mal. No mundo mortal, um ki-rin é amplamente celebrado como um prenúncio do destino, um guardião do sagrado e um contrapeso às forças do mal.

**Bem Personificado.** Ki-rins são a encarnação do bem, e sua aparição pode evocar medo ou temor em quem o vê. Um ki-rin típico parece um cervo musculoso do tamanho de um elefante, coberto de escamas douradas alinhadas em algumas partes com peles douradas. Tem uma juba e uma cauda dourada escura, cascos cobreados e um chifre em forma de espiral, logo acima e entre os seus luminosos olhos violetas. Quanto tocado por uma brisa, suas escamas e pelos podem criar a impressão de que o ki-rin está em chamas com um fogo santo e dourado.

Além de sua coloração, ki-rins variam em aparência, com base na divindade cada um reverencia e a função que normalmente executa a serviço deste deus. Alguns tem forma de cavalo, parecendo gigantescos unicórnios, e muitas vezes são usados como guardiões. Outros têm características draconianas e tendem a ser agressivos inimigos do mal. Um chifre é o mais comum, mas um ki-rin de comportamento feroz pode ter dois chifres ou um conjunto de chifres como os de um grande cervo.

**Portadores de Bênçãos.** As pessoas comuns

consideram os ki-rins raros e remotos arautos da boa fortuna. Ver um ki-rin voando é uma bênção, e eventos que acontecem em tal dia são especialmente auspiciosos. Se um ki-rin pousa durante uma cerimônia, como um anúncio de nascimento ou uma coroação, todos os presentes compreendem que a criatura está dizendo-lhes boas novas estão por vir. O ki-rin transmite seus dons e presságios, então volta para os céus. Ki-rins também foram conhecidos por aparecer nos locais de grandes batalhas para inspirar e fortalecer o lado do bem, ou para resgatar heróis de morte certa.

Um ki-rin reivindica um território no mundo para vigiar e pode salvaguardar uma área que engloba várias nações. Em outros Planos, os ki-rins que servem a boas divindades vão para onde forem mandados, o que pode incluir chegar ao Plano Material em uma missão. Um discípulo de ki-rin geralmente serve sua deidade como um escudeiro, um mensageiro ou um espião.

Ki-rins são atraídos para o culto de deidades de coragem, lealdade, altruismo e verdade, bem como o avanço das sociedades justas. Em geral, em Fae run, os ki-rins se unem principalmente a Torm, embora também sirvam seus aliados Tyr e Ilmater.

**Objetos de Adoração.** Porque um ki-rin é conhecido por sua sabedoria, outras criaturas naturalmente o procurariam com perguntas e pedidos, se pudesse. Por essa razão, entre outras, a criatura estabelece seu lar no topo escondido de uma montanha ou em algum outro local igualmente inacessível. Apenas aqueles que têm a tenacidade de completar a jornada assustadora

## KI-RIN

Celestial Enorme, leal e bom

**Classe de Armadura** 20 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 152 (16d12+ 48)

**Deslocamento** 18m, vôo 36m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	20 (+5)	20 (+5)

**Perícias** Percepção +9, Intuição +9, Religião +8

**Imunidades a Dano** veneno

**Imunidades à Condição** envenenado

**Sentidos** percepção às cegas 9m, visão no escuro 18m, Percepção passiva 19

**Linguagens** todas, telepatia 36m

**Desafio** 12 (8,400 XP)

**Conjuração Inata.** A habilidade de conjuração de um ki-rin é Carisma (CD de resistência de magia 17). O ki-rin pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *Forma Gasosa, Imagem Maior* (versão de 6º nível), *Caminhar no Vento*  
1/dia: *Criar Alimentos*

**Resistência Lendária (3/Dia).** Se o ki-rin falhar em um teste de resistência, ele pode escolher obter sucesso, no lugar.

**Resistência à Magia.** O ki-rin possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

**Armas Mágicas.** Os ataques com arma do ki-rin são mágicos.

**Conjuração.** O ki-rin é um conjurador de 18º nível. Sua habilidade de conjuração é Sabedoria (CD de resistência de magia 17, +9 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias de clérigo preparadas:  
Truques (à vontade): *Luz, Consertar, Chama Sagrada,*

*Estabilizar, Taumaturgia.*

1º nível (4 espaços): *Comando, Curar Ferimentos, Detectar Bem e Mal, Proteção Contra o Bem e o Mal, Santuário.*

2º nível (3 espaços): *Acalmar Emoções, Restauração Menor, Silêncio.*

3º nível (3 espaços): *Dissipar Magia, Remover Maldição, Enviar Mensagem.*

4º nível (3 espaços): *Banimento, Movimentação Livre, Guardião da Fé.*

5º nível (3 espaços): *Restauração Maior, Curar Ferimentos em Massa, Vidência.*

6º nível (1 espaço): *Banquete dos Heróis, Visão da Verdade.*

7º nível (1 espaço): *Forma Etérea, Viagem Planar.*

8º nível (1 espaço): *Controlar o Clima.*

9º nível (1 espaço): *Ressurreição Verdadeira.*

## AÇÕES

**Ataques Múltiplos.** O ki-rin faz três ataques: dois com seus cascos e um com seu chifre.

**Casco.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +9 para atingir, alcance 4,5m, um alvo. Acerto: 10 (2d4 + 5) de dano concussivo.

**Chifre.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +9 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 14 (2d8 + 5) de dano perfurante.

## AÇÕES LENDÁRIAS

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

**Detectar.** O ki-rin executa um teste de Sabedoria (Percepção) ou um teste de Sabedoria (Intuição).

**Castigar.** O ki-rin realiza um ataque com seus cascos ou lança a magia *Chama Sagrada*.

**Mover-se.** O ki-rin percorre até metade de seu deslocamento, não causando ataques de oportunidade durante seu movimento.

K



Eu estava terrorificado, com os olhos em lágrimas, diante da mera visão pela primeira vez de um ki-rin, e olhe que eu já havia encontrado até mesmo deuses.

- Volo

até um covil de ki-rin se provar digno de falar com seu ocupante.

Muitos que procuram a orientação de um ki-rin acabam prometendo serviço à criatura. Eles estudam como monges sob sua tutela e servem como seus agentes no mundo. Os seguidores de um ki-rin podem viajar incógnitos através da terra, procurando notícias de um mal crescente e trabalhando nos bastidores, ou podem ser campeões da causa de seu mestre, para derrotar a vilania onde quer que ela seja encontrada.

## COVIL LUXUOSO

Nos planos celestiais, os ki-rins residem em altos e elegantes ninhos cheios de objetos luxuosos. No mundo, um ki-rin escolhe um local semelhante, como sobre um alto pináculo ou dentro de uma nuvem solidificada pela magia do ki-rin. Visto de fora, o covil de um ki-rin é indistinguível de um local natural, e a entrada é difícil de encontrar e alcançar para os visitantes. No interior, o covil é um lugar sereno e confortável, seu ambiente é uma mistura de palácio e templo. Se o ki-rin tomou criaturas em seu serviço, seu covil se expande como um local sagrado onde o ki-rin não só repousa, mas também ensina os mistérios sagrados.

Dentro de seu covil, um ki-rin tem o poder de conjurar objetos até três vezes por dia, usando cada uma das seguintes versões do poder uma vez. Uma versão cria permanentemente objetos feitos de material macio, baseado em plantas, incluindo objetos manufaturados, como panos, travesseiros, cordas,

cobertores e roupas, em quantidade suficiente para preencher um cubo de 6 metros. A segunda versão cria permanentemente objetos feitos de madeira ou material duro similar, baseado em planta,

em quantidade suficiente para preencher um cubo de 3 metros. A terceira versão cria objetos feitos de pedra ou metal em quantidade suficiente para encher um cubo 60 centímetros, mas todos os materiais criados desta maneira duram por somente 1 hora.

## EFEITOS REGIONAIS

A natureza celestial do ki-rin transforma a região ao redor de seu covil. Qualquer um dos seguintes efeitos mágicos pode ser encontrado por viajantes nas proximidades:

- A água flui pura a menos de 5 quilômetros de um covil de ki-rin. Qualquer corrupção intencional da água não dura mais de 3 minutos.
- Animais, plantas e criaturas boas a menos de 5 quilômetros do covil do ki-rin ganham vigor à medida que evoluem para uma forma idealizada. Essas criaturas raramente são agressivas em relação a outros que não sejam normalmente suas presas. Criaturas malignas não podem tolerar a atmosfera sagrada dentro da mesma distância, e geralmente escolhem viver muito mais longe do domínio de um ki-rin.
- Maldições, doenças e venenos que afetam criaturas com alinhamento bom são suprimidas quando estão a menos de 5 quilômetros do covil.
- Um ki-rin pode conjurar *Controlar Clima* quando estiver a menos de 5 quilômetros de seu covil. O ponto de origem da magia é sempre o ponto ao ar livre mais próximo do centro do seu covil. O ki-rin não precisa manter o céu no seu campo de visão ou se concentrar para que a mudança no tempo persista.
- Até 5 quilômetros do covil, criaturas não malignas que caírem por outro motivo que não uma ação do ki-rin e seus aliados, são flutuados pelo vento até o chão. Estas criaturas desempenham uma taxa de 18 metros por turno e não recebem qualquer dano por queda.

Quando o ki-rin morre, todos esses efeitos desaparecem imediatamente, embora o efeito revigorante da flora e da fauna permaneça por 3 anos.

# KOBOLDS

Alguns kobolds possuem alguns dons transmitido a eles por dragões ou deuses, os permitindo alcançar patamares superiores aos de sua raça. Outros nascem com uma cruel inventividade, que poucos poderiam igualar.

## KOBOLD ESCUDO DE DRAGÃO

Um kobold escudo de dragão é um campeão de sua raça. Quase todos os escudos de dragão começam sua vida como kobolds comuns, antes de serem escolhidos por um dragão e receberem grandes poderes com o propósito de proteger seus ovos, mas em raras ocasiões um kobold nasce com habilidades similares inatas de um escudo de dragão. Talentoso em combate, possuem inúmeras cicatrizes vindas de violentas lutas e carregam um escudo feito de escamas de dragão achadas por ele.

**Coragem Incomum.** Um escudo de dragão conhece seu lugar de honra dentre sua tribo, mas sendo um kobold em sua essência, a maioria deles se sente indigno de seu status e desesperadamente tenta provar a si mesmo que o merece. A covardia kobold continua presente no escudo de dragão, e ele ainda poderá fugir de um embate, mas também lutará em caso de perigo real, inspirando os outros kobolds a segui-los em sua incursão contra os invasores de sua tribo.

## KOBOLD INVENTOR

Um kobold inventor, astuto e com mãos ligeiras, constrói armas improvisadas na esperança de ganhar alguma vantagem em combate. Um inventor captura insetos, porções exóticas de limo de masmorras, e reivindica os melhores bens roubados como ingredientes para seus experimentos. Suas criações são cômicas em sua forma, mas – como as armadilhas dos kobolds – elas funcionam melhor do que parecem.

**Boas Enquanto Duram.** Uma nova arma criada por um inventor durará apenas um ou dois ataques antes de quebrar, mas pode ser surpreendentemente efetiva nesse esse meio tempo. A maioria dos inventores são habilidosos o suficiente para fazer com que suas armas não explodam em si, mas outros usuários podem não ser tão sortudos. A utilidade das armas nem sempre está em sua letalidade – em muitos casos elas servem a seu propósito se distraem, assustam ou confundem uma criatura tempo suficiente para que outros kobolds matem o inimigo. Mesmo longe de ameaças, geralmente um inventor possui uma ou duas armas improvisadas ao seu dispor.

## KOBOLD FEITICEIRO ESCAMOSO

Um kobold feiticeiro escamoso possui talento inato para magia arcana, sendo um membro de grande valor de sua tribo por diversas razões. A divindade dos kobols continua aprisionada, e por esse motivo a maioria das tribos não possui muitos usuários de magia divina, e os feiticeiros escamosos preenchem os papéis de conselheiros e historiadores. Em tempos de paz, eles usam suas magias para fortificar e aprimorar as proles e amparar o resto dos kobolds. Quando a tribo é ameaçada, um feiticeiro escamoso lança fogo e veneno contra seus inimigos, guardando um pouco de magia para si mesmo caso precise fugir ou se livrar de um captor.

**Obrigação com o Dragão.** Em uma tribo associada a um dragão, tipicamente localizada nas redondezas do covil do dragão, o feiticeiro escamoso também serve como diplomata e porta voz – antecipando as necessidades do dragão, emitindo comandos para outros kobolds em nome do dragão e reportando informações pertinentes a ele. O feiticeiro é tão admirado e respeitado pelo dragão quanto os kobolds comuns, mas ele sabe que seu dever necessita que ele não bajule seu mestre a todo momento. Inclusive, ele entende que sua frequente proximidade com o dragão significa que ele



## KOBOLD ESCUDO DE DRAGÃO

Humanóide Pequeno (kobold), leal e mau

Classe de Armadura 15 (couro e escudo)

Pontos de Vida 44 (8d6+ 16)

Deslocamento 6m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	8 (-1)	9 (-1)	10 (+0)

Perícias Percepção +1

Resistência a Dano veja Resistência Dracônica abaixo

Sentidos visão no escuro 18m, Percepção passiva 11

Linguagens Comum, Dracônico

Desafio 1 (200 XP)

**Resistência Dracônica.** O kobold possui resistência de um tipo baseado na cor do dragão que lhe investiu poder (escolha ou role um d10): 1-2, ácido (negro); 3-4, frio (branco); 5-6, fogo (vermelho); 7-8, elétrico (azul); 9-10, veneno (verde).

**Coração de Dragão.** Se o kobold estiver amedrontado ou paralisado por efeitos que lhe permitam jogadas de resistência, ele poderá repetir o teste no início de seus turnos para finalizar o efeito sobre si e todos os kobolds até 9 metros dele. Qualquer kobold que se beneficie dessa habilidade (incluindo o escudo de dragão) terá vantagem na próxima jogada de ataque.

**Táticas de Matilha.** O kobold tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do kobold estiver a 1,5 metro da criatura e não estiver incapacitado.

**Sensibilidade à Luz Solar.** Enquanto estiver sob luz solar, o kobold tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

## AÇÕES

**Ataques Múltiplos.** O kobold faz dois ataques corpo-a-corpo.

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

provavelmente será o primeiro a morrer caso seu mestre fique descontente ou irritado, assim mantendo freneticamente um equilíbrio entre adoração e terror em seu comportamento em relação ao dragão.

## KOBOLD INVENTOR

Humanóide Pequeno (kobold), leal e mau

**Classe de Armadura** 12

**Pontos de Vida** 13 (3d6+ 3)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

**Perícias** Percepção +0

**Sentidos** visão no escuro 18m, Percepção passiva 10

**Linguagens** Comum, Dracônico

**Desafio** 1/4 (50 XP)

**Táticas de Matilha.** O kobold tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do kobold estiver a 1,5 metro da criatura e não estiver incapacitado.

**Sensibilidade à Luz Solar.** Enquanto estiver sob luz solar, o kobold tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

## AÇÕES

**Adaga.** Ataque Corpo-a-Corpo à distância com Arma: +4 para atingir, alcance 1,5m ou 6/18m, um alvo. Acerto: 4 (1d4 + 2) de dano perfurante.

**Funda.** Ataque a distância com arma: +4 para atingir, alcance 9/36m, um alvo. Acerto: 4 (1d4 + 2) de dano concussivo.

**Invenção Bélica.** O kobold usa uma das opções seguintes (role um d8 ou escolha uma); o kobold não pode usar mais de uma opção por dia:

1. **Ácido.** O kobold arremessa um frasco de ácido.

Ataque a distância com arma: +4 para atingir, alcance 1,5/6m, um alvo. Acerto: 7 (2d6) de dano ácido.

2. **Fogo Alquímico.** O kobold lança um frasco de fogo alquímico. Ataque a distância com arma: +4 para atingir, alcance 1,5/6m, um alvo. Acerto: 2 (1d4) de dano por fogo no início de cada um dos turnos do alvo. A criatura pode encerrar esse dano usando uma ação para fazer um teste de destreza com CD 10 para apagar as chamas.

3. **Cesta de Centopéias.** O kobold lança uma pequena cesta a 6 metros de si, em um espaço de 1,5m. Um enxame de insetos (centopéias) com 11 pontos de vida emerge do cesto e rola iniciativa. No final de cada um de seus turnos, existe 50% de chance do enxame se dispersar.

4. **Jarro de Limo Verde.** O kobold arremessa um jarro de cerâmica cheio de limo verde em um alvo, que quebra com o impacto. Ataque a distância com arma: +4 para atingir, alcance 1,5/6m, um alvo. Acerto: O alvo fica coberto com uma camada de limo verde (veja o capítulo 5 do *Guia do Mestre*). Em caso de erro, a camada de limo verde cobre aleatoriamente uma parede ou chão de 1,5m a até 1,5m do alvo.

5. **Pote de Vermes da Podridão.** O kobold arremessa um pote de cerâmica em um espaço de 1,5m até 6 metros de si, que se quebra com o impacto. Um enxame de vermes da



podridão (veja o apêndice A) emerge dos pedaços do pote e torna-se uma ameaça naquele quadrado.

6. **Escorpião no Graveto.** O kobold faz um ataque com um escorpião amarrado no final de um graveto de 1,5m. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +4 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 1 de dano perfurante. O alvo precisa fazer um teste de resistência de constituição com CD 9, recebendo 4 (1d8) de dano por veneno em caso de falha, ou metade disso em caso de sucesso.

7. **Gambá na Gaiola.** O kobold liberta um gambá em um espaço desocupado a 1,5m dele. O gambá possui deslocamento de 6 metros, CA 10, 1 ponto de vida e nenhum ataque efetivo. Ele rola iniciativa e, em seu turno, ele espirra um líquido mal cheiroso em uma criatura aleatória até 1,5m dele. O alvo faz um teste de resistência de constituição com CD 9, em caso de falha, o alvo fica enjoado e não pode usar ações por um minuto. O alvo pode repetir esse teste no final de cada um de seus turnos, acabando com o efeito em caso de sucesso. Uma criatura que não precise respirar ou seja imune a veneno é bem sucedido automaticamente nesse teste. Uma vez que o gambá espirra seu líquido mal cheiroso, ele não poderá usar novamente até o fazer um descanso longo ou curto.

8. **Ninho de Vespas na Bolsa.** O kobold arremessa até 6 metros uma pequena bolsa em uma área de 1,5m. Um enxame de insetos (vespas) com 11 pontos de vida emerge da bolsa e rola iniciativa. No final de cada um de seus turnos, existe uma chance de 50% do enxame se dispersar.



Nunca começa o erro de pensar que kobolds são estúpidos ou retardatários só porque são pequenos. Tamanho nada tem a ver com isto.

- Volo

## KOBOLD FEITICEIRO ESCAMOSO

Humanóide Pequeno (kobold), leal e mal

**Classe de Armadura** 15 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 27 (5d6 + 10)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	9 (-1)	14 (+2)

**Perícias** Arcanismo+2, Medicina+1

**Sentidos** visão no escuro 18m, Percepção passiva 9

**Linguagens** Comum, Draconico

**Desafio** 1 (200 XP)

**Conjuração.** O kobold é um conjurador de 3º nível. Sua habilidade de conjuração é Carisma (CD de resistência de magia 12, +4 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias de feiticeiro preparadas:

Truques (à vontade): *Raio de Fogo*, *Mãos Mágicas*, *Consertar*, *Espírito Ácido*.

1º nível (4 espaços): *Enfeitiçar Pessoa*, *Orbe Cromática*, *Recuo Acelerado*.

2º nível (2 espaços): *Raio Ardente*.

**Pontos de Feitiçaria.** O kobold possui 3 pontos de feitiçaria. Ele pode gastar 1 ou mais pontos de feitiçaria como uma ação bônus para ganhar um dos seguintes benefícios:

**Magia Aumentada:** Quando um kobold lança uma magia que force a criatura a fazer um teste de resistência, ele poderá gastar 3 pontos de feitiçaria para dar desvantagem no primeiro teste da criatura.

**Magia Sutil:** Quando o kobold conjura uma magia, ele poderá usar um ponto de feitiçaria para fazê-lo sem qualquer componente somático ou verbal.

**Táticas de Matilha.** O kobold tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do kobold estiver a 1,5 metro da criatura e não estiver incapacitado.

**Sensibilidade à Luz Solar.** Enquanto estiver sob luz solar, o kobold tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

## AÇÕES

**Adaga.** Ataque Corpo-a-Corpo à distância com Arma: +4 para atingir, alcance 1,5m ou 6/18m, um alvo. Acerto: 4 (1d4 + 2) de dano perfurante.

K



## KORRED

Korreds são seres feéricos imprevisíveis e reservados, com fortes laços com a terra e as rochas. Por possuir seu cabelo mágico e um conhecimento místico dos minerais, eles são procurados por caçadores de tesouros, anões e outros que desejam riqueza sob a terra.

**Fada da Terra.** Korreds preferem a companhia de seus iguais e, ocasionalmente, se juntam com criaturas elementais da terra, como os galeb duhr. Uma tribo de korreds se reúne semanalmente para realizar danças cerimoniais, tocando ritmos nas rochas com seus cascós e clavas. Nas profundezas do Plano Material, os korreds geralmente fogem de outras criaturas, mas se tornam agressivos quando se sentem insultados ou são irritados pelos sons da mineração.

**Símpatia Rochosa.** Ninguém conhece melhor as rochas e a terra melhor do que um korred. Aparentemente, korreds conseguem sentir o cheiro de veios de metal e gemas. Um korred na superfície pode sentir o crescimento e a queda dos leitos de rocha embaixo da terra e a localização das cavernas, e conhcerão milhas de caminho no subsolo rochoso. Portas secretas entre as rochas são tão visíveis quanto janelas para um korred. Korreds podem lançar pedregulhos muito maiores do que aparentemente deveriam ser capazes, conseguem moldar pedra como se fosse argila, nadar pela rocha e convocar elementais de terra e outras criaturas. Eles também ganham força sobrenatural apenas de ficar de pé no chão.

**Cabelo Encantado.** Korreds possuem pelos por todo seu corpo, mas o cabelo que cresce em suas cabeças são mágicos. Quando cortado, ele se transforma em qualquer material que tenha sido usado para cortá-lo. Korreds usam tesouras de ferro para cortar mechas seus cabelos e tecem os fios juntos para criar cordas metálicas que eles conseguem controlar, animando-as para amarrar ou serpentejar em torno de criaturas ou objetos. Korreds possuem grande orgulho de seus cabelos, e tomam como uma grande ofensa qualquer tentativa de cortá-los sem sua permissão.

## KORRED

Feérico Pequeno, caótico e neutro

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 102 (12d6+ 60)

Deslocamento 9m, escavar 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	14 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	15 (+2)	9 (-1)

Perícias Atletismo +9, Percepção +5, Furtividade +5

Resistência a Dano concussivo, perfurante e cortante de ataques não mágicos.

Sentidos visão no escuro 36m, sentido sísmico 36m,

Percepção passiva 15

Linguagens Anão, Gnomo, Silvestre, Terran, Subcomum

Desafio 7 (2,900 XP)

**Comando Capilar.** O korred possui pelo menos 15 metros de corda metálica tecida a partir de seus cabelos. Como uma ação bônus, o korred comanda uma corda desse tipo que esteja até 9 metros dele para se mover até 6 metros e estrangular uma criatura grande ou menor que o korred possa ver. O alvo precisa ser bem sucedido em um teste de resistência de destreza com CD 13 ou será agarrado pela corda (CD 13 para escapar). Até ser libertada, a criatura estará impedida. O korred pode usar uma ação bônus para soltar o alvo, que também é libertado caso o korred morra ou fique incapacitado.

Uma corda feita do cabelo de um korred tem CA 20 e 20 pontos de vida. Ela regenera 1 ponto de vida no início de cada um dos turnos do korred enquanto possuir pelo menos 1 ponto de vida e seu dono estiver vivo. Se a corda chegar a 0 pontos de vida, ela é destruída.

**Conjuração Inata.** A habilidade de conjuração de um korred é Sabedoria (CD de resistência de magia 13). O korred pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *Comunhão com a Natureza, Mesclar-se às Rochas, Moldar Rochas*

1/dia: *Conjurador Elemental* (versão de 6º nível; *galeb duhr, gárgula, elemental de terra ou xorn apenas*), *Dança Irresistível de Otto*

**Camuflagem nas Rochas.** O korred tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder em terrenos rochosos.

**Força das Rochas.** Enquanto estiver no chão, o korred causa 2 dados extras de dano com qualquer ataque com arma (incluído em seus ataques).

## AÇÕES

**Ataques Múltiplos.** O korred faz dois ataques com sua clava grande ou lança duas pedras.

**Clava Grande.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +9 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 10 (1d8 + 6) de dano concussivo, ou 19 (3d8 + 6) de dano concussivo se o korred estiver no chão.

**Pedra.** Ataque à Distância com Arma: +9 para atingir, distância 18/36m, um alvo. Acerto: 15 (2d8 + 6) de dano concussivo, ou 24 (4d8 + 6) de dano concussivo se o korred estiver no chão.

Há uma lenda sobre um mercador que tentou cortar o cabelo de um korred, com tesouras douradas. O korred fez ele engolir as tesouras, as enfiando pela sua garganta até sair pelo seu traseiro.  
- Volo

## LEUCROTTA

Um leucrotta é o que se conseguiria juntando a cabeça de um texugo gigante, o cérebro de uma pessoa que gosta de torturar e comer outras pessoas, as pernas de um cervo, e o corpo de uma grande hiena, tudo junto em um só corpo, e reanima-lo com a essência de um demônio sem se preocupar em esconder o odor de morte.

**Prole de Yeenoshu.** Os primeiros leucrottas apareceram ao lado dos gnolls durante as incursões de Yeenoshu no Plano Material. Algumas das hienas que se alimentaram das vítimas de Yeenoshu sofreram diferentes transformações do que apenas tornarem-se gnolls. Dentre os resultados dessas transformações bizarras, os leucrottas eram os mais numerosos.

Tão inteligente quanto cruel, o leucrotta tem prazer em enganar, torturar e matar. Por sua inteligência e resistência superior as da maioria dos gnolls, podem ocupar posições elevadas em uma tribo. Embora seja improvável que um leucrotta conduza um grupo de gnolls, ele pode influenciar o líder, incluindo carregar e oferecer conselhos durante a batalha dele.

Gnolls veem leucrottas como uma forma de entretenimento, parcialmente porque leucrottas conseguem reproduzir os grunhidos de suas sofridas vítimas – um som que sempre traz prazer aos gnolls – mesmo quando não há vítimas para tal. Além disso, os gnolls são sádicos e sedentos por sangue, mas inábeis por sua natureza de prolongar a diversão da matança. Os leucrottas por sua vez são conscientemente cruéis ao ponto de serem meticulosos em sua selvageria, tornando uma morte em um esporte maior e mais proveitoso. Os gnolls gostam de assistir um leucrotta matar quase tanto quanto eles gostam de fazer sua própria matança.

**Encarnaçao Impura.** O leucrotta é tão repugnante que apenas gnolls e outros seres do tipo aguentam ficar perto de um por muito tempo. De aparência horrível, seu corpo possui uma miscelânea de putrefações causando um mau cheiro que infecta todos os lugares em que a criatura habita. Este odor só é superado pela respiração da criatura, que brota de uma mandíbula que goteja líquidos apodrecidos e sucos gástricos. Em vez de presas, um leucrotta possui estruturas ósseas tão resistentes quanto aço que podem quebrar ossos e lacerar carne. Essa estrutura é tão poderosa que um leucrotta pode usá-la para arrancar armaduras e assassinar seus usuários.

O fedor de um leucrotta normalmente adverte suas presas muito antes que a criatura possa atacar. No entanto, o leucrotta possui duas capacidades naturais que lhe dão vantagem nisso. Primeiro, os rastros de um leucrotta são quase impossíveis de distinguir dos de cervos comum. Em segundo lugar, podem reproduzir expressões vocais de qualquer criatura que tenham ouvido. O monstro usa sua mímica para atrair potenciais vítimas, depois os ataca quando estão confusas ou desconhecem a ameaça real.

## LEUCROTTA

*Monstruosidade Grande, caótico e mau*

**Classe de Armadura** 14 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 67 (9d10+ 18)

**Deslocamento** 15m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	9 (-1)	12 (+1)	6 (-2)

**Perícias** Enganação +2, Percepção +3

**Sentidos** visão no escuro 18m, Percepção passiva 13

**Linguagens** Abissal, Gnoll

**Desafio** 3 (700 XP)

**Olfato Aguçado.** O leucrotta tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

**Bater em Retirada.** Se o leucrotta atacar com seus cascos, poderá usar uma ação de desengajar como uma ação bônus.

**Mímica.** O leucrotta é capaz de imitar sons e vozes humanas. Uma criatura que ouvir os sons pode perceber que são imitações se for bem sucedida num teste de Sabedoria (Intuição) CD 14.

**Frenesi.** Quando um leucrotta reduz uma criatura a 0 pontos de vida com um ataque corpo-a-corpo no seu turno, ele pode realizar uma ação bônus para se mover até metade do seu deslocamento e realizar um ataque de mordida.

### AÇÕES

**Ataques Múltiplos.** O leucrotta faz dois ataques: dois com seus cascos e um com sua mordida.

**Mordida.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 8 (1d8 + 4) de dano perfurante. Se o leucrotta obter um acerto crítico em sua jogada de ataque, ele rola três vezes o dado de dano ao invés de duas.

**Casco.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 11 (2d6 + 4) de dano concussivo.



Manjores sabem quando a presa está próxima, então explore ruínas e masmorras com igual cuidado. Para bestas idiotas, eles sabem muito bem o que é tesouro, quais são os baús de tesouro e como esses nos atraem.

- Volo



## MANTOR

Um Mantor é uma criatura que se assemelha a uma capa ou manto e espreita no subterrâneo e em ambientes naturais. Ele pode mudar a cor e a textura de sua parte mais resistente, o lado mais externo para ajudá-lo a se misturar aos seus arredores, enquanto sua parte mais frágil, o lado mais interno se prende ao chão, parede ou teto em seu território de caça. Ele permanece imóvel enquanto espera sua presa se aproximar. Quando o alvo está ao seu alcance, ele se desprende da superfície e envolve sua presa, esmagando, sufocando e a digerindo.

**Camuflagem Versátil.** Um Mantor pode alterar a cor e a textura do seu lado externo para se combinar com o ambiente a sua volta. Ele pode se misturar com qualquer superfície feita de pedra, terra ou madeira mascarando sua presença de qualquer um até mesmo do mais rigoroso observador. Contudo, ele não pode mudar sua textura para de uma superfície como grama ou neve, mas pode mudar sua cor para se combinar e então se esconder sob uma fina camada de vegetação ou neve fresca.

**Caçadores Estacionários.** Um Mantor precisa comer uma refeição do tamanho de um halfling uma vez por semana para se manter saciado. Ele se contenta em ficar num único lugar, tendo um suprimento de comida constante, e assim os Mantors são uma ameaça ao longo de qualquer corredor de masmorra bem movimentado e nas rotas selvagens que vêm um bocado de tráfego. Quando a presa é escassa, um Mantor entra num estado de hibernação que pode durar por meses, embora ele permaneça ciente quando uma presa está próxima. Um Mantor no ápice da fome pode ir contra seus instintos e começar a se arrastar, abandonando seu antigo território na busca de uma melhor caça.

**Cuidado com as Sobras.** Quando sua presa está morta, o Mantor dissolve e absorve as partes com carne, deixando uma pilha de ossos, metais, tesouros e outros pedaços digeríveis onde a criatura estava anteriormente. Um Mantor que se esconde no chão de suas áreas de caça pode cobrir esses restos mortais com seu próprio corpo, fazendo eles parecerem irregularidades na superfície. A criatura pode também se prender a uma parede ou um teto próximos de uma morte recente, efetivamente usando os restos como isca: uma criatura quepare para investigar os ossos por itens valiosos tem uma boa chance de se tornar a próxima refeição do Mantor.

## MANTOR

*Monstruosidade Grande, sem tendência*

**Classe de Armadura** 13 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 85 (10d10 + 30)

**Deslocamento** 3m, escalar 3m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	4 (-3)

**Perícias** Furtividade +2

**Sentidos** percepção às cegas 9m, visão no escuro 18m, Percepção passiva 11

**Linguagens** --

**Desafio** 3 (700 XP)

**Falsa Aparência.** Enquanto o Mantor estiver preso a um teto, chão ou parede e permanecer imóvel, ele será quase indistinguível de uma seção comum do teto, chão ou

parede. Uma criatura que puder vê-lo e tiver sucesso em um teste de Inteligência com CD20 (Investigação ou Natureza) pode discernir sua presença.

**Patas de Aranha.** O Mantor pode escalar superfícies difíceis, incluindo andar de cabeça para baixo no teto sem precisar realizar um teste de habilidade para isso.

## AÇÕES

**Sufocar.** Uma criatura Grande ou menor há 1,5m do Mantor precisa ter sucesso num teste de Destreza com CD 14 ou ficará agarrado (escapar CD 14). Até que a manobra termine, o alvo leva 17 de dano por esmagamento (4d6 + 3) mais 3 de dano por ácido (1d6) no início de cada um dos seus turnos. Enquanto preso dessa maneira, o alvo se encontra indefeso, cego e com risco de sufocamento. O Mantor pode sufocar uma única criatura por vez.

## MASTIM DAS SOMBRAS

Monstruosidade Média, neutro e mau

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 33 (6d8 +6)

Deslocamento 12m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	5 (-3)	12 (+1)	5 (-3)

Perícias Percepção +3, Furtividade +6

Resistência à Dano concussivo, perfurante e cortante de ataques não mágicos quando sob penumbra ou escuridão

Sentidos visão no escuro 18m, Percepção passiva 13

Linguagens --

Desafio 2 (450 XP)

**Consciência Etérea.** O Mastim das Sombras pode enxergar criaturas e objetos etéreos.

**Ouvido e Faro Aguçados.** O Mastim das Sombras tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da audição ou olfato.

**Fundir-se com as Sombras.** Enquanto o Mastim das Sombras estiver sob luz tênue ou nas sombras, ele pode usar uma ação bônus para se tornar invisível, junto com qualquer coisa que estiver vestindo ou carregando. A invisibilidade dura até o Mastim das Sombras atacar, estiver sob luz brilhante ou ficar incapacitado.

**Fraqueza à Luz Solar.** Enquanto o Mastim das Sombras estiver sob luz brilhante criada pela luz solar, ele tem desvantagem em suas jogadas de ataque, testes de habilidade e de resistência.

## AÇÕES

**Mordida.** Ataque de arma corpo-a-corpo: +5 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 10 (2d6 + 3) dano perfurante. Se o alvo é uma criatura, deve obter sucesso em um teste de resistência de Força com CD 13 ou ficará caído.

## MASTIM DAS SOMBRAS

Estes cães de caça do Pendor das Sombras movem-se invisíveis pelas sombras, sempre caçando. Em lugares nas trevas onde o véu entre o Pendor das Sombras e o Plano Material é mais ténue, eles podem atravessar para os reinos negros do mundo.

**Espreitadores Famintos.** Os Mastins das Sombras caçam em matilhas em Pendor das Sombras, então quando um deles atravessa uma fenda entre os planos, vários outros certamente o seguem. Cada matilha é liderada por um alfa (macho ou fêmea) que é o mais inteligente e vigoroso do grupo. O alfa deve permanecer esperto para manter o resto da matilha na linha, ou ser morto e substituído.

Quando uma matilha de Mastins das Sombras está com fome e sente uma presa próxima, o alfa solta um uivo que causa medo no coração de bestas e humanoides próximos. Seu uivo é também um sinal para que o resto da matilha se mova para matar. Trevas provê ao Mastim das Sombras uma proteção sobrenatural, garantindo resistência a armas não mágicas enquanto estiver em luz fraca ou na escuridão. O Mastim das Sombras pode tolerar luz brilhante, mas evita a luz do sol.

**Invocados para Servir.** Algumas religiões devotas a divindades das trevas e da noite, como Shar nos Reinos Esquecidos, realizam rituais profanos para invocar Mastins das Sombras de Pendor das Sombras e colocá-los para trabalhar como sentinelas, guarda-costas e carrascos de descrentes, hereges e apóstatas. O método para trazer Mastins das Sombras para o mundo é também conhecido por outros indivíduos determinados e malignos, que encontram uso para os cães como guardas em suas fortalezas.

**Visão Etérea.** Em adição às suas outras capacidades, um Mastim das Sombras pode enxergar criaturas e objetos no Plano Etéreo. Esta percepção extra planar faz de um Mastim um guardião eficiente, especialmente em situações onde incursões mágicas ou espirituais são prováveis.

## MASTIM DAS SOMBRAS ALFA

Um Mastim das Sombras alfa tem as estatísticas de um Mastim das Sombras normal, com as seguintes modificações:

- O alfa possui pontos de vida acima da média (42-54).
- Ele possui uma Inteligência de 6 (-2).
- Ele possui a ação opcional Uivo Aterrorizante, descrita abaixo.

**Uivo Aterrorizante.** O Mastim das Sombras uiva.

Qualquer besta ou humanoide a até 90 metros do Mastim é capaz de ouvir seu uivo, deve obter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria com CD 11 ou ficará amedrontado por 1 minuto. Um alvo amedrontado pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos, terminando seu efeito com um sucesso. Se o alvo obtém sucesso no teste de resistência ou o efeito termine para ele, o alvo ficará imune ao Uivo Aterrorizante de qualquer Mastim das Sombras pelas próximas 24 horas.



## MEENLOCK

Meenlocks são deformados seres feéricos que invocam o terror, perseguindo e destruindo tudo que é bom, inocente e bonito. Vivem principalmente em floresta, entretanto adaptam-se bem a áreas urbanas e subterrâneas.

**Medo Incarnado.** Meenlocks são gerados pelo medo. Sempre que o medo domina uma criatura na Agrestia das Fadas, ou em qualquer outro local onde a influência de Agrestia das Fadas é forte, um ou mais meenlocks poderão espontaneamente surgir nas sombras ou escuridão próximas. Se mais de um meenlock for gerado, forma-se magicamente um covil. A terra range enquanto túneis estreitos e tortuosos abrem-se dentro dela. Uma dessas passagens recém formadas servem como única entrada e saída do covil.

Meenlocks dão arrepios a outras criaturas e projetam uma aura sobrenatural que infringe terror em quem estiver perto. São tão maus e depravados que aqueles que se intrometem no covil dos meenlock são assombrados por um palpável senso de mau agouro. Dentro do covil, um musgo preto cobre todas as superfícies, abafando o som. Uma grande câmara central serve como o antro dos meenlock, onde eles torturam prisioneiros.

**Residentes Sombrios.** Um meenlock evita a luz. Em seus domínios, ele pode sentir áreas de escuridão e sombras de forma sobrenatural, e é capaz de se teletransportar de uma área escura para outra, permitindo que ele se esgueire até sua presa ou fuja quando derrotado.

**Atormentadores Telepáticos.** Meenlocks se comunicam apenas por telepatia. Eles podem usar essa habilidade para projetar alucinações perturbadoras. Essas alucinações tomam a forma de terríveis sussurros ou movimentos furtivos no limite da visão periférica de suas vítimas.

Durante o dia, meenlocks confinam-se em seus covis escuros. À noite, eles saem de seus túneis para atormentar suas presas adormecidas, especialmente aquelas que parecem representar o bem no mundo. Meenlocks gostam de paralisar criaturas com suas garras, arrastam para seu antro escondido, as desmaiam e telepaticamente torturam-nas durante horas. Uma criatura que sucumba ao seu tormento psíquico, sofre uma transformação tornando-se um completo e maligno meenlock (veja a caixa “Tormento Telepático”).

## MEENLOCK

Feérico Pequeno, neutro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 31 (7d6+ 7)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Perícias Percepção +4, Furtividade +6, Sobrevivência +2

Imunidade à Condição amedrontado

Sentidos visão no escuro 36m, Percepção passiva 14

Linguagens telepatia 36m

Desafio 2 (450 XP)

**Aura de Medo.** Qualquer criatura que comece seu turno a até 3 metros do meenlock, deve realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 11, ou a criatura ficará amedrontada até o início do próximo turno dela.

**Sensibilidade à Luz Solar.** Enquanto estiver sob luz brilhante, o meenlock tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

**Teleporte Sombrio (Recarga 5-6).** Como uma ação de bônus, o meenlock pode se teletransportar para um espaço desocupado até de 9 metros dele, desde o espaço do qual se teletransporte e seu destino estejam sob iluminação fraca ou escuridão. O destino não precisa estar dentro de sua linha de visão.

### AÇÕES

**Garras.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +4 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 7 (2d4 + 2) de dano cortante. O alvo deverá ser bem sucedido num teste de resistência de constituição com CD 11 ou estará paralisada por 1 minuto. O alvo pode repetir esse teste no final de seus turnos, terminando o efeito em caso de sucesso.

## TORMENTO TELEPÁTICO

Até quatro meenlocks podem telepaticamente atormentar uma criatura incapacitada, inundando sua mente com sons perturbadores e imagens terríveis. Meenlocks não podem usar sua telepatia para qualquer outro propósito durante esse tempo, embora possam se mover e executar ações e reações normalmente. Esse tormento não possui efeito em uma criatura que seja imune a condição amedrontado. Se a criatura for suscetível e permanecer incapacitada por uma hora, a criatura deverá fazer um teste de resistência de sabedoria, recebendo 10 (3d6) de dano psíquico caso falhe, ou metade disso caso obtenha sucesso no teste. A CD para o teste de resistência é de 10 + o número de meenlocks que estejam participando do tormento, considerando apenas aqueles que permaneçam à vista da vítima durante a hora inteira e não fiquem incapacitados durante esse tempo. Esse processo pode ser repetido. Um humanoide que caia a 0 pontos de vida como resultado desse dano, instantaneamente transforma-se em um meenlock pleno e sob o controle do mestre. Somente um feitiço de desejo ou intervenção divina pode restaurar uma criatura transformada em seu estado anterior.

# MORKOTH

Antigo e sorrateiro, morkoths são coletores vorazes. Cada um viaja pelos planos, acumulando as preciosidades, excentricidades e refugos do multiverso para tornar sua coleção ainda mais completa.

**Gerado por um Deus.** Há tempos, uma divindade da ganância e conflito pereceu em batalhas entre os imortais. Seu corpo vagou através do Plano Astral, eventualmente tornando-se uma casca petrificada. Este cadáver flutuou de encontro a um resquício de pérola brilhante de matéria celestial imbuído com vida e magia vivificante. A colisão estilhaçou ambos os corpos e libertou uma tormenta de energia caótica. Incontáveis ilhas de matéria mista voltearam em direção ao vazio prateado. Dentro de alguns deles, uma veia de material perolado manteve um pouco da vitalidade sobrenatural rejuvenescida da divindade, que criou espontaneamente um ambiente habitável. Nestas mesmas ilhas, parcelas da carne petrificada da divindade voltaram à vida na forma de monstruosidades tentaculares cheias de malícias e cobiça. Desde então, cada morkoth possuiu uma ilha extraplanar para chamar de lar.

**Nem Rima, Nem Razão.** Uma ilha de morkoth possui as qualidades de um sonho no qual natureza e previsões dão lugar à estranheza e ao caos. Lá há um amontoado de objetos e uma mistura de criaturas, algumas das quais datam de eras imemoriais. Uma ilha pode conter iluminação de aparência natural, mas a maior parte envolta no ocaso, e em qualquer delas, névoas e sombras podem aparecer sem aviso. O ambiente é quente e úmido, um clima subtropical ou tropical que mantém o morkoth e seus “convidados” confortáveis.

A matéria perolada dentro da ilha permite-a flutuar em correntes planares, mantém o ambiente da ilha e deixa o lugar livre de efeitos nocivos externos. Uma ilha de morkoth pode ser encontrada em qualquer lugar desde o fundo do oceano ao vácuo do Plano Astral. Alguém pode pairar nos céus de Avernus nos Nove Infernos sem ser destruído e sem causar dano aos seus residentes. O quer que esteja sobre ou dentro de certa distância da ilhotas do morkoth viaja com ela em sua jornada através dos planos. Logo, pessoas de civilizações perdidas e criaturas ou objetos de eras passadas podem ser encontradas nos domínios de um morkoth.

Algumas ilhas viajam em uma rota específica, chegando aos mesmos destinos regularmente durante um ciclo de anos. Outras estão presas a um local particular ou grupo de locais, e ainda outras se move erraticamente através do cosmo. De forma mais rara um morkoth aprende a controlar o movimento de sua ilha, assim a ilha vai aonde seu mestre desejar.

**Acumuladores Primitivos.** Morkoths são instigados por ganância e egoísmo, misturados com uma busca por conflito. Eles desejam aquilo que não possuem, não possuem escrúpulos ao tomar o que almejam, e se esforçam para manter tudo o que coletaram.

Um morkoth gasta seu tempo admirando sua coleção e tramando em adquirir mais posses. O monstro abarca vastas quantidades de tesouros e conhecimento. Sua ilha mantém inúmeros cativos, que considera parte de sua coleção. Alguns habitantes podem enxergar o morkoth como um governante ou um deus, como descendentes dos prisioneiros originais. Um armazém de riqueza e sabedoria do morkoth atrai pretensos saqueadores, obviamente, assim como aqueles buscando algo em especial que o morkoth possua ou conheça. A criatura não mostra misericórdia àqueles que tentam roubar de si, mas pode ser barganhado por um visitante que ofereça ao morkoth algo que ele almeje.

Coletores de tudo o que é estranho, incomum e valioso - com sorte sem incluir você.

- Volo



Nenhum morkoth entrega abertamente o que possui. Morkoths existem para adquirir, e eles entregam posses apenas se isso ajuda a aumentar sua coleção.

Um morkoth conhece cada objeto em sua coleção e pode rastrear suas posses através dos planos. Alguém que ouse roubar de um morkoth, ou quebrar acordo com um, não terá descanso até que o morkoth o mate ou até que as promessas sejam cumpridas.

## O COVIL DE UM MORKOTH

Um morkoth reivindica um domínio sobre toda uma ilha, e também mantém um recôndito central na ilhota. Este covil costuma ser uma rede de estreitos túneis tortuosos que conectam diversas câmaras subterrâneas, embora outras formas estruturais possam ser incorporadas. O morkoth reside entre suas posses mais valiosas em uma caverna espaçosa no cerne do lugar, onde a matéria perolada da ilha também se localiza. Seções do covil e seu centro podem ser mantidos secos para melhor proteger e preservar objetos e criaturas coletados, mas a maior parte do covil fica submersa.

Um morkoth encontrado em seu covil possui um grau de desafio 12 (8,400 XP).

M

## MORKOTH

Aberração Média, caótico e mal

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 130 (20d8 + 40)

Deslocamento 7,5m, natação 15m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	20 (+5)	15 (+2)	13 (+1)

**Testes de Resistência** Des +6, Int +9, Sab +6

**Perícias** Arcanismo +9, História +9, Percepção +10, Furtividade +6

**Resistência a Dano** concussivo, perfurante e cortante de ataques não mágicos

**Sentidos** percepção às cegas 9m, visão no escuro 36m, Percepção passiva 20

**Linguagens** telepatia 36m

**Desafio** 11 (7,200 XP)

**Anfíbio.** O morkoth pode respirar acima e abaixo d'água.

**Conjuração.** O morkoth é um conjurador de 11º nível. Seu atributo de conjuração é Inteligência (CD 17, +9 para acertar com ataques mágicos). O morkoth possui as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *espirro ácido, mãos mágicas, consertar, raio de gelo, toque chocante*

1º nível (4 espaços): *detectar magia, identificar, escudo, raio da bruxa*

2º nível (3 espaços): *escuridão, detectar pensamentos, despedaçar*

3º nível (3 espaços): *dissipar magia, relâmpago, enviar mensagem*

4º nível (3 espaços): *porta dimensional, tentáculos negros de Evard*

5º nível (3 espaços): *missão, vidência*

6º nível (1 espaço): *corrente de relâmpagos*

## AÇÕES

**Multiataque.** O morkoth efetua três ataques: dois com sua mordida e um com seus tentáculos ou três com sua mordida.

**Mordida.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo: +6 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 9 (2d6 + 2) pontos de dano cortante.

**Tentáculos.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo: +6 para acertar, alcance 4,5m, um alvo. Acerto: 15 (3d8 + 2) pontos de dano de concussão, e o alvo fica agarrado (escapar CD 14) se for uma criatura Grande ou menor. Até que este agarrão termine, o alvo está impedido e sofre 15 (3d8 + 2) pontos de dano de concussão no início de cada um dos turnos do morkoth, e o morkoth não pode usar seus tentáculos em outro alvo.

**Hipnose.** O morkoth projeta um cone de energia mágica de 9 metros. Cada criatura nesta área precisa passar em um teste de resistência de Sabedoria CD 17. Se falhar, a criatura fica enfeitiçada pelo morkoth por 1 minuto. Enquanto enfeitiçado desta forma, o alvo tenta se aproximar do morkoth o máximo que puder, usando suas ações para Corrida até que esteja a 1,5 metros do morkoth. Um alvo encantado pode repetir o teste de resistência ao final de cada um dos seus turnos e sempre que sofrer dano, terminando o efeito em si se passar. Se a criatura passar no teste de resistência ou o efeito terminar, uma criatura recebe vantagem em testes de resistência contra a Hipnose do morkoth por 24 horas.

## REAÇÕES

**Refletir Magia.** Se o morkoth passar em um teste de resistência contra uma magia, ou um ataque mágico não acertá-lo, o morkoth pode escolher outra criatura (incluindo o conjurador) que possa ver até 36 metros de si. A magia mira a criatura escolhida em vez do morkoth. Se a magia forçou um teste de resistência, a criatura escolhida faz seu próprio teste. Se a magia foi um ataque, a jogada de ataque é refeita contra a criatura escolhida.

## AÇÕES DE COVIL

Ao lutar dentro de seu covil, um morkoth pode invocar a mágica ambiente da ilha para efetuar ações de covil. Na contagem de iniciativa 20 (em caso de empate perde a iniciativa), o morkoth efetua uma ação de covil para todos os efeitos descritos abaixo:

- O morkoth usa sua ação Hipnose, originando em um ponto até 36 metros de si. Ele não precisa ver o ponto de origem do efeito.
- O morkoth lança escuridão, dissipar magia, ou passo das brumas, usando Inteligência como seu atributo de conjuração e sem gastar um espaço de magia.

## EFEITOS REGIONAIS

A ilha que cerca o covil de um morkoth é distorcida por pela presença da criatura, criando os seguintes efeitos:

- O morkoth fica sabendo de qualquer chegada, seja um objeto ou uma criatura, em sua ilha ou em seu recôndito. Como uma ação, o morkoth pode localizar qualquer criatura ou objeto na ilha. Visitantes na ilha sentem como se estivessem sendo vigiadas, mesmo quando não estão.
- Sempre que uma criatura presente na ilha por menos de um ano termina um descanso curto ou longo, ela precisa passar em um teste de Inteligência

(Investigação) CD 10. Se falhar, uma criatura perde uma posse (escolhida pelo jogador, se a criatura for o personagem de tal jogador). A posse permanece próxima, mas oculta por um curto período, logo pode ser recuperada com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15. Um objeto que está escondido, mas não recuperado acaba rumando para o covil do morkoth 1 hora mais tarde. Se a criatura mais tarde for até o covil do morkoth, suas posses perdidas saltam à vista e são facilmente recuperadas.

- As entradas para o covil do morkoth possuem um encantamento que o morkoth pode ativar ou desativar a qualquer momento enquanto estiver em seu covil e não estiver incapacitado. Qualquer criatura até 9 metros de uma de tais entradas e capaz de vela precisa passar em um teste de resistência de Sabedoria CD 15. Se falhar, a criatura sente uma urgência intensa de usar seu movimento em cada um de seus turnos para entrar no covil e mover-se até o local do morkoth (o alvo não sabe que está indo em direção à criatura). O alvo se move até o morkoth pela rota mais direta. Assim que puder ver o morkoth, o alvo pode repetir o teste de resistência, terminando o efeito em si se passar. O alvo também pode repetir o teste de resistência ao final de cada um de seus turnos e a cada vez que sofrer dano.

- Com um pensamento (não requer ação), o morkoth pode iniciar uma mudança na água dentro de seu covil que toma efeito 1 minuto depois. A água pode se tornar tão respirável e limpida quanto o ar, ou pode se tornar água normal (variando em claridade de turva à limpa). Se o morkoth morrer, estes efeitos regionais terminam imediatamente.

## NEOGI

Neogi são escravagistas odiosos que consideram a maioria das outras criaturas, mesmo neogi mais fracos, como servos e presas. Um neogi parece uma aranha aumentada com pescoço e cabeça de enguia. A criatura pode envenenar o corpo e a mente do alvo, capaz de subjugar outros seres que em geral são fisicamente superiores.

**Tiranos Alienígenas.** Os Neogi geralmente habitam em locais afastados no Plano Material, assim como na Agrestia das Fadas, no Pendor das Sombras, e nos Planos Astral e Etéreo. Eles invadiram o mundo há muito tempo a partir de um local remoto no Plano Material, abandonando seus lares para conquistar e devorar criaturas em outros domínios. Para satisfazer sua necessidade de navegar grandes distâncias, os neogi primeiros dominaram e assimilaram os tribulos brutais de outro mundo perdido. Então, com estes escravos proporcionando o trabalho braçal, os neogi projetaram e construíram navios leves, alguns capazes de transportar os planos, para levá-los às novas fronteiras. Alguns grupos de neogi ainda criam e usam tais veículos, que possuem um distinto aspecto aracnídeo.

Alguns neogi usam magia – o resultado de um pacto entre os neogi e entidades monstruosas que eles encontraram durante suas jornadas a partir de seu mundo natal. Tais entidades parecem estrelas e personificam a essência do mal. São conhecidas por nomes como Acamar, Caiphon, Gibbeth e Hadar.

Nada sobre os neogi é mais incompreensível do que sua mentalidade. Devido ao poder de controlar mentes, os neogi consideram fazê-lo como totalmente normal. Sua sociedade não faz distinção entre indivíduos, exceto pela habilidade que uma dada criatura tem de controlar outras, e eles não compreendem os aspectos emocionais de existência que humanos e seres similares experimentam. Para um neogi, ódio é uma sensação tão estranha quanto o amor, e mostrar lealdade na ausência de autoridade é tolice.

**Ciclo de Morte e Vida.** Um neogi vive quase tanto quanto um humano, e como um humano ele enfrenta enfermidades físicas e mentais quando envelhece. Quando um indivíduo se torna fraco pela idade avançada, os outros neogi no grupo dominam-no e injetam um veneno especial. A toxina transforma o neogi velho em uma massa de carne inchada e indefesa chamada o grande mestre ancião. Neogi jovens põem os ovos em cima deles, e quando os filhotes surgem, eles devoram o grande mestre ancião e um ao outro, até que sobrem apenas alguns dos rebentos mais fortes.

**Hierarquia de Propriedade.** Os filhotes neogi sobreviventes começam suas vidas sob controle de neogis adultos. Eles precisam aprender sobre sua sociedade e conquistar um lugar nela, e cada um inicia seu treinamento ao ganhar domínio sobre um tribulo brutal jovem.

Neogis marcam a si mesmos e seus escravos através do uso de tinturas, magia transformadora e tatuagens destinadas a significar nível, conquistas e posse. Com esses sinais, cada neogi pode identificar seus superiores – e ele deve ceder àqueles com status maiores ou arriscar punição severa.

## NEOGI FILHOTE

*Aberração Miúda, leal e mau*

**Classe de Armadura 11**

**Pontos de Vida 7 (3d4)**

**Deslocamento 6m, escalar 6m**

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	13 (+1)	10 (+0)	6 (-2)	10 (+0)	9 (-1)

**Sentidos** visão no escuro 18m, Percepção passiva 10

**Linguagens** --

**Desafio 1/8 (25 XP)**

**Resiliência Mental.** O filhote recebe vantagem em testes de resistência contra ser enfeitiçado ou amedrontado e magia não pode fazer o filhote adormecer.

**Escalada Aracnidea.** O filhote pode escalar superfícies difíceis, incluindo de ponta-cabeça no teto, sem precisar de um teste de perícia.

## AÇÕES

**Mordida.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo: +3 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 3 (1d4 + 1) pontos de dano perfurante mais 7 (2d6) pontos de dano de veneno, e o alvo deve passar em um teste de resistência de Constituição CD 10 ou fica envenenado por 1 minuto. Um alvo pode repetir o teste de resistência ao final de cada um de seus turnos, terminando o efeito em si se passar.

"Malditas enguiaranhas querem escravizar a todos nós. E não, elas não têm um sabor agradável."

-Volo



N

## NEOGI

Aberração Pequena, leal e mau

**Classe de Armadura** 15 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 33 (6d6 +12)

**Deslocamento** 9m, escalar 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)

**Perícias** Intimidão +4, Percepção +3

**Sentidos** visão no escuro 18m, Percepção passiva 13

**Linguagens** Comum, Subterrâneo, Subcomum

**Desafio** 3 (700 XP)

**Resiliência Mental.** O neogi recebe vantagem em testes de resistência contra ser enfeitiçado ou amedrontado, e magia não pode fazer o neogi adormecer.

**Escalada Aracnídea.** O neogi pode escalar superfícies difíceis, incluindo ficar ponta-cabeça no teto, sem precisar de um teste de perícia.

## AÇÕES

**Multiataque.** O neogi efetua dois ataques: um com sua mordida e um com suas garras.

**Mordida.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo: +5 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 6 (1d6 + 3) pontos de dano perfurante mais 14 (4d6) pontos de dano de veneno, e o alvo deve passar em um teste de resistência de Constituição CD 12 ou fica envenenado por 1 minuto. Um alvo pode repetir o teste de resistência ao final de cada um de seus turnos, terminando o efeito em si se passar.

**Garras.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo: +5 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 8 (2d4 + 3) pontos de dano cortante.

**Escravizar (Recarregá apóis um Descanso Curto ou Longo).**

O neogi seleciona uma criatura que puder ver até 9 metros de si. O alvo deve passar em um teste de resistência de Sabedoria CD 14 ou ficará magicamente enfeitiçado pelo neogi por 1 dia, ou até que o neogi morra ou esteja a mais de 1,6 quilômetros do alvo. O alvo enfeitiçado obedece aos comandos do neogi e não pode efetuar reações, e o neogi e o alvo pode se comunicar telepaticamente um com o outro a uma distância de até 1,6 quilômetros. Sempre que o alvo enfeitiçado sofrer dano, ele pode repetir o teste de resistência, terminando o efeito em si mesmo se passar.

Além das obrigações de um servo para com seu mestre, neogis estão dispostos a se envolver em qualquer atividade que lhes traga benefícios, e eles são tão malignos quanto diabos ao fazê-lo. Neogis compram e vendem, mas oferecem um grande risco para possíveis patronos que por sua vez podem ser facilmente escravizados, então seus fregueses geralmente são indivíduos desesperados ou maus, ou criaturas que são formidáveis o suficiente para tratar com os neogi como iguais. Negociantes neogi podem montar uma loja em um bazar planar na borda de uma cidade drow, ou próxima a um enclave de devoradores de mente. Em outros locais, os nativos são mais propensos a se unirem para destruir uma caravana neogi do que permitirem privilégios mercantes e livre atuação.

## NEOGI MESTRE

Aberração Média, leal e mau

**Classe de Armadura** 15 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 71 (13d6 +26)

**Deslocamento** 9m, escalar 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	18 (+4)

**Teste de Resistência** Sab +3

**Perícias** Arcanismo +5, Enganação +6, Intimidão +6, Percepção +3, Persuasão +6

**Sentidos** visão no escuro 36m (penetra escuridão mágica) Percepção passiva 13

**Linguagens** Comum, Subterrâneo, Subcomum, telepatia 9m  
**Desafio** 4 (1,100 XP)

**Resiliência Mental.** O neogi recebe vantagem em testes de resistência contra ser enfeitiçado ou amedrontado, e magia não pode fazer o neogi adormecer.

**Conjuração.** O neogi é um conjurador de 7º nível. Seu atributo de conjuração é Carisma (resistir à magia CD 14, +6 para acertar com ataques mágicos). Ele recupera seus espaços de magia gastos espaços de magia quando terminar um descanso curto ou longo. Ele conhece as seguintes magias de bruxo:

Truques (à vontade): *rajada mística* (alcance 90 metros, +4 de bônus para cada jogada de dano), *orientação, mãos mágicas, ilusão menor, prestidigitação, zombaria maléfica* 1º ao 4º nível (2 espaços de 4º nível): *braços de Hadar, contramagia, porta dimensional, fredo, immobilizar pessoa, fome de Hadar, invisibilidade, servo invisível*

**Escalada Aracnídea.** O neogi pode escalar superfícies difíceis, incluindo ficar de ponta-cabeça no teto, sem precisar de um teste de perícia.

## AÇÕES

**Multiataque.** O neogi efetua dois ataques: um com sua mordida e um com sua garras.

**Mordida.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo: +5 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 6 (1d6 + 3) pontos de dano perfurante mais 14 (4d6) pontos de dano de veneno, e o alvo deve passar em um teste de resistência de Constituição CD 12 ou fica envenenado por 1 minuto. Um alvo pode repetir o teste de resistência ao final de cada um de seus turnos, terminando o efeito em si se passar.

**Garras.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo: +5 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 8 (2d4 + 3) pontos de dano perfurante.

**Escravizar (Recarregá apóis um Descanso Curto ou Longo).**

O neogi seleciona uma criatura que puder ver até 9 metros de si. O alvo deve passar em um teste de resistência de Sabedoria CD 14 ou ficará magicamente enfeitiçado pelo neogi por 1 dia, ou até que o neogi morra ou esteja a mais de 1,6 quilômetros do alvo. O alvo enfeitiçado obedece aos comandos do neogi e não pode efetuar reações, e o neogi e o alvo podem se comunicar telepaticamente um com o outro a uma distância de até 1,6 quilômetros. Sempre que o alvo enfeitiçado sofrer dano, ele pode repetir o teste de resistência, terminando o efeito em si mesmo se passar.

# NEOTHELÍDEOS

Um verme imenso e coberto de **muco**, um Neothelídeo é o resultado de um catastrófico erro no ciclo reprodutivo de um **Devorador de Mentes**. Em raras ocasiões uma colônia de illithídeos colapsa, tipicamente depois de um ataque externo, e o **cérebro ancião** é morto. Quando isso ocorre, os **embriões** da colônia estão subitamente livres de seu destino. Eles não serão mais usados como comida, em contrapartida, não são mais alimentados por seus cuidadores. Guiados pela fome, eles passam a devorar uns aos outros. Apenas um dos **embriões**, dentre os milhares existentes no **poço** da colônia, sobrevive, e este emerge como um neothelídeo.

**Abominável para os Illithídeos:** Um dos maiores tabus na sociedade illithídica é a ideia de permitir que um **embrião** maduro sobreviva sem que seja implantado no cérebro de um doador. Em circunstâncias normais, qualquer **embrião** que cresça além de alguns centímetros em comprimento é morto para servir de alimento ao **cérebro ancião** ou aos **embriões** mais novos. Qualquer **embrião** que sobreviva além deste estado é tido como uma ameaça para a colônia, o que faz com que os devoradores de mente organizem grupos de caça para exterminar a abominação. Desprovidos de inteligência suficiente para serem detectados pelo poder de uma mente anciã de detecção de pensamentos, neothelídeos justificam tais precauções.

**Criatura Selvagem:** Como a coisa primal que é, um neothelídeo não conhece nada além da existência predatória que viveu até o momento e luta internamente para compreender suas novas habilidades psíquicas. Neothelídeos rondam passagens subterrâneas em busca de mais cérebros para satisfazer sua fome constante, que sempre cresce mais perversa. Essas criaturas podem esguichar, da ponta de seus tentáculos, enzimas ácidas que dissolvem tecidos, reduzindo suas vítimas a uma poça de gosma, deixando apenas o cérebro pulsante intacto. Eles não têm conhecimento de sua ligação com Illithídeos, portanto, são tão propensos a predares Devoradores de Mente como qualquer outra coisa.



## NEOTHELÍDEO

*Aberração Colossal, caótico e mal*

**Classe de Armadura** 16 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 325 (21d20 +105)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	7 (-2)	21 (+5)	3 (-4)	16 (+3)	12 (+1)

**Testes de Resistência** Int +1, Sab +8, Car +6

**Sentidos** percepção às cegas 36m, Percepção passiva 13

**Linguagens** --

**Desafio** 13 (10,000 XP)

**Sentidos da Criatura.** o neothelídeo é consciente da presença de criaturas que possuam 4 pontos de inteligência ou mais, em um raio de 1,6km terrestre ao seu redor. Ele sabe a distância e a direção para cada criatura, bem como os pontos de inteligência, mas é incapaz de sentir qualquer coisa além disso. Uma criatura protegida por feitiços de proteção contra detecção, não pode ser detectada desta maneira.

**Feitiços Naturais (psíquicos).** O feitiço natural de um neothelídeo é baseado em Sabedoria (TR de magia CD 16). Ele pode naturalmente conjurar os seguintes feitiços, sem necessitar de quaisquer oponentes:

Á vontade: *Levitar*

1/dia cada: *confusão*, *mente fraca*, *telecinese*

**Resistência à Magia.** O neothelídeo tem vantagem em TR's contra feitiços e outros efeitos mágicos.

## AÇÕES

**Tentáculos.** Ataque corpo-a-corpo com arma: +13 para acertar, alcance 4,5m, um alvo. Acerto: 21 (3d8 + 8) dano do tipo concussivo mais 13 (3d8) dano psíquico. Se o alvo é do tipo Grande ou inferior, este deve ter sucesso em um TR de Força CD18 ou será engolido pelo neothelídeo. Uma criatura engolida está cega e impedida, tem cobertura completa contra ataques e outros efeitos que venham de fora do neothelídeo, além de receber 35 (10d6) pontos de dano ácido no início de cada turno do neothelídeo.

Se o neothelídeo receber 30 pontos de dano ou mais em um único turno de uma criatura em seu interior, o neothelídeo deve ter sucesso em um TR de Constituição no fim daquele turno ou regurgitará todas as criaturas engolidas, que deverão cair derrubadas em uma distância de 3m do neothelídeo. Se o neothelídeo morrer, uma criatura engolida não estará mais contida pelo neothelídeo e poderá escapar de dentro do corpo usando 6m de deslocamento, saindo na condição caído.

**Hálito Ácido (recarga 5-6).** O neothelídeo exala ácido em um cone de 18m. Cada criatura nesta área deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 18, recebendo 35 (10d6) de dano ácido se falhar, ou metade do dano em caso de sucesso.



## NILBOG

Quando Maglubiyet conquistou os deuses goblin, ele decidiu manter apenas Khurgorbaeyag vivo como um supervisor que manteria os goblins na linha. Mas o panteão goblin incluía uma divindade trapaceira que logrou garantir a última risada. Embora sua essência tenha sido despedaçada por Maglubiyet, este deus brincalhão sobreviveu em uma forma fragmentada como um espírito possessor que surge quando goblinoides formam um exército, causando desordem nas fileiras a menos que seja aplacado. Goblins não deram nome para esta divindade e não ousam fazê-lo, temendo que Maglubiyet use seu nome para capturá-lo e esmagá-lo como fez às outras divindades. Eles chamam este espírito possessor, e o goblin possuído, de nilbog ("goblin" de trás para frente), e eles deleitam-se no medo que um nilbog semeia dentre as fileiras de bugbears e hobgoblins do exército.

**Vingança dos Goblins.** Quando goblinoides formam um exército, há uma chance de um goblin ser possuído por um nilbog, particularmente se o goblin foi maltratado por seus superiores. Esta possessão faz do goblin uma jocosa criatura sem medo de represália. Isso dá ao goblin estranhos poderes que força os outros a fazerem o oposto do que desejam. Atacar um goblin possuído por um nilbog é imprudente, e matar a criatura apenas induz espírito a possuir outro goblin. A única maneira de evitar que um nilbog promova o caos é tratá-lo bem, dar o devido respeito e louvor.

**Não é Zoeira.** A possível presença de um nilbog em um exército deu início a uma prática entre goblinoides na qual cada exército inclui pelo menos um goblin bufão. A este bufão é permitido ir aonde quiser e fazer o que quiser. A posição de bufão é bastante procurada entre os goblins, pois mesmo que o bufão obviamente não seja um nilbog, hobgoblins e bugbears permitem este comportamento maníaco.

## NILBOGISMO

Um nilbog é um espírito invisível que possui apenas goblins. Separado de um hospedeiro, o espírito possui um deslocamento de voo de 9 metros, não pode falar ou ser atacado. A única ação que pode efetuar é tentar possuir um goblin até 1,5 metros de si.

Um goblin selecionado pelo espírito precisa passar em um teste de resistência de Carisma CD 15 ou será possuído. Enquanto possuído pelo espírito, o alinhamento do goblin se torna caótico e mau, seu Carisma se torna 15 (a menos que seja maior), recebe as habilidades Conjuração Inata e Nilbogismo do nilbog, assim como sua reação Reversão de Sorte. Se passar, o espírito não pode possuir este goblin por 24 horas. Se seu hospedeiro for morto ou a possessão for encerrada por uma magia como *consagrar*, *círculo mágico*, ou *proteção contra bem e o mal*, o espírito procura outro goblin para possuir. O espírito pode deixar seu hospedeiro a qualquer momento, mas não o fará por vontade própria a menos que saiba de algum outro hospedeiro em potencial por perto. Um goblin destituído de seu espírito nilbog retorna às suas estatísticas normais e perde as habilidades que ganhou enquanto estava possuído.

## NILBOG

Humanóide Pequeno (*globinóide, caótico e mau*)

Classe de Armadura 13 (couro batido)

Pontos de Vida 7 (2d6)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	15 (+2)

Perícias Furtividade +6

Sentidos visão no escuro 18m, Percepção passiva 9

Linguagens Comum, Goblin

Desafio 1 (200 XP)

**Conjuração Inata.** O atributo de conjuração inata do nilbog é Carisma (CD 12 para evitar). Ele pode conjurar naturalmente as seguintes magias, sem exigir componentes materiais:

À vontade: *mãos mágicas, riso histérico de Tasha, zombaria malévolas*

1/dia: *confusão*

**Nilbogismo.** Qualquer criatura que tentar acertar o nilbog deve passar em um teste de resistência de Carisma CD 12 ou ficará enfeitiçada até o fim do próximo turno da criatura. Uma criatura enfeitiçada desta forma precisa usar sua ação para louvar o nilbog.

O nilbog não pode recuperar pontos de vida, incluindo através de cura mágica, exceto através de sua reação Sorte Reversa.

**Fuga Sagaz.** O nilbog pode efetuar as ações Desengajar ou Esconder-se como uma ação bônus em cada um de seus turnos.

## AÇÕES

**Cetro do Tolo.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo: +4 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 2) pontos de dano de concussão

**Arco Curto.** Ataque de Arma à Distância: +4 para acertar, alcance 24/96m, um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 2) pontos de dano perfurante.

## REAÇÕES

**Sorte Reversa.** Em resposta a outra criatura provocando dano ao nilbog, o nilbog reduz o dano a 0 e recupera 1d6 pontos de vida.



## BEIJO DA MORTE

*Aberração Grande, neutro e mau*

**Classe de Armadura** 16 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 161 (17d10+68)

**Deslocamento** 0m, vôo 9m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

**Testes de Resistência** Con +8, Sab +5

**Perícias** percepção +5

**Imunidade a Dano** elétrico

**Imunidade à Condição** caído

**Sentidos** visão no escuro 36m, Percepção passiva 15

**Linguagens** Subcomum, Subterrâneo

**Desafio** 10 (5,900 XP)

**Sangue Elétrico.** Uma criatura dentro do alcance de 1,5 metros do beijo da morte leva 5 (1d10) de dano elétrico sempre que atingir o beijo da morte com um ataque corpo a corpo que cause danos de concussão ou corte.

## ACÕES

**Ataques Múltiplos.** O beijo da morte faz três ataques com tentáculos. Cada um desses três ataques pode ser substituído por Drenar Sangue, uma substituição por tentáculo lutando contra uma criatura agarrada.

**Tentáculo.** Ataque corpo-a-corpo +8 para acertar, alcance 6 metros, um alvo. Acerto: 14 (3d6+4) dano perfurante, e o alvo fica agarrado (CD 14 escapar) Se for uma criatura enorme ou pequena. Até o agarrar terminar, o alvo fica preso e o beijo da morte não pode usar o mesmo tentáculo em outro alvo. O beijo da morte possui 10 tentáculos.

**Drenar Sangue.** Uma criatura agarrada pelo tentáculo do beijo da morte precisará passar em um teste de constituição CD 16. Uma falha no teste, o alvo sofre 22 (4d10) de dano elétrico e o beijo da morte recupera metade dos pontos de vida.

## OBSERVADORES

Os verdadeiros observadores são isolacionistas que desprezam os outros de seu tipo, mas seus sonhos podem dar origem a uma variedade de criaturas inferiores do tipo observador, algumas das quais são descritas aqui

### BEIJO DA MORTE

Um beijo da morte é um observador menor que pode vir enquanto um espectador tem um pesadelo vívido perdendo sangue. Em vez dos raios mágicos dos olhos, tem dez longos tentáculos, cada um terminando numa boca cheia de dentes. Dentro a coloração e a forma são semelhantes ao observador que sonha na existência, mas sua tonalidade é mais silenciosa.

**Bebedor de Sangue.** Um beijo de morte sobrevive somente ingerido sangue, que ele usa para gerar energia elétrica dentro do seu corpo. Paranóicos sobre morrer de fome, drena obsessivamente pequenas criaturas, como ratos em um esforço para evitar esse destino o maior tempo possível. Depois que drena sua presa, ela abandona o cadáver para os catadores. Um beijo da morte prefere caçar sozinho. Se encontrar outro beijo da morte, pode lutar, fugir ou juntar-se, dependendo da sua saúde e orgulho. Quando no subterrâneo, ele usa seus tentáculos como sensores, instigando e examinando o ambiente em todas as direções. Acima do solo, geralmente mantém seus tentáculos retraídos quando caça, então chicoteia e os estende ao máximo para pegar oponentes desprevenidos.

**Falso Tirano.** Em pouca iluminação e com seus tentáculos estendidos, um beijo de morte pode ser confundido com um verdadeiro observador. Pode apresentar-se propositadamente como um observador para uma criatura ignorante, mas esse comportamento é raro, já que geralmente está focada na caça e falta-lhe a auto importância e paranoia de um verdadeiro observador. Pode falar através de qualquer tentáculo-garganta, e sua voz soa nasal e aguda.

Um verdadeiro observador tem pouco a temer.



De um beijo da morte, uma vez que pode facilmente matar ou subjugar o beijo da morte muito antes do beijo da morte entrar em alcance de ataque. Assim, por autopreservação, um beijo da morte geralmente se submete à regra de um observador que encontra, embora possa tentar escapar assim que o seu mestre esteja ocupado.

**Táticas Simples.** Um beijo da morte não possui a elegância de combate e a inteligência de um observador. Ele talvez utilize manobras incomuns para controlar sua presa (como voar verticalmente para cima enquanto agarra), mas na maioria dos casos, ele cola um ou mais de seus tentáculos na criatura alvo e drena o sangue até que a vítima sucumba. Se estiver em uma posição superior e julgar que sua vítima não apresenta uma ameaça, pode brincar com sua comida, lentamente espremendo e drenando a vida de uma criatura.

## DEVORADOR

Um Devorador é um ser faminto, uma criatura tirânica semelhante ao observador que come magia e tenta extorquir tributos de qualquer coisa mais fraca do que ele. Seu corpo tem cerca de 6 metros de diâmetro, com seis olhos oculares, um olho central (às vezes cercado por vários olhos menores) e quatro pequenos tentáculos agarrados perto de sua boca. Tem variações de cor e textura semelhante a um verdadeiro observador.

**Metabolismo Mágico.** Um Devorador pode sobreviver com carne mas prefere sustentar-se com o poder drenado da magia de objetos. Se faminto de magia por várias semanas, é forçado de volta ao seu plano de origem, por isso procura constantemente novos itens para drenar. Um Devorador pode empregar criaturas para atendê-lo trazendo itens que fornecem sustento.

**Invocações Acidentais.** Quando o ritual de convocar um espectador dá errado, um Devorador pode empurrar-se através da conexão defeituosa, chegando imediatamente ou alguns minutos depois. Pode apresentar-se como um espectador para criaturas ignorantes na tentativa de intimidar eles, ou como espectador para o conjurador, para drenar itens mágicos que se espera que proteja.

O

## DEVORADOR

Aberração Média, Leal e Mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 67 (9d8 + 27)

Deslocamento 0m Vôo 6m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	13 (+1)

Testes de Resistência Int +5, Sab +5, Car +4

Perícias Percepção +5

Imune às Condições caído

Sentidos Visão no Escuro 36m, Percepção passiva 15

Linguagens Subterrâneo, Subcomum

Desafio 6 (2,300 XP)

**Olhar Atordoante.** Quando uma criatura que possa ver o olho central do Devorador começar seu turno dentro de 9 metros do Devorador, o Devorador pode força-lo a fazer um teste de resistência de sabedoria CD 14 se o Devorador não estiver incapacitado e puder ver a criatura. Uma criatura que falhar no teste está atordoada até o início do próximo turno. A menos que surpreenda a criatura podendo evitar seus olhos no começo de seu turno para evitar o teste de resistência. Se a criatura fizer isso, não pode ver o Devorador até o início do próximo turno, quando pode evitar os olhos novamente. Se a criatura olhar o Devorador, no entanto, ele deve imediatamente fazer o teste de resistência.

**Espasmos da Morte.** Quando o Devorador morre, a energia mágica dentro explode, e cada criatura a menos de 3 metros deve fazer um teste de destreza CD 14, sofrendo 13 (3d8) de dano de força se falhar no teste ou metade de dano em um bem-sucedido.

## ACÕES

**Mordida:** Ataque corpo-a-corpo +6 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 9 (2d8) dano perfurante.

**Raios Oculares:** O Devorador dispara três raios oculares mágicos aleatoriamente (duplicatas repetir o lance do dado), escolhendo um a três alvos podendo ver dentro de 36 metros dele:

1. **Raio Devorador de Magia.** A criatura alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de destreza CD 14 ou um de seus itens mágicos irá perder todas as propriedades mágicas até o início do próximo turno. Se o objeto for um item carregado, ele também perde 1d4 cargas. Determine o item afetado aleatoriamente, ignorando os itens de uso único como poções e pergaminhos.

2. **Raio Necrótico.** A criatura alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 14, sofrendo 18 (4d8) dano necrótico em uma falha ou metade de dano em um teste bem-sucedido.

3. **Raio de Força.** A criatura alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de força ou será empurrada até 4,5 metros diretamente longe do Devorador e tem sua velocidade reduzida para metade até o início do próximo turno do Devorador.

4. **Raio de Fogo.** A criatura alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de destreza CD 14 ou sofrer 22 (4d10) de dano de fogo.

5. **Raio Paralisante.** A criatura alvo precisa ser bem-sucedida em um teste de resistência de constituição CD 14, ou ficará paralisada por 1 minuto. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos seus turnos, finalizando o efeito com um sucesso.

6. **Raio do Sono.** A criatura alvo precisa ser bem-sucedida em um teste de resistência de sabedoria CD 14 ou cairá adormecido e permanecer inconsciente por 1 minuto. O alvo acorda se sofrer dano de outra criatura e leva uma ação para acordar. Este raio não tem efeito em mortos-vivos ou construtos.

Conheci uma maga na taverna do Yawning Portal, que tinha um pequeno animal de estimação. Um gazer, ela chamou assim. Quando cheguei para acariciar, a criatura me atingiu com um dos seus feixes dos olhos e me lançou de volta contra uma parede com tanta força que quase derramei minha cerveja.

- Volo

**Tirano Inferior.** Um observador geralmente se afasta ou mata todos os Devoradores que entram em seu território, mas podem escolher escravizá-los e usá-los como tenentes. Devoradores são menos xenófobos que observadores, para que possam formar pequenos grupos e trabalharem juntos, embora sejam apenas como susceptíveis de se ignorar inteiramente.

## CONTEMPLANTE

Um contemplante é uma pequena manifestação dos sonhos de um observador. Isto assemelha-se ao observador que o sonhava na existência, mas seu corpo tem apenas 20 centímetros de largura e tem apenas quatro globos oculares. Ele segue seu criador como um devoto, um agressivo filhote de cachorro, e às vezes pequenos grupos dessas criaturas patrulham o covil do seu mestre para matar vermes e assediar criaturas solitárias.

**Um Animal de Estimação Incômodo.** Um contemplante não pode falar nenhum idioma, mas pode se aproximar imitando palavras e orações em uma maneira aguda e burlona. Observadores acham contemplantes divertidos e toleram sua presença como animais de estimação mimados. Um contemplante não pode ser domesticado por ninguém além de seu criador, exceto através do uso da magia ou da ligação com um feiticeiro (veja a barra lateral). Alguns observadores com magos assistentes insistem que eles tenha um contemplante como familiar porque eles podem ver através dos olhos dessas criaturas.

**Agressivo Comedor de Vermes.** Um contemplante selvagem (vivendo separadamente de um observador) é territorial, come insetos e pequenos animais, e é conhecido por brincar com sua comida. Um contemplante solitário evita escolher lutas com criaturas que são de tamanho médio ou maiores, mas um bando deles pode enfrentar presas maiores. Um contemplante pode seguir humanoides em seu território, imitando ruidosamente o seu discurso e, em geral, sendo um incômodo, até deixar a área, mas foge se confrontado com algo que não pode matar.

### VARIAÇÃO: CONTEMPLANTE FAMILIAR

Conjuradores que estão interessados em familiares incomuns acham que os contemplantes estão ansiosos para servir alguém que tenha poder mágico, especialmente aqueles que fazem questão de intimidar e assediar outros. O contemplante se comporta de forma agressiva com criaturas menores do que ele próprio, e tende a atacar aleatoriamente animais domésticos, animais de fazenda, e até mesmo crianças na cidade, a menos que seu mestre seja muito rigoroso. Um contemplante servindo como um familiar tem a seguinte característica.

**Familiar.** O contemplante pode servir outra criatura como familiar, formando um vínculo telepático com seu mestre voluntário, desde que seu mestre seja pelo menos um conjurador de 3º nível. Enquanto os dois estão ligados, o mestre pode sentir o que os sentidos do contemplante sentem, desde que estejam dentro de 1,6km um do outro. Se seu mestre causar danos físicos, o contemplante termina seu serviço como familiar, quebrando o vínculo telepático.



## CONTEMPLANTE

Aberração Miúda, Neutro e Mau

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida 13 (3d4 + 6)

Deslocamento 0m Vôo 9m (pairar)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	17 (+3)	14 (+2)	3 (-4)	10 (0)	7 (-2)

Testes de Resistência Sab +2

Perícias Percepção +4, Furtividade +5

Imunidade à Condição caído

Sentidos Visão no Escuro 18m, Percepção passiva 14

Linguagens --

Desafio 1/2 (100 XP)

**Agressivo.** Como uma ação bônus, o contemplante pode se mover com seu deslocamento até uma criatura hostil que ele possa ver.

**Mimetismo.** O contemplante pode imitar sons simples de fala que tenha ouvido, em qualquer idioma. Uma criatura que ouve os sons pode dizer que eles são imitações com um teste bem-sucedido de sabedoria CD 10 (Intuição).

### ACÕES

**Mordida.** Ataque corpo-a-corpo +5 acerto, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 1 perfurante.

**Raios Oculares.** O gazer dispara dois raios oculares aleatoriamente (jogue novamente caso haja duplicidade), escolhendo um ou dois alvos que ele possa ver dentro de 18m.

1. **Raio Encantador.** A criatura alvo deve ter sucesso em teste de resistência de sabedoria CD 12 ou estará enfeitiçada até o início do próximo turno do contemplante. Embora o alvo esteja enfeitiçado desta forma, sua velocidade é reduzida para metade, e tem desvantagem nas rolagens de ataque.

2. **Raio do medo.** A criatura alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de sabedoria CD 12 ou ficará assustada até o início do próximo turno do contemplante.

3. **Raio Congelante.** A criatura alvo deve ter sucesso em um teste de resistência de destreza CD 12 ou sofrerá 10 (3d6) dano de congelante.

4. **Raio de Força.** Se o alvo for uma criatura média ou menor, deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de força CD 12 ou será afastado até 9 metros diretamente do contemplante. Se o alvo for um objeto pesando 4,5kg ou menos e que não esteja sendo usado ou carregado, o contemplante move-o até 9 metros em qualquer direção. O contemplante também pode exercer bom controle sobre objetos com este raio, como manipular uma ferramenta simples ou abrir um recipiente.



## ORCS

Para o povo comum do mundo, um orc é um orc. Eles sabem que qualquer um desses selvagens pode destruir uma pessoa comum em pedaços, portanto, nenhuma distinção adicional é necessária.

Os orcs sabem melhor. Diferentes grupos de orcs existem dentro de uma tribo, as ações de cada um são ditadas pela divindade na qual eles prestam homenagem. Para complementar os vários tipos de guerreiros que avançam para devastar os campos, cada tribo tem membros que permanecem nas profundidades do covil, raramente alguma vez vendo o que acontece do lado de fora da escuridão de seu covil.

Além disso, os orcs têm relações especiais com duas criaturas que às vezes são encontradas em sua companhia: Os aurochs, um grande touro que serve como uma montaria para guerreiros que reverenciam Bahgtru, e o tanarukk, um cruzamento de orc demoníaco que é tão depravado e destrutivo que mesmo os orcs procuram matá-lo. Os aurochs são descritos no apêndice A. O tanarukk é descrito abaixo.

### ORC LÂMINA DE ILNEVAL

Ilneval é o capitão de batalha de Gruumsh, um estrategista desonesto que dirige os soldados de Gruumsh com ousadia. Entre orcs, guerreiros que veneram Ilneval imitam a sua divindade. Tais orcs aprendem a comandar seus colegas de maneira que são imprevisíveis, mas ajudam a garantir a vitória.

### ORC GARRA DE LUTHIC

Humanóide Médio (orc), caótico e mau

**Classe de Armadura** 14 (gibão de peles)

**Pontos de Vida** 45 (6d8 +18)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

**Perícias** Intimidação +2, Medicina +4, Sobrevivência +4

**Sentidos** visão no escuro 18m, Percepção passiva 12

**Linguagens** Comum, Orc

**Desafio** 2 (450 XP)

**Agressivo.** como uma ação bônus, o orc garra de Luthic pode usar seu movimento para avançar contra um inimigo hostil que possa ver.

**Conjuração.** O orc garra de Luthic é um conjurador nato de 5º nível, sua habilidade chave é Sabedoria (Teste Resistência a magias CD12, +4 para acertar com magias de ataque). O orc garra de Luthic tem as seguintes magias de clérigo preparadas:

Truques (a vontade): *orientação, consertar, resistencia, taumaturgia*

1 Nível (4 espaços): *perdição, curar ferimentos, raio guia dor*

2 Nível (3 espaços): *augúrio, Vínculo protetor*

3 Nível (2 espaços): *rogar maldição, criar comida e água*

### AÇÕES

**Multiataque.** O orc garra de Luthic realiza dois ataques com garras ou quatro ataques com garras se tiver menos da metade de seus pontos de vida restantes.

**Garras.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma +4 para acertar, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 6 (1d8+2) dano cortante.

### ORC LÂMINA DE ILNEVAL

Humanóide Médio (orc), caótico e mau

**Classe de Armadura** 18 (cota de malha, escudo)

**Pontos de Vida** 60 (8d8 +24)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	11 (+0)	17 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

**Teste de Resistência** Sab +3

**Perícias** Percepção +3, Intuição +3, Intimidação +4

**Sentidos** visão no escuro 18m, Percepção passiva 13

**Linguagens** Comum, Orc

**Desafio** 4 (1,100 XP)

**Agressivo.** como uma ação bônus, o orc lâmina de Ilneval pode usar seu movimento para avançar contra um inimigo hostil que possa ver.

**Inimigo da Lâmina de Ilneval.** O orc lâmina de Ilneval causa um dado extra de dano quando acerta um ataque com sua espada longa (já incluso no ataque).

### AÇÕES

**Multiataque.** O lâmina realiza dois ataques corpo-a-corpo com sua espada longa ou dois ataques à distância com azagaias. Se o Comando de Ilneval estiver disponível para uso, o orc o usa após estes ataques.

**Espada Longa.** Ataque corpo-a-corpo com arma: +5 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 12 (2d8+3) dano cortante, ou 14 (2d10+3) dano cortante quando usado com as duas mãos.

**Azagaias.** Ataque corpo-a-corpo ou à distância com arma: +6 para acertar, alcance 1,5m, ou 9/36m, um alvo. Acerto: 6 (1d6+3) dano perfurante.

**Comando de Ilneval.** Seleccione até três aliados orcs dentro de 36m do lâmina, que possam ouvir, eles poderão usar sua reação para cada um fazer um ataque com arma.

Os mais sábios entre esses líderes ganham o favor de Ilneval e se tornam conhecidos como lâminas, especialistas em táticas que aconselham o chefe em matéria de guerra. Lâminas lideram da frente, avançando no combate sem medo enquanto dão ordens em soldados menores. Um lâmina sabe como usar ferocidade absurda para melhor vantagem, e ajuda guerreiros para trabalhar juntos contra seus adversários.

## ORC GARRA DE LUTHIC

Luthic é a esposa de Gruumsh e o paradigma da maternidade para todos os orcs. Ela é a mãe da caverna, uma moradora feroz na escuridão que levanta novas proles de orcs para serem viciosos e fortes. Seu símbolo é o urso da caverna e as orcs fêmeas erguem esses ursos ao lado de suas crias orcs. Fêmeas particularmente atraídas por Luthic cultivam unhas longas e pintadas, aprendem a usar essas garras como armas tanto quanto Luthic usa as suas próprias.

Orcs fêmeas dedicadas a Luthic são responsáveis por fortalecer e manter uma fortaleza de orcs. Elas ajudam a garantirem a sobrevivência da tribo, e a maioria é hábil nas artes de cura. As mais poderosas entre as Luthics são as discípulas das garras de Luthic, que podem usar a Caverna Mágica da mãe para curar, proteger e amaldiçoar.



## ORC MACULADO DE YURTRUS

*Humanóide Médio (orc), caótico e mau*

**Classe de Armadura** 9

**Pontos de Vida** 30 (4d8 +12)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	8 (-1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

**Sentidos** visão no escuro 18m, Percepção passiva 12

**Linguagens** Comum, Orc

**Desafio** 1/2 (100 XP)

**Agressivo.** Como uma ação bônus, o orc maculado de Yurtrus pode usar seu movimento para avançar contra um inimigo hostil que possa ver.

**Portador da Corrupção.** Quando o maculado de Yurtrus é reduzido a 0 pontos de vida, ele explode, e qualquer criatura a menos de 3 metros deve fazer um teste de resistência de constituição CD13. Em uma falha no teste, a criatura sofre 14 (4d6) de dano por veneno e fica envenenado. Com um sucesso, a criatura sofre metade do dano e não é envenenada. Uma criatura envenenada por este efeito pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito sobre si mesmo com um sucesso. Enquanto envenenado por este efeito, uma criatura não pode recuperar pontos de vida.

**O Escolhido de Yurtros.** O orc possui vantagem em todos testes de resistência contra envenenamento e doenças.

### AÇÕES

**Garras.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +4 acerto, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 4 (1d4+2) dano cortante, mais 2 (1d4) dano necrótico.

**Vingança Corruptiva.** O maculado reduz a 0 os seus pontos de vida, ativando o traço de portador da corrupção.

## ORC MÃO DE YURTRUS

*Humanóide Médio (orc), caótico e mau*

**Classe de Armadura** 12 (gibão de peles)

**Pontos de Vida** 30 (4d8 +12)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	9 (-1)

**Sentidos** visão no escuro 18m, Percepção passiva 12

**Linguagens** entende Comum e Orc, mas é incapaz de falar

**Desafio** 2 (450 XP)

**Agressivo.** Como uma ação bônus, o orc mão de Yurtrus pode usar seu movimento para avançar contra um inimigo hostil que possa ver.

**Conjurador.** O Orc possui nível 4 de conjurador. Habilidade de conjurador é Sabedoria (resistência à magia CD12, + 4 para acertar com magias de ataques). Não requer componentes verbais para lançar seus feitiços. O mão de Yurtrus tem os seguintes feitiços de clérigo preparados:

Truques: orientação, consertar, resistência, taumaturgia.  
1 nível (4 espaços): perdição, detectar magia, infligir ferimentos, proteção contra o bem e o mal.

2 nível (3 espaços): cegueira\surdez, silêncio.

### AÇÕES

**Toque da Mão Branca.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +3 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 9 (2d8) dano necrótico.

Yurtrus removem suas línguas para imitar sua deidade, pela mesma razão semelhante por que Gruumsh tem um dos seus olhos arrancados.

## ORC MACULADO DE YURTRUS

Quando a praga atinge uma tribo, as mãos de Yurtrus isolam os doentes. Os sacerdotes então ministram quem pode ser salvo, mas não curados. As mãos então cultivam a doença destes maculados, transformando-os em instrumentos de defesa e armas de guerra. Quando os orcs vão à batalha, um bando de maculados avançam na linha de frente - sacrificando-se, enquanto enfraquecem o inimigo ao espalhar a vil bênção de Yurtrus em suas fileiras.

## ORC PRESA VERMELHA DE SHARGAAS

Shargaas é a divindade dos orcs da escuridão e da neblina profunda, um deus assassino que odeia qualquer coisa que viva e que não seja orc. Os orcs consideram que Shargaas é uma divindade adequada para os pariás e fracos, todos impróprios para papéis verdadeiros na vida tribal. Esses

## ORC PRESA VERMELHA DE SHARGAAS

Humanóide Médio (orc), caótico e mau

Classe de Armadura 15 (couro batido)

Pontos de Vida 52 (8d8 +16)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	15 (+2)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Perícias Intimidação +1, Percepção +2, Furtividade +5

Sentidos visão no escuro 18m, Percepção passiva 12

Linguagens Comum, Orc

Desafio 3 (700 XP)

**Ação Astuta.** Em cada um dos seus turnos, o orc pode usar uma ação bônus para tomar a ação Correr, Desengajar ou Furtividade.

**Mãos de Shargaas.** O orc causa 2 dados adicionais de dano quando atinge um alvo com um ataque de arma (incluído em seus ataques).

**Visão de Shargaas.** Escuridão mágica não impede a visão no escuro do orc.

**Assassino.** Na primeira rodada de um combate, o orc tem vantagem em um ataque contra qualquer criatura que ainda não tenha agido em seu turno. E se o orc atinge uma criatura que se aproximou e foi surpreendida, o sucesso é automaticamente um dano crítico.

## AÇÕES

**Ataques Múltiplos.** O orc realiza dois ataques com cimitarra ou dardos.

**Cimitarra.** Ataque Corpo-a-Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 13 (3d6+3) dano cortante

**Dardo.** Ataque à Distância: +5 para acertar, alcance 6/18 metros, um alvo. Acerto: 10 (3d4+3) dano perfuração.

**O Véu de Shargaas [Recarregada depois de um Descanso Curto ou Longo].** O Orc conjura escuridão sem precisar de qualquer componente. Sabedoria é a habilidade de conjuração.



## ORC MÃO DE YURTRUS

Yurtrus é o deus dos orcs da morte e da doença. Ele é a horripilante abominação coberta de podridão e infecção, exceto por suas mãos brancas perfeitas e suaves.

Orcs sacerdotes que supervisionam a linha entre vida e a morte são conhecida pelos outros na tribo como mãos de Yurtrus. Eles moram nas margens de um covil de orcs, geralmente em comunhão com outros orcs sob os auspícios daqueles que seguem a Luthic. Os mãos de Yurtrus usam luvas pálidas feitas de pele branqueada de outros humanoides (de preferência elfos), simbolizando sua conexão com Yurtrus, e às vezes são chamadas de "mãos brancas" como resultado.

Cada orc sabe que as mãos de Yurtrus são as portas da tribo para os antepassados. Orcs que morrem tendo servido a tribo bem, vão para rituais destinados a enviá-los para o reino de Gruumsh.

Como os seguidores de um deus que não fala, as mãos de

A VIDA DE UM ORC É UMA VIDA SOB O JUGO DOS DEUSES. LUTHIC AO NASCER, LUTHIC AO MORRER E NESTE ÍNTERIM ESFORÇANDO-SE PARA MOSTRAR VALOR A GRUUMSH.

- ELMINSTER

tentando dominá-la à força. A maioria de tais golpes falha, mas com grande perda para a tribo. Se um tanarukk consegue tomar a liderança de uma tribo, guerra imprudente é o curso que ela inevitavelmente toma.

Se um tanarukk consegue cruzar, seu sangue macula diversas gerações subsequentes, tal que suas descendentes fêmeas dão a luz a tanarukks aleatoriamente. Em vez de arriscar a criação de um tanarukk nato, a maioria das tribos mata tais abominações.

## TANARUKK

*Corrompido Médio (demônio, orc), caótico e mau*

**Classe de Armadura** 14 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 95 (10d8 +50)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	9 (-1)	9 (-1)	9 (-1)

**Perícias** Intimidação +2, Percepção +2

**Resistência a Dano** fogo, veneno

**Sentidos** visão no escuro 18m, Percepção passiva 12

**Linguagens** Abissal, Comum, Orc

**Desafio** 5 (1,800 XP)

**Agressivo.** Como uma ação bônus, o tanarukk pode mover-se até o total de seu deslocamento em direção a uma criatura hostil que possa ver.

**Resistência à Magia.** O tanarukk recebe vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

## AÇÕES

**Multiataque.** O tanarukk efetua dois ataques: um com sua mordida e um com sua espada montante.

**Mordida.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo: +7 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 8 (1d8 + 4) pontos de dano perfurante.

**Espada Montante.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo: +7 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 11 (2d6 + 4) pontos de dano cortante.

## REAÇÕES

**Fúria Desenfreada.** Em resposta a ser atingido por um ataque corpo-a-corpo, o tanarukk pode efetuar um ataque de arma corpo-a-corpo com vantagem contra o agressor.



estrangeiros vivem no máximo em partes remotas e mais profundas do domínio da tribo.

A elite entre os seguidores de Shargaas são os assassinos e ladrões que seguem o culto do Presas vermelhas. Eles realizam assassinatos, ataques furtivos e outras operações secretas em nome da tribo. Eles contam com uma mistura de treinamento intenso e magia concedida a eles por Shargaas.

A maioria dos enclaves dos Presas vermelhas mantêm e nutrem morcegos gigantes, criaturas sagradas para Shargaas. Presas Vermelhas montam esses morcegos na batalha ou em ataques secretos e assassinatos nas missões no território inimigo.

## TANARUKK

Quando corrupção demoníaca macula a liderança de uma tribo, orcs podem voltar-se à magia abissal para criar tanarukks. Humanos malignos que controlam orcs também usam tal poder para fortalecer a força de seus seguidores.

O senhor demônio Baphomet partilha de bom grado o segredo para criar tanarukks com aqueles que lhes clama por poder. O processo corrompe um feto orc da tribo, transformando-o ao nascer em uma criatura muito mais selvagem do que um orc.

Embora tanarukks sejam lutadores temíveis, eles são uma ameaça a seus aliados fora do campo de batalha. Dentro do covil da tribo, um tanarukk é destrutivo e volátil, e melhor ficar aprisionado. Cedo ou tarde, um tanarukk livre assola a tribo,

## PESCADOR DAS CAVERNAS

Um pescador das cavernas é um aracnídeo subterrâneo com um longo focinho que abriga uma flandeira, permitindo que a criatura produza um filamento grudento, semelhante aos fios de uma teia de aranha, que ela utiliza para capturar suas presas.

**Emboscadores.** Um pescador das cavernas geralmente caça pequenos animais e possui um gosto especial por morcegos, alongando seus filamentos pelas entradas das cavernas em que essas criaturas passam. Em seguida, sobem para um esconderijo e se aderem à superfície para descansar e esperar. Quando suas presas grudam-se no filamento, o pescador das cavernas agarra sua refeição. Um grupo de pescadores das cavernas podem trabalhar juntos para cobrir uma área maior com seus filamentos, mas assim que capturam uma presa, cada pescador das cavernas compete pelo prêmio. Se uma vítima escapa da emboscada inicial, um pescador das cavernas pode tentar recaptura-la lançando seu filamento contra a presa.

**Movendo-se para a superfície.** Comida escassa pode fazer com que um grupo de pescadores das cavernas viagem para a superfície, para escuros desfiladeiros ou para florestas sombrias que abriguem possíveis presas, como animais nativos e ocasionais viajantes e exploradores que passem desavisados. Um pescador das cavernas sabe instintivamente que alvos grandes como humanóides são mais difíceis de capturar, então desistem de tentar ataca-los a menos que eles se deparem com uma presa solitária, tentando pegar batedores movendo-se à frente de um grupo de viajantes ou retardatários atrasados, em vez de atrair a atenção de todo o grupo.

**Visceras Valiosas.** Quase todas as partes de um pescador das cavernas são úteis depois que a criatura é abatida. Seu sangue é alcoólico e tem gosto de licor forte. Vários anões incluem sangue de pescador das cavernas como parte de suas receitas e outros, especialmente bárbaros, bebem seu sangue

frequentemente. Se for feita a extração assim que a criatura for abatida, os filamentos também podem ser usados para tecer uma espécie de corda fina, resistente e praticamente invisível. A carne do pescador das cavernas também é comedível, e o sabor assemelha-se a carne de caranguejo cozido em vinho forte. A carapaça da criatura pode ser usada na fabricação de ferramentas, armaduras e ornamentos.

**Servos Relutantes.** Enquanto alguns caçam os pescadores das cavernas por seus filamentos e sangue, outros capturam seus ovos e criam seus filhotes. Pescadores das cavernas têm uma aversão natural ao fogo, uma vez que seu sangue é inflamável. Chitinas e hobgoblins costumam usar a ameaça do fogo para treinar pescadores das cavernas, obrigando-os a guardar passagens ou utilizando-os como bestas de guerra.

## PESCADOR DE CAVERNAS

Monstruosidade média, sem Tendência

**Classe de Armadura** 16 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 58 (9d8 + 18)

**Deslocamento** 6m, Escalar 6m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

**Perícias** Percepção +2, Furtividade +5

**Sentidos** percepção às cegas 18m, Percepção passiva 12

**Linguagens** --

**Desafio** 3 (700 XP)

**Filamento Adesivo.** O pescador das cavernas pode usar sua ação para estender um filamento grudento, até 18 metros, que adere a qualquer coisa que o toque. Se uma criatura aderir ao filamento, ela estará agarrada (Escapar CD 13) e os testes feitos contra esse estado tem desvantagem. O filamento pode ser rompido (CA 15, 5 pontos de vida, imunidade a veneno e a dano psíquico), mas uma arma que não conseguir cortá-lo ficará presa, necessitando de um teste bem sucedido (CD 13) para libertá-la. A destruição do filamento não causa dano ao Pescador das cavernas, que pode lançar um novo filamento no seu turno.

**Sangue Inflamável.** Se os pontos de vida do pescador das cavernas caírem pela metade ou menos, ele ganha vulnerabilidade a dano do tipo fogo.

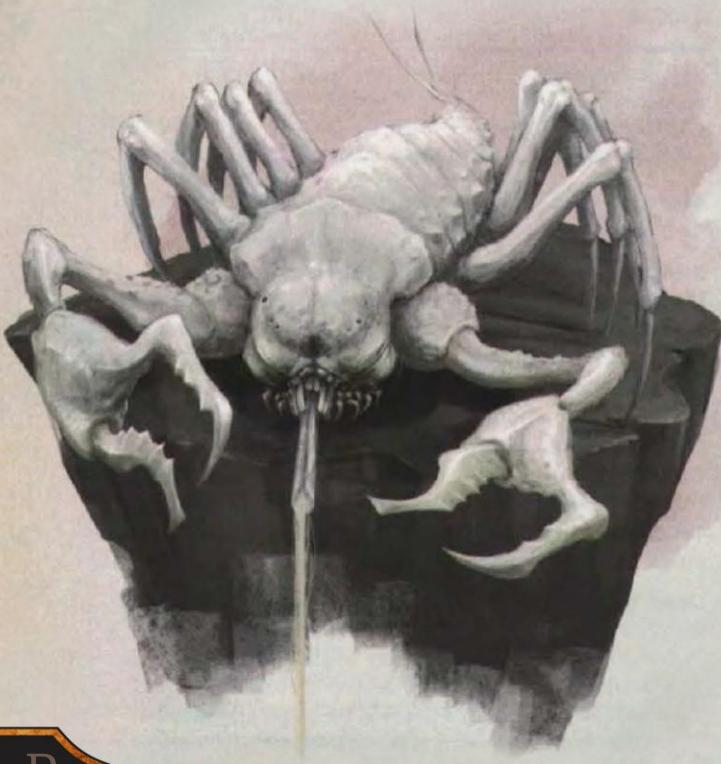
**Parentesco Aracnídeo.** O pescador das cavernas pode escalar superfícies difíceis, incluindo andar pelo teto, sem a necessidade de fazer testes de habilidade.

## ACÕES

**Ataque múltiplo.** O pescador das cavernas faz dois ataques com suas garras.

**Garra.** Ataque corpo-a-corpo com arma: +5 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 10 (2d6+3), dano cortante.

**Filamento.** Uma criatura agarrada pelo filamento adesivo do pescador das cavernas precisa fazer um teste de resistência de força com CD 13, desde que o alvo tenha noventa quilos ou menos. Em caso de falha, a criatura é puxada para um espaço desocupado dentro de 1,5m do pescador das cavernas, que faz um ataque com sua garra contra a criatura como uma ação bônus. Puxar a criatura libera qualquer outra que esteja anexada ao filamento. Enquanto estiver agarrando uma criatura com seu filamento, o pescador das cavernas não pode lançar outro filamento.



## RASTREADOR RASTEJANTE

Limo Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 14

Pontos de Vida 32 (5d8 +10)

Deslocamento 9m, escalar 9m, natação 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	19 (+4)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Perícias Furtividade +8

Vulnerabilidade a Dano frio, fogo

Resistência a Dano concussivo, perfurante e cortante de ataques não mágicos

Imunidade à Condição cego, surdo, exausto, agarrado, paralizado, petrificado, caído, impedido, inconsciente

Sentidos percepção às cegas 36m, Percepção passiva 12

Linguagens entende a linguagem que ele sabia em sua forma anterior, mas é incapaz de falar

Desafio 3 (700 XP)

**Emboscador.** Na primeira rodada de combate, o rastreador rastejante recebe vantagem em jogadas de ataque contra qualquer criatura que esteja surpresa.

**Transferência de Dano.** Enquanto agarrar uma criatura, o rastreador rastejante sofre apenas metade do dano aplicado a ele e a criatura que está agarrada sofre a outra metade.

**Aparência Falsa.** Enquanto o rastreador rastejante permanecer imóvel, ele é indistinguível de uma poça, a menos que um observador seja bem-sucedido em um teste de Inteligência (Investigação) de CD 18.

**Rastreador Astuto.** O rastreador rastejante recebe vantagem em testes de Sabedoria para rastrear presas.

**Forma Líquida.** O rastreador rastejante pode entrar no espaço ocupado por um inimigo e ficar lá. Também pode se mover através de um espaço tão estreito quanto 2,5 centímetros sem espremer-se.

**Escalada de Aranha.** O rastreador rastejante pode escalar superfícies difíceis, incluindo de cabeça para baixo em tetos sem precisar de um teste de atributo.

**Furtividade Aquosa.** Enquanto estiver embaixo d'água, o rastreador rastejante recebe vantagem em testes de Destreza (Furtividade) para se esconder, e pode usar a ação Esconder-se como uma ação bônus.

### AÇÕES

**Pancada.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo: +5 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 8 (1d10 + 3) pontos de dano de concussão.

**Sugar Vida.** Uma criatura Grande ou menor que o rastreador rastejante possa ver até 1,5 metros de si precisa passar em um teste de Destreza CD 13 ou será agarrado (escapar CD 13). Até que este agarrão termine, o alvo está impedido e incapaz de respirar a menos que possa respirar debaixo d'água. Além disso, alvo agarrado sofre 16 (3d10) pontos de dano necrótico no início de cada um de seus turnos. O rastreador rastejante pode agarrar [grapple] apenas um alvo por vez.



## RASTREADOR RASTEJANTE

A busca por vingança por vezes leva alguém a se submeter a um ritual pelo qual se transforma em um corpo senciente semilíquido conhecido como um rastreador rastejante. Ao mesmo tempo inocuo e traíçoeiro, um rastreador escorre para lugares onde uma criatura normal não poderia ir e leva seu exemplar próprio de morte aquosa à sua presa.

**Vingança a Qualquer Custo.** O ritual para criar um rastreador rastejante é conhecido por bruxas, liches e sacerdotes que venerem divindades da vingança. Pode ser realizado apenas em uma criatura voluntária que anseie por vingança. O ritual suga toda a umidade do corpo da pessoa, matando-a. Porém, a mente sobrevive na poça de líquido que irrompe dos restos e projeta-se, também, a insaciável necessidade por retribuição do indivíduo.

**Assassinos Furtivos.** Um rastreador rastejante prova o chão por onde passa buscando qualquer rastro de sua presa. Para matar, um rastreador rastejante ergue-se e envolve uma criatura, tentando afogar seu alvo enquanto drena seu sangue. Um rastreador rastejante que tenha matado desta forma torna-se bem fácil de localizar por um tempo, já que sua forma líquida torna-se tingida de sangue e seu corpo deixa uma trilha visível da matéria para trás.

**Mergulho na Loucura.** Obter vingança contra seu alvo não encerra a existência de um rastreador rastejante, muito menos sua sede de sangue. Alguns rastreadores rastejantes permanecem cônscios de seus propósitos e estendem sua busca por vingança a outros, como todo aquele que apoiou ou fez amizade com o alvo original. Em geral, todavia, a mente de um rastreador não aguenta o fato de estar preso a uma forma líquida, incapaz de se comunicar e compelido por seu desejo por sangue: após um rastreador cumprir seu dever, a insanidade domina a criatura e ela ataca indiscriminadamente até que seja destruída.

R

# RATOS CRANIANOS

Ratos cranianos foram criados pelos devoradores de mente, bombardeando ratos comuns com energia psíônica.

**Cooperação Maligna.** Ratos cranianos não são mais espertos que ratos comuns e se comportam da mesma forma. Entretanto, se uma quantidade suficiente de ratos cranianos juntarem-se para formar um bando, eles fundem suas mentes em uma única inteligência com as memórias de todos os indivíduos do bando acumuladas. Como resultado, os ratos tornam-se mais espertos, e eles mantêm sua inteligência elevada enquanto permanecerem em bando. O bando também desperta habilidades mentais latentes, implantadas em cada um dos ratos por seus criadores, provendo ao bando poderes psíônicos similares à magias.

Um rato separado do bando torna-se um rato craniano comum com inteligência 15. Ele perde um ponto de inteligência por cada dia que permanecer afastado do bando. Sua inteligência não pode cair

## ENXAME DE RATOS CRANIANOS

Enxame Médio de bestas Miúdo, leal e mau

**Classe de Armadura** 12

**Pontos de Vida** 36 (8d8)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+2)

**Resistência a Danos** concussivo, perfurante e cortante

**Imunidade à Condição** enfeitiçado, amedrontado, agarrado, paralizado, petrificado, caído, impedido, atordoado

**Sentidos** visão no escuro 9m, Percepção passiva 10

**Linguagens** telepatia 9m

**Desafio** 5 (1,800 XP)

**Iluminação.** Como uma ação bônus, o bando pode emanar uma fraca iluminação de seus cérebros em uma área de 1,5 metros, aumentar para luz brilhante em um raio de 1,5 a 6 metros (e luz fraca para um número adicional de raio escolhido). O bando pode usar uma ação bônus para interromper esse efeito.

**Conjuração Inata (Psiônica).** A habilidade de conjuração do bando é a inteligência (CD 13 para resistir). Enquanto possuir mais do que metade de seus pontos de vida, o bando pode lançar naturalmente as seguintes magias, sem precisar usar seus componentes:

À vontade: *Comando, Compreender Idiomas, Detectar Pensamentos*

1/Dia: *Confusão, Imobilizar Monstro*.

**Bando.** O bando pode ocupar o espaço de outra criatura ou vice versa, e pode se mover por qualquer passagem grande o suficiente para um pequeno rato. O bando não pode recuperar pontos de vida ou ganhar pontos de vida temporários.

**Manto Telepático.** Ratos cranianos são imunes a qualquer efeito de leitura de mentes, assim como a magias de adivinhação.

## ACÕES

**Mordida.** Ataque corpo-a-corpo com arma: +5 para acertar. 0 metros, uma criatura no espaço do bando. Acerto: 14 (4d6), perfurante, ou 7 (2d6) perfurante, se o bando tiver metade de seus pontos de vida ou menos.



abaixo de 4, e torna-se 15 novamente caso retorne ao seu ou outro bando.

**Praga Telepática.** Um único rato craniano de baixa inteligência usará sua telepatia natural para expressar fome, medo e outras emoções básicas. Por sua vez, um bando de ratos cranianos se comunicará “falando” telepaticamente como uma criatura, e frequentemente referindo-se a si mesmo utilizando pronomes coletivos como “nós” e “nossa”.

**Espiões do Cérebro Ancião.** Colônias de devoradores de mente usam os ratos cranianos como espiões. Os ratos invadem comunidades na superfície e agem como os olhos e ouvidos do cérebro ancião, transmitindo seus pensamentos quando em bando e enquanto estiverem no alcance telepático do cérebro ancião. Ratos cranianos ocasionalmente espalham-se além do alcance de influência do cérebro ancião. Indiferente de como os ratos cranianos comportem-se, não é preocupante ao cérebro ancião, e os illithids podem sempre fazer mais deles caso assim desejarem.

## RATO CRANIANO

Besta Miúda, leal e mau

**Classe de Armadura** 12

**Pontos de Vida** 2 (1d4)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	14 (+2)	10 (+0)	4 (-3)	11 +(0)	8 (-1)

**Sentidos** visão no escuro 9m, Percepção passiva 10

**Linguagens** telepatia 9m

**Desafio** 0 (10 XP)

**Iluminação.** Como uma ação bônus, o rato craniano pode emanar uma fraca iluminação de seu cérebro em uma área de 1,5 metros. Ele pode usar uma ação bônus para interromper esse efeito.

**Manto Telepático.** Ratos cranianos são imunes a qualquer efeito de leitura de mentes, assim como a magias de adivinhação.

## ACÕES

**Mordida.** Ataque corpo-a-corpo com arma: +4 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 1, perfurante.

## TERRÍFICO

Feérico Pequeno, Caótico e neutro

Classe de Armadura 14

Pontos de Vida 18 (4d6 +4)

Deslocamento 9m, escalar 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	18 (+4)	13 (+1)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Perícias Percepção +3, Prestidigitação +6, Furtividade +6

Resistência a Danos fogo

Sentidos visão no escuro 18m, Percepção passiva 13

Linguagens Silvestre

Desafio 1/8 (25 XP)

**Óleo Terrífico.** O terrífico excreta óleo não inflamável de seus poros. O terrífico escolhe se o óleo é escorregadio ou pegajoso e pode mudar óleo em sua pele de uma consistência para a outra com uma ação bônus.

**Óleo Escorregadio.** Enquanto estiver recoberto pelo óleo escorregadio, o terrífico recebe vantagem em testes de Destreza (Acrobacia) feitos para escapar de amarras, apertar-se por entre espaços apertados e evitar agarrões.

**Óleo Pegajoso.** Enquanto estiver recoberto pelo óleo pegajoso, o terrífico recebe vantagem em testes de Força (Atletismo) feitos para agarrar e qualquer teste de perícia feito para se manter agarrado à outra criatura, uma superfície, ou um objeto. O terrífico também pode escalar superfícies difíceis, incluindo estar de ponta-cabeça em tetos sem precisar de um teste de perícia.

**Fenda Dimensional.** Como uma ação bônus, o terrífico pode criar uma fenda imóvel e invisível por entre uma abertura ou moldura que puder ver a até 1,5 metros dele, contanto que o espaço não seja maior do que 3 metros em qualquer lado. A fenda dimensional conecta a distância entre tal espaço e qualquer ponto a até 9 metros dele que o terrífico possa ver ou especificar em distância e direção (tal como "9 metros diretamente à frente"). Enquanto estiver próximo à fenda, o terrífico pode ver através dela e também o considere adjacente ao destino, e o que o terrífico colocar através da fenda (incluindo uma parte de seu corpo) emerge no destino. Apenas o terrífico pode usar a fenda, e ela dura até o fim do próximo turno do cambaio.

**Olfato Excepcional.** O terrífico possui vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que depender do olfato.

## ACÕES

**Murro.** Ataque corpo-a-corpo com arma: +1 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 2 (1d6-1) pontos de dano de concussão.

**Poça de Óleo.** O terrífico cria uma poça de óleo que é escorregadio ou pegajoso (escolha do cambaio). A poça possui 2,5 centímetros de profundidade e cobre o chão no espaço do cambaio. A poça é terreno difícil para todas as criaturas, exceto terríficos e dura 1 hora.

Se o óleo for escorregadio, qualquer criatura que entrar na área da poça ou iniciar seu turno lá deve passar num teste de resistência de Destreza CD 11 ou ficara caido

Se o óleo for pegajoso, qualquer criatura que entrar na área da poça ou iniciar seu turno lá deve passar num teste de resistência de Força CD 11 ou estará contido. Em seu turno, a criatura pode usar sua ação para tentar livrar-se da poça pegajosa, terminando o efeito e movendo-se ao espaço desocupado seguro mais próximo com um bem-sucedido teste de resistência de Força CD 11.



## TERRÍFICOS

Terríficos são os pequenos monstros dos contos de fada. Eles espreitam os limiares da Agrestia das Fadas e também são encontrados no Plano Material, onde eles se escondem sob as camas e em armários, esperando para assustar e atormentar pessoas com suas travessuras.

Um terrífico nasce dos sentimentos de solidão, materializando-se em um lugar onde a Agrestia das Fadas toca o mundo em proximidade a um ser inteligente que se sente isolado ou abandonado. Por exemplo, uma criança esquecida pode sem querer conjurar um terrífico e vê-lo como um tipo de amigo imaginário. Um terrífico também pode surgir no sótão da casa de uma viúva solitária ou nas cavernas de um eremita.

**Pestes Irritantes.** Terríficos empregam travessuras tolas para entreterem a si mesmos, passar o tempo à custa de seus anfitriões. Um terrífico não abre mão de quebrar pratos, esconder ferramentas, fazer sons terríveis para assustar vacas e azedar seu leite ou esconder um bebê no sótão. Embora as traquinagens de um terrífico possam causar tormento e danos involuntários, peraltice – não desordem – geralmente é sua intenção. Se ameaçado, um terrífico foge em vez de ficar e lutar.

**Excreções Oleosas.** Um terrífico excreta um óleo de seus poros e pode tornar seu óleo escorregadio ou pegajoso. O óleo seca e desaparece após uma hora.

**Espaço Torcido.** Um terrífico pode criar aberturas mágicas para viajar curtas distâncias ou para furtar itens que normalmente estariam fora de seu alcance. Para criar tal fenda no espaço, um terrífico deve estar adjacente a um espaço definido por uma moldura, como uma janela aberta ou um batente de porta, um vão entre as barras de uma cela, ou o vão entre o pé de uma cama e o chão. A fenda é invisível e desaparece após alguns segundos – tempo suficiente para o terrífico entrar, alcançar ou atacar através dela.

**Aliados Falíveis.** Um terrífico torna-se um servo decente para um mestre resoluto, e criaturas malignas como fomorians e bruxas por vezes abrigam terríficos em seus covis. Bruxos que formam pactos com arquifeéricos também são conhecidos por comandá-los, e indivíduos carismáticos que efetuam as ofertas corretas desfrutam de alianças temporárias com estes pequenos trapaceiros. Um terrífico entediado sempre encontra uma maneira de se entreter.



A CARAPAÇA DOS TLINCALLI POSSUI UM REVESTIMENTO VENENOSO QUE PODE SER FERVIDO SEM PERDER SUAS PROPRIEDADES PARALISANTES, PODENDO SER REUTILIZADO POR ALQUIMISTAS. CUIDADO NO MANUSEIO É NECESSÁRIO.

- ELMINSTER

## TLINCALLI

Monstruosidade Grande, neutro e mau

**Classe de Armadura** 15 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 85 (10d10 +30)

**Deslocamento** 12m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	8 (-1)	12 (+1)	8 (-1)

**Perícias** Percepção +4, Furtividade +4, Sobrevivência +4

**Sentidos** visão no escuro 18m, Percepção passiva 13

**Linguagens** Tlincalli

**Desafio** 5 (1,800 XP)

## AÇÕES

**Ataques Múltiplos.** O Tlincalli faz dois ataques: um com sua espada longa ou corrente farrapada e um com seu ferrão.

**Espada Longa.** Ataque de Arma Corpo-a-Corpo: +6 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 7 (1d8 + 3) dano de corte ou 8 (1d10 + 3) dano de corte se usado com as duas mãos.

**Corrente Farrapada.** Ataque de Arma Corpo-a-Corpo: +6 para acertar, alcance 3m, um alvo. Acerto: 6 (1d6 + 3) dano de perfuração e o alvo está aprisionado (escapar CD 11) se for uma criatura grande ou menor. Até que o aprisionamento acabe, o alvo está impedido e o tlincalli não pode usar sua corrente farrapada contra outro alvo.

**Ferrão.** Ataque de Arma Corpo-a-Corpo: +6 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 6 (1d6 + 3) dano de perfuração mais 14 (4d6) de dano de veneno e o alvo precisa passar num teste de Constituição com CD 14 ou ficará envenenado por 1 minuto. Se falhar no teste por 5 ou mais, o alvo tb fica paralisado enquanto envenenado. O alvo pode repetir o teste ao final de cada um de seus turnos, terminando o efeito em si com um sucesso.

## TLINCALLI

Tlincallis, também conhecidos como povo escorpião, são criaturas cobertas por quitina (carapaça óssea). Humanoides da cintura para cima, com a parte inferior do corpo de um enorme escorpião, possuindo um grande ferrão ósseo na ponta de uma longa cauda.

**Nômades do deserto.** Tlincallis vivem uma vida difícil. Eles passam por terras áridas, caçando ao amanhecer e entardecer. Entre esses horários, eles esperam pelo calor do dia ou o frio da noite enterrando-se na areia fofa ou na terra ou, se o terreno se provar muito duro, se escondem em ruínas ou cavernas rasas. Uma tribo de tlincallis fica em um lugar apenas pelo tempo em que a caça se mostrar boa na área, apesar de que eles podem voltar a visitar o mesmo lugar várias e várias vezes durante suas viagens. A tribo tb pode se assentear temporariamente sempre que for tempo para pôr ovos e chocar uma nova ninhada de filhotes.

**Ovos Venenosos.** Tlincallis depositam seus ovos em locais quentes fora do alcance direto da luz do Sol, geralmente colocados entre grupos de cactos próximos de seus acampamentos. Lá, os ovos ficam protegidos por duras carapaças revestidas de veneno paralisante similar ao produzido por seus ferrões. Um predador em potencial que ousar quebrar um ovo estará indefeso contra os tlincallis que vierem para investigar.

**Sequestradores Horríveis.** Tlincallis comem o que eles matam, mas eles tb levam algumas de suas presas vivas quando existem novas bocas para alimentar. Depois de usar seus ferrões para paralisar as vítimas e suas correntes farrapadas para prendê-las, tlincallis levam esses prisioneiros de volta para o acampamento e os prendem em cactos ou formações rochosas. Lá, as vítimas esperam até o Sol nascer e os recém-nascidos dos ovos emergir do seu lar para devorá-los vivos.

**Caçadores Orgulhosos.** Tlincallis vêem a si mesmos como grandes caçadores. Se uma tribo de tlincallis encontra um caçador mais poderoso, como um dragão azul, o líder da tribo precisa decidir se o grupo se torna obediente ao caçador superior, vai embora da região ou lutam até a morte para derrotá-lo.

**Construtores de Armas e Objetos.** Tlincallis são selvagens e não constroem cidades, fazem roupas ou mineram metais. Ao invés disso, eles procuram pelo o que eles precisam ou desejam. Eles sabem, contudo, como derreter metais recolhidos para forjar armas e ferramentas rudimentares.

ATÉ QUE VÓS TENHAI VISTO A CABEÇA DE UM REI SE SOLTAR DE SEUS OMBROS, RUFLANDO SUAS ASAS EM MEIO A ESGUICHOS DE SANGUE, TÃO-SÓ PARA VOLTA A POUSAR SOBRE SEU CORPO MORIBUNDO ENQUANTO ELE SE ESTREMECE E TOMBA, NÃO TEREIS VIVIDO. E SE VÓS QUISERDES CONTINUAR VIVENDO, ENTÃO SUGIRO QUE PARAI DE ASSISTIR E COMEÇAI A CORRER.

- ELMINSTER



## VARGOUILLE

Estridente, ruflante e horrendo de se contemplar – com um corpo como uma cabeça decepada e asas de morcego no lugar das orelhas – vargouilles fervilham do Abismo para infestar outros planos de existência, como Carceri, onde eles são uma ameaça. Cada vargouille carrega uma doença que cria mais de sua espécie; um bando de vargouilles em pleno voo é uma praga do caos e maldade esperando para acontecer.

**Moléstia Abissal.** Enxames de vargouilles voam através das cavernas e céus do Abismo. Eles recebem pouca atenção de demônios poderosos e inteligentes uma vez que vargouilles não lhes oferecem risco. Mesmo o demônio mais fraco, como um manes ou um dretch, teme vargouilles apenas se eles surgirem em grande número. Nos Planos Inferiores, vargouilles raramente conseguem chance de comer presas vivas além de insetos. Em geral, eles lambem a gosma deixada para trás quando um corruptor mata outro.

**O Mundo Aguarda.** Devido à fome instintiva por presas vivas, vargouilles são ávidos por escapar dos Planos Inferiores. Em raras ocasiões, a invocação de um demônio para outro plano pode trazer um vargouille junto, aderindo-se como um carrapato. As precauções que um mortal toma para conter e controlar um demônio invocado raramente dão conta de um clandestino, então um vargouille não solicitado adentra ao mundo de penetra.

**Reprodução Horripilante.** Vargouilles que vagam livres no Plano Material são grave ameaça a todas as criaturas, especialmente humanoides. Seu guincho aterrador pode paralisar outras criaturas com medo, e tais vítimas ficam indefesas para resistir ao beijo amaldiçoado de um vargouille.

O beijo de um vargouille infecta um humanoide com uma maldição demoníaca. Se permitida que cause efeito, a maldição provoca uma transformação pavorosa, pois um espírito abissal invade o corpo da pessoa. Num período de horas, a cabeça da vítima adota feições diabólicas como presas, tentáculos e chifres. Ao mesmo tempo, as orelhas do indivíduo aumentam, expandindo-se e transformando-se em asas parecidas com apêndices. Nos momentos finais, a cabeça da vítima desliga-se do corpo provocando uma fonte de sangue, tornando-se outro vargouille, que comumente lambe seus próprios fluidos vitais. Luz do sol ou a iluminação brilhante da magia *luz do dia* pode atrasar esta transformação e vargouilles instintivamente evitam luz forte em consequência.

## VARGOUILLE

*Corruptor Miúdo, caótico e mau*

**Classe de Armadura** 12

**Pontos de Vida** 13 (3d4 + 6)

**Deslocamento** 1,5m, voo 12m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	14 (+2)	14 (+2)	4 (-3)	7 (-2)	2 (-4)

**Resistência a Dano** frio, fogo, elétrico

**Imunidade a Dano** veneno

**Imunidade à Condição** envenenado

**Sentidos** visão no escuro 18m, Percepção passiva 8

**Linguagens** entende Abissal, Infernal e qualquer linguagem que sabia antes de se tornar um vargouille, mas é incapaz de falar

**Desafio** 1 (200 XP)

## AÇÕES

**Mordida.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo: +4 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 2) pontos de dano perfurante mais 10 (3d6) pontos de dano por veneno.

**Beijo.** O vargouille beija um humanoide incapacitado até 1,5 metros de si. O alvo deve passar em um teste de Carisma de CD 12 ou ficará amaldiçoado. O alvo amaldiçoado perde 1 ponto de Carisma a cada hora, à medida que sua cabeça adota feições diabólicas. A maldição não avança enquanto o alvo estiver na luz do sol ou na área da magia *luz do dia*; não leve em conta este tempo. Quando o Carisma do alvo amaldiçoado chegar a 2, ele morre e sua cabeça irrompe de seu corpo e torna-se um novo vargouille. Lançar as magias *remover maldição*, *restauração maior* ou uma magia similar no alvo antes que a transformação esteja completa pode encerrar a maldição. Isso reverte as mudanças provocadas no alvo pela maldição.

**Guincho Atordoante.** O vargouille guincha. Cada humanoide e animal até 9 metros do vargouille e capaz de ouvi-lo deve passar em um teste de resistência de Sabedoria de CD 12 ou ficará amedrontado até o fim do próximo turno do vargouille. Enquanto estiver amedrontado desta forma, um alvo está atordoado. Se o alvo passar no o teste de resistência ou o efeito terminar para ele, o alvo ficará imune ao Guincho Atordoante de todos os vargouilles por 1 hora.

## VEGEPIGMEUS

Vegepigmeus são criaturas fúngicas que vivem em unidades tribais simples, caçando seu sustento e espalhando os esporos a partir dos quais eles se reproduzem.

**Plantas Primitivas.** Vegepigmeus, também chamados de povo-bolor ou boloritos, habitam áreas escuras que são quentes e úmidas, logo são mais geralmente encontrados no subterrâneo ou em florestas densas onde pouca luz solar penetra. Um vegepigmeu instinctivamente sente afinidade com outras criaturas tipo planta ou fungo, então tribos de vegepigmeus coexistem bem com criaturas como miconídeos, guinchadores e fungos violeta.

Embora eles prefiram comer carne fresca, ossos e sangue, vegepigmeus podem absorver nutrientes do solo e de muitas fontes de matéria orgânica, portanto raramente ficam famintos. Um vegepigmeu pode silvar e produzir outros ruídos ao forçar ar através de sua boca, mas não pode falar num sentido convencional. Dentre eles próprios, vegepigmeus comunicam-se com silvos, gestos e batucadas ritmicas em seu corpo. Vegepigmeus constroem e criam pouco; qualquer ferramenta que tenham foi adquirida de outras criaturas ou construída ao copiar construções simples que tenham testemunhado.

**Bolor Gera Bolor.** Vegepigmeus originam-se a partir dos restos mortais deixados para trás quando um humanoide ou

### BOLOR MARROM

O fungo conhecido como bolor marrom é da cor marrom avermelhada e encontrado apenas em lugares escuros, quentes e úmidos. O bolor marrom que se alastrá em um objeto de metal pode ser confundido com ferrugem natural e um teste bem-sucedido de Inteligência (Natureza) ou Sabedoria (Sobrevivência) de CD 15 é necessário para identificá-lo precisamente apenas olhando em tal caso.

Qualquer criatura que chegue a menos de 1,5 metros do bolor marrom deve passar em um teste de resistência de Constituição de CD 13 quando o bolor emitir uma aspersão de esporos. Se falhar, a criatura ficará envenenada. Enquanto estiver envenenada desta forma, a criatura sofre 7 (2d6) pontos de dano por veneno no início de cada um de seus turnos, dela brotando bolor quando sofrer dano. A criatura pode repetir o teste de resistência ao final de cada um de seus turnos, encerrando o efeito em si se passar. Qualquer magia que neutralize veneno ou cure doença interrompe a infestação. Uma criatura reduzida a 0 ponto de vida pelo dano por veneno do bolor morre. Se a criatura morta for um animal, um gigante ou um humanoide, um ou mais vegepigmeus recém-nascidos emergem do corpo 24 horas depois: um recém-nascido saído de um cadáver Pequeno, dois de um cadáver Médio, quatro de um cadáver Grande; oito de um cadáver Enorme, ou dezesseis de um cadáver Colossal.

O bolor marrom pode ser difícil de matar, já que armas e a maioria dos tipos de dano não lhe causam mal. Efeitos que provoquem dano por ácido, necrótico ou radiante mata 30 centímetros cúbicos de bolor marrom a cada 1 ponto de dano causado. Meio quilo de sal, quatro litros e meio de álcool, ou um efeito mágico que cure doença mata o bolor marrom uma área quadrada com 1 metro de aresta. Luz do sol mata qualquer bolor marrom na área da luz.

um gigante é morto por bolor marrom. Um ou mais vegepigmeus emergem do cadáver após um dia. Se um animal como um cachorro ou urso morrer por causa do bolor marrom, o resultado é um bolorito bestial chamado de espinhoso em vez de um vegepigmeu em forma humanoide. Espinhosos são menos inteligentes do que vegepigmeus, mas possuem tamanho e ferocidade superiores, assim como um corpo coberto de espinhos.

À medida que um vegepigmeu envelhece, ele se enrijece e desenvolve cachos de esporo em seu corpo. Vegepigmeus portadores de esporos são respeitados por outros vegepigmeus, então forasteiros se referem a tais vegepigmeus como os chefes. Um chefe pode expelir seus esporos em um estouro, infectando criaturas adjacentes. Se uma criatura morrer enquanto infectada, seu corpo produz vegepigmeus assim como o bolor marrom faz.

Ninguém sabe ao certo de onde veio o bolor marrom. Um relato histórico fala de aventureiros em uma escarpa montanhosa proibida descobrindo o bolor marrom e vegepigmeus em uma peculiar masmorra de metal cheia de seres estranhos. Outra história conta que exploradores encontraram o bolor marrom em uma cratera deixada por uma estrela cadente, com vegepigmeus infestando a densa selva próxima.

### VEGEPIGMEU

Planta Pequena, neutro

**Classe de Armadura** 13 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 9 (2d6 +2)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

**Perícias** Percepção +2, Furtividade +4

**Resistência a Dano** elétrico, perfurante

**Sentidos** visão no escuro 18m, Percepção passiva 12

**Linguagens** Vegepigmeu

**Desafio** 1/4 (50 XP)

**Camuflagem de Planta.** O vegepigmeu recebe vantagem em testes de Destreza (Furtividade) que efetue em qualquer terreno com ampla flora que a encubra.

**Regeneração.** O vegepigmeu recupera 3 pontos de vida no início de seu turno. Se sofrer dano de frio, fogo ou necrótico esta característica não funciona no início do próximo turno do vegepigmeu. O vegepigmeu morre apenas de iniciar seu turno com 0 ponto de vida e não se regenerar.

### AÇÕES

**Garras.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo: +4 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 2) pontos de dano cortante.

**Funda.** Ataque de Arma à Distância: +4 para acertar, limite 9/36m, um alvo. Acerto: 4 (1d4 + 2) pontos de dano de concussão.

CADÁVERES DAQUELES MORTOS  
POR UM BOLOR MARROM GERAM  
NOVOS BOLORES. LEGADO QUE  
NENHUM DE NÓS AMBICIONA.  
- ELMINSTER

## CHEFE VEGEPIGMEU

Planta Pequena, neutro

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 33 (6d6 +12)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	9 (-1)

Perícias Percepção +3, Furtividade +4

Resistência a Dano elétrico, perfurante

Sentidos visão no escuro 18m, Percepção passiva 13

Linguagens Vegepigmeu

Desafio 2 (450 XP)

**Camuflagem de Planta.** O vegepigmeu recebe vantagem em testes de Destreza (Furtividade) que efetue em qualquer terreno com ampla flora que a encubra.

**Regeneração.** O vegepigmeu recupera 5 pontos de vida no início de seu turno. Se sofrer dano de frio, fogo ou necrótico esta característica não funciona no início do próximo turno do vegepigmeu. O vegepigmeu morre apenas de iniciar seu turno com 0 ponto de vida e não se regenerar.

## AÇÕES

**Multiataque.** O vegepigmeu efetua dois ataques com suas garras ou dois ataques corpo-a-corpo com sua lança.

**Garras.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo: +4 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 2) pontos de dano cortante.

**Lança.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo ou à Distância: +4 para acertar, alcance 1,5m ou distância 6/18m, um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 2) pontos de dano perfurante, ou 6 (1d8 + 2) pontos de dano perfurante se utilizado com as duas mãos para efetuar um ataque corpo-a-corpo.

**Esporos (1/Dia).** Uma nuvem de esporos tóxicos com 4,5 metros de raio se estende a partir do vegepigmeu. Os esporos espalham-se pelos cantos. Cada criatura na área que não seja uma planta precisa passar em um teste de resistência de Constituição de CD 12 ou ficará envenenado. Enquanto estiver envenenado desta forma, o alvo sofre 9 (2d8) pontos de dano por veneno no início de cada um de seus turnos. O alvo pode repetir o teste de resistência ao final de cada um de seus turnos, encerrando o efeito em si se passar.



## ESPINHOSO

Planta Média, neutro

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 27 (5d8 +5)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (0+0)	6 (-2)

Perícias Percepção +4, Furtividade +3

Resistência a Dano elétrico, perfurante

Sentidos visão no escuro 18m, Percepção passiva 14

Linguagens --

Desafio 1 (200 XP)

**Camuflagem de Planta.** O vegepigmeu recebe vantagem em testes de Destreza (Furtividade) que efetue em qualquer terreno com ampla flora que a encubra.

**Regeneração.** O vegepigmeu recupera 5 pontos de vida no início de seu turno. Se sofrer dano de frio, fogo ou necrótico esta característica não funciona no início do próximo turno do vegepigmeu. O vegepigmeu morre apenas de iniciar seu turno com 0 ponto de vida e não se regenerar.

**Corpo Espinhoso.** No início de seu turno, o espinhoso causa 2 (1d4) pontos de dano perfurante a qualquer criatura agarrando-o.

## AÇÕES

**Mordida.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo: +3 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 8 (2d6 + 1) pontos de dano perfurante.



*Quando as coisas estão ruins para eles, eles seqüestraram qualquer um que esteja acessível, e o sacrificam para seu deus covarde. Hmm, eu acredito que eles não são tão diferentes de um monte de humanos por aí afinal.*

*-Volo*

## XVARTS

Xvarts são humanoides cruéis e covardes gerados por um semideus covarde e renegado. Eles têm pele azul, vívidos olhos cor de laranja e ralos cabelos finos, refletindo a aparência do seu criador. Eles têm cerca de 90cm de altura.

Xvarts vivem em colinas remotas, florestas e cavernas. Cada tribo é liderada por um falante, que geralmente é o mais brilhante entre eles. O falante serve de embaixador da tribo, e muitas vezes com palhetas de madeira curtas e pesadas nas vestes para parecer mais alto e mais imperioso. O resto da tribo procura comida, saqueando plantações e gado de fazendas próximas se a caça for baixa. Xvarts não são uma ameaça para os locais civilizados, porque eles são um pouco temerosos com relação aos humanos, anões e elfos.

**A Traição de Raxivort.** Todos os xvarts são os degenerados descendentes de uma entidade chamada Raxivort, que já serviu Graz'zt o Príncipe das Trevas como tesoureiro. Raxivort passou longos séculos cuidando do tesouro, e no tempo ele cresceu para cobiçar as riquezas de seu mestre. Em uma jogada

ousada, ele saqueou o cofre do tesouro e fugiu para o plano material. Um dos tesouros que ele roubou foi o Infinito Fuso, um fragmento cristalino desde os primeiros dias do multiverso que poderia transformar até uma criatura tão baixa como Raxivort em um semideus.

Depois que ele subiu para a divindade, Raxivort forjou um reino chamado Esgotos Negros, dentro do Pandesmos, a camada superior de Pandemonium. Ele apreciou a sua ascensão divina apenas brevemente, porém, antes de Graz'zt desencadear sua vingança. O príncipe demoníaco não tinha necessidade de recuperar Infinito Fuso, já que ele já possuía poder maior do que ele poderia conceder. Em vez disso, ele despachou agentes para todo o mundo e divulgou notícias sobre o que o fuso poderia fazer e a criatura insignificante e patética que o reivindicava era sua propriedade. Em breve, Raxivort foi perseguido por uma variedade de inimigos, todos ansiosos para reivindicar o fuso como sua propriedade.

Em face de sua iminente destruição, Raxivort teve um plano. Fugindo para o plano material, ele vagou através de uma variedade de mundos e gerou criaturas, essas eram a sua duplicação exata. Estes são os xvarts, criaturas que não só parecem idênticas a Raxivort em aparência, mas também qualquer mágica usada para rastreá-lo é frustrada. Feitiços, rituais e outros efeitos que podem revelar a localização de Raxivort, em vez disso, aponta para o xvart mais próximo.

Embora o ataque inicial de inimigos contra ele tenha calmado, Raxivort sabe que os poderes dos planos são pacientes. Ele permanece escondido, um miserável de um semideus que faz pouco mais do que vagar pelos planos, gerando sempre mais xvarts para garantir sua segurança contínua.

**Bandidos Ávidos.** Xvarts tem todas as falhas do seu criador e poucas qualidades redentoras. Eles não têm a capacidade física para reproduzir, bem como a inclinação de assim faê-lo. Eles são gananciosos, engenhosos e obcecados com o aquisição de objetos de valor - o mais ornamentado ou bizarro, o melhor. Eles sabem que são defeituosos, e essa pequena autoconsciência só aumenta suas outras deficiências. Eles odeiam quase qualquer criatura que percebam que são melhores do que eles, o que inclui quase qualquer um, mas eles não têm a coragem ou os meios para agir sobre seu ódio na maioria das vezes. O medo deles os levou a habitar em lugares sombrios nas margens distantes de terras civilizadas ou em áreas negligenciadas ou esquecidas pelas mais poderosas criaturas. Em outras palavras, os xvarts geralmente vivem em locais onde os vermes normais podem florescer.

Apesar de sua natureza confusa, todos os xvarts têm uma inabalável devoção a Raxivort. O desejo de agradar a Raxivort pesa pesadamente em todas as suas decisões. Quando coisas não estão indo bem para eles, os xvarts naturalmente assumem que Raxivort está bravo. Para apaziguar seu senhor conturbado, eles organizam sequestros. Eles fazem redes entrelaçadas para capturar seus inimigos, que são arrastados para o covil e sacrificados em um altar improvisado. Raxivort pode ouvir suas súplicas, mas ele tem muito medo de revelar-se do seu esconderijo na maior parte do tempo. Ocionalmente, ele aparece diante de uma tribo de adoradores como um xvart de 2,7 metros de altura carregando um saco vazio.

Em cada caso, Raxivort leva todo o tesouro que a tribo acumulou, o põe em seu saco e desaparece, não deixando nada como compensação.

*Se você diz o nome de Raxivort três vezes enquanto olha para o seu reflexo em um espelho, os xvarts irão visitá-lo no meio da noite e roubar um item querido.*

-Volo

*SE VÓS ACREDITARDES NO QUE CONTA O VOLO,  
ENTÃO VÓS MERCEIS NADA MENOS.*

-ELMINSTER

## BRUXO XVARTI DE RAXIVORT

*Humanóide Pequeno (xgart), caótico e mau*

**Classe de Armadura** 12 (15 com armadura arcana)

**Pontos de Vida** 22 (5d6 +5)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	12 (+1)

**Perícias** Furtividade +3

**Sentidos** visão no escuro 18m, Percepção passiva 10

**Linguagens** Abissal

**Desafio** 1 (200 XP)

**Conjuração Inata.** A habilidade inata de conjuração de xvart é Carisma. Pode criar inatamente os seguintes feitiços, não requerendo componentes materiais:

À Vontade: detectar magia, armadura arcana (somente em si)

**Conjuração.** O xvart é um conjurador de 3º nível. Sua habilidade de conjuração é Carisma (teste de resistência CD 11, +3 para acertar com magias de ataques). Recupera seus espaços de magias gastos quando termina uma descanso curto ou longo. Conhece os seguintes feitiços de bruxo:

Truques (a vontade): rajada mística, mãos mágicas, ilusão menor, rajada de veneno, prestidigitação.

1º-2º nível (2 espaços de magia considerados de nível 2): mãos flamejantes, recuo acelerado, invisibilidade, raio ardente.

**Baixa Astúcia.** O xvart pode usar a ação desengajar como ação bonus em cada um de seus turnos.

**Benção de Raxivort.** Quando o xvart reduz um inimigo para 0 pontos de vida, o xvart gera 4 pontos de vida temporários.

**Língua de Raxivort.** O xvart pode se comunicar com os morcegos e ratos comuns, bem como morcegos gigantes e ratos gigantes.

## AÇÕES

**Cimitarra.** Ataque de Arma Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 5 (1d6+2) dano cortante.

## XVARTS ORADORES

Uma tribo xvart tem um orador que serve como seu líder. O orador tem as estatísticas de um xvart normal, exceto que possui uma Inteligência de 13 (+1) e conhece um idioma adicional (geralmente Comum ou Goblin).

**Mestre dos Vermes.** Ratos e morcegos (incluindo gigantes espécimes) são naturalmente atraídos por xvarts e xvarts domesticam essas bestas para comida e batalha. Xvarts também formam alianças com homens-ratos, embora os licantropos são dominantes em qualquer desses arranjos. Este relacionamento retorna à natureza divina de Raxivort. Embora os xvarts tenham herdado a ganância e covardia de Raxivort, eles também ganharam sua capacidade de formar vínculos com tais criaturas.

**Xvarts Bruxos.** Um xvart pode forjar um pacto com Raxivort roubando um item de tão grande valor que o semideus aparece diante do xvart para reivindicá-lo. Depois de entregar o item a Raxivort, o xvart pede poder mágico para que ele possa encontrar e entregar mais ótimos tesouros à custódia de Raxivort. Se o semideus se sente inclinado, ele imbui o xvart com maior sabedoria e carisma e lhe concede as habilidades de conjuração de um bruxo antes de retornar ao caos enorme do Pandemonium. Os bruxos de Raxivort são respeitados e temido na sociedade xvart, mas eles têm pouco interesse em política e poder. Eles atravessam áreas selvagens, ruínas antigas e masmorras por tesouros, muitas vezes com um punhado de xvarts sicofantas e ratos gigantes como guarda-costas.

## XVART

*Humanóide Pequeno (xgart), caótico e mau*

**Classe de Armadura** 13 (armadura de couro)

**Pontos de Vida** 7 (2d6)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	8 (-1)	7 (-2)	7 (-2)

**Perícias** Furtividade +4

**Sentidos** visão no escuro 18m, Percepção passiva 8

**Linguagens** Abissal

**Desafio** 1/8 (25 XP)

**Baixa Astúcia.** O xvart pode usar a ação desengajar como ação bonus em cada um de seus turnos.

**Bando de Arrogantes.** O xvart tem vantagem em um teste de Força (Atletismo) para empurrar uma criatura se pelo menos um dos aliados do xvart está a 1,5m do alvo e o aliado não esteja incapacitado.

**Língua de Raxivort.** O xvart pode se comunicar com os morcegos e ratos comuns, bem como morcegos gigantes e ratos gigantes.

## AÇÕES

**Espada Curta.** Ataque de Arma Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5m, um alvo, Acerto: 5 (1d6+2) dano perfurante.

**Funda.** Ataque de Arma à Distância: +4 para acertar, alcance 9/36 metros, um alvo, Acerto: 4 (1d4+2) dano concussão.

# YUAN-TI

As maldições Yuan-ti que se tornam devotas de um deus particular – seja Sseth, Dendar, a Serpente da Noite ou Merrshaulk – muitas vezes se elevam de suas fileiras para se tornarem líderes espirituais entre o povo serpente. Estes sacerdotes realizam rituais de sacrifício para apazigar seus deuses vis.

Também descritos aqui estão o degenerado yuan-ti guarda da ninhada e o horrendo yuan-ti anátema .

## YUAN-TI ANÁTEMA

A busca de uma abominação yuan-ti por divindade pode leva-la a realizar um ritual que, se bem sucedido, o transmorfoseia em uma forma ainda maior: o anátema yuan-ti. Este ritual exige o sacrifício de centenas de cobras e requer que a abominação se banhe no sangue de seus inimigos. A transformação é rápida, porém dolorosa. Os demais yuan-ti normalmente não apreciam a transformação de um dos seus em anátema, já que estes costumam subjugar os demais com brutalidade para suas próprias e malignas finalidades.

**Nem Tão Divino.** Um anátema se considera um semideus a caminho da divindade mais elevada. Ele exige obediência dos yuan-ti mais fracos e usa qualquer



## YUAN-TI ANÁTEMA

*Monstruosidade Enorme (metamorfo, yuan-ti), neutro e mau*

**Classe de Armadura** 16 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 189 (18d12 +72)

**Deslocamento** 12m, escalar 9m, natação 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	13 (+1)	19 (+4)	19 (+4)	17 (+3)	20 (+5)

**Perícias** Percepção +7, Furtividade +5

**Resistência a Dano** ácido, fogo, elétrico

**Imunidade a Dano** veneno

**Imunidade à Condição** envenenado

**Sentidos** percepção às cegas 9m, visão no escuro 18m, Percepção passiva 17

**Linguagens** Abissal, Comum, Dracônico

**Desafio** 12 (8,400 XP)

**Conjuração Inata (Apenas Anátemas).** A habilidade de conjuração inata dos anátemas é Carisma (CD de resistência de magia 17). Ele pode conjurar, de maneira inata, as seguintes magias:

À vontade: *amizade animal* (apenas cobras)

3/dia cada: *constricão, escuridão, medo, metamorfose, sugestão, velocidade*

1/dia cada: *palavra divina*

**Resistência à Magia.** O anátema tem vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

**Aura de Ofidofobia.** Qualquer criatura à escolha do anátema, exceto cobras ou yuan-ti, que comece seu turno a até 9m do anátema e possa vê-lo ou ouvi-lo, deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Sabedoria DC 17 ou ficar amedrontado com cobras e yuan-ti. O alvo amedrontado pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos, encerrando o efeito sobre si, caso seja bem sucedido. Se o alvo for bem sucedido no teste de resistência ou o efeito for encerrado, ficará imune a esta aura pelas próximas 24 horas.

**Metamorfo.** O anátema pode usar sua ação para se metamorfosar em uma cobra constrictora Enorme, ou retornar à sua verdadeira forma. Suas estatísticas são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que estiver vestindo ou transportando não será transformado.

**Seis Cabeças.** O anátema tem vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) em testes de resistência contra ficar amedrontado, atordoado, cego, caído, inconsciente, enfeitiçado ou surdo.

## AÇÕES

**Multiataque (Somente Anátema).** O anátema faz dois ataques com garra, um ataque de constrictão e um ataque de Chuva de Mordidas.

**Garras (Somente Anátema).** Ataque Corpo a Corpo com Arma: +10 para atingir, alcance 3m, um alvo. Acerto: 13 (2d6 + 6) de dano cortante.

**Constricção.** Ataque Corpo a Corpo com Arma: +10 para atingir, alcance 4,5m, um alvo Grande ou menor. Acerto: 16 (3d6 + 6) de dano por contusão mais 7 (2d6) de dano por ácido e o alvo é agarrado (CD 16 para escapar). Até que o agarrão cesse, o alvo fica preso e recebe 16 (3d6 + 6) dano por concussão mais 7 (2d6) dano por ácido no início de cada um de seus turnos, e o anátema não pode constringir outro alvo.

**Chuva de Mordidas.** Ataque Corpo a Corpo com Arma: +10 para atingir, alcance 3m, um alvo. Acerto: 27 (6d6 + 6) de dano perfurante mais 14 (4d6) de dano por veneno.

## CRIANDO GUARDAS DA NINHADA

Yuan-tis criam criadouros de humanóides capturados. Cada sujeito é alimentado com uma poção especial que imediatamente processa e o incapacita, transformando-o em um guarda da ninhada (em 1d6+6 dias). Um sujeito forçado a tomar a infusão pode fazer um teste de resistência de constituição CD 15; com um sucesso, sofre 14 (4d6) dano veneno e não sofre outros efeitos.

Uma magia, como *restauração menor* ou *remover maldição* pode eliminar o processo de transformação em qualquer momento de seu curso. Após a conclusão do processo, apenas uma magia *desejo* pode inverter o efeito.

recurso à sua disposição para travar guerras de pequena escala contra seus vizinhos. Cada conquista traz novos escravos e sacrifícios, bem como glórias e riquezas, que o anátema julga necessárias para alcançar a verdadeira divindade.

Os seguidores mais leais de um yuan-ti anátema o enxergam como o pináculo da forma ofídica, uma evolução inacreditável em uma abominação já quase perfeita. Seus seguidores humanos o enxergam como “carne divina em um corpo mortal”, e cultistas que seguem um anátema tendem a ser mais sedentos de sangue e abnegados em sua presença.

**Imortal.** Anátemas não envelhecem, permitindo que persigam seus objetivos até o fim dos tempos. Os anátemas verdadeiramente poderosos podem dominar várias cidades yuan-ti e trazer regiões inteiras, incluindo reinos humanóides, sob seu controle.

## YUAN-TI GUARDA DA NINHADA

Guarda da Ninhadas são humanóides transformados por yuan-ti em criaturas escamosas e de mente simples que fazem o desejo de seus mestres. O processo de transformação envolve não só o corpo, mas também a mente, fazendo com que instintivamente obedecam qualquer yuan-ti e os preencham com uma fúria fervente que acende à primeira vista de qualquer criatura não reptiliana.

Apesar de Guarda da Ninhadas possuírem uma baixa inteligência, eles são capazes de realizar tarefas simples na comunidade, como guardar ovos ou realizar patrulhas de guarda contra intrusos. Os yuan-ti se referem aos Guardas da Ninhadas como “histachii”, que significa “vigias-de-ovos”.

**Não mais Humanos.** A maioria dos Guardas da Ninhada são produzidos a partir de prisioneiros humanos forçados a consumirem uma bebida mágica que os torna indefesos e incapazes de resistir ao inevitável. Um humano transformado em um Guarda da Ninhada perde toda e qualquer feição física de quem um dia foi, e mesmo sua origem humana é quase irreconhecível. Um Guarda da Ninhada não possui nenhum pelo, é esquálido, como uma pele verde-clara escamada. Ele tem olhos lustros e sedentos de sangue e uma língua bifurcada, e tem um leve cheiro de carne apodrecendo. Guarda da Ninhadas podem falar, mas raramente o fazem, preferindo usar sons ofídicos e sons primitivos.

## YUAN-TI MURMURADOR DA MENTE

Murmuradores da Mente são feiticeiros amaldiçoados que realizam um pacto com o deus ofídico Sseth, a Morte Sibilante. Eles usam suas habilidades para converter outros à sua fé, aumentar seu poder pessoal e confundir a mente de seus inimigos.

Um Murmurador da Mente é elusivo, manipulador, imprevisível e disposto a enganar ou matar camaradas e rivais igualmente, se isso o beneficiar. Os adoradores de Sseth têm suas mãos em várias artimanhas, comumente funcionando como ponte entre duas facções,



## YUAN-TI GUARDA DA NINHADA

Humanóide Médio (yuan-ti), neutro e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 45 (7d8 +14)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	11 (+0)	4 (-3)

Teste de Resistência For +4, Des +4, Sab +2

Perícias Percepção +2

Imunidade a Dano veneno

Imunidade à Condição envenenado

Sentidos visão no escuro 18m, Percepção passiva 12

Linguagens Abissal, Comum, Dracônico

Desafio 2 (450 XP)

**Resistência Mental.** Os guardas da ninhada tem vantagem nos testes de resistência contra encantamento, e magias não podem paralisá-los.

**Impudente.** No inicio do seu turno, o guarda da ninhada ganha vantagem em todos os rolagens de ataque com armas corpo a corpo que faz durante esse turno, mas os ataques contra ele têm vantagem até o início do próximo turno.

### AÇÕES

**Multiataques.** O guarda da ninhada realizada três ataques: um com mordida, e dois com suas garras.

**Mordida.** Ataque de Arma Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 6 (1d8+2) dano perfurante.

**Garras.** Ataque de Arma Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 5 (1d6+2) dano cortante.

Y



## YUAN-TI MURMURADOR DA MENTE

Monstrosoidade Média (metamorfo, yuan-ti), neutro e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 71 (13d8 +13)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Teste de Resistência Sab +4, Car +5

Perícias Enganação +5, Furtividade +4

Imunidade a Dano veneno

Imunidade à Condição envenenado

Sentidos visão no escuro 36m (penetra escuridão mágica), Percepção Passiva 12

Linguagens Abissal, Comum, Dracônico

Desafio 4 (1,100 XP)

**Metamorfo.** O yuan-ti pode usar sua ação para metamorfosar-se em uma cobra Média ou retornar à sua forma verdadeira. Suas estatísticas são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que esteja usando ou carregando não é transformado. Se ele morrer, permanece na forma atual.

**Conjuração Inata (apenas na forma Yuan-ti).** O atributo de conjuração inata é Carisma (teste de resistência de magia de CD 13). O yuan-ti pode conjurar naturalmente as seguintes magias, sem exigir componentes materiais:

À vontade: *amizade animal* (apenas cobras)  
3/dia: *sugestão*

**Resistência à Magia.** O yuan-ti recebe vantagem em testes de resistência de magias e outros efeitos mágicos.

**Presas Mentais (2/Dia).** A primeira vez em que o yuan-ti acertar com um ataque corpo-a-corpo em seu turno, ele pode causar 16 (3d10) pontos de dano psíquico extra ao alvo.

**Conjuração (apenas na forma Yuan-ti).** O yuan-ti é um conjurador de 6º nível. Seu atributo de conjuração é Carisma (teste de resistência de magias de CD 13, +5 para acertar com ataques mágicos). Ele recupera seus espaços de magia gastos quando terminar um descanso curto ou longo. Ele sabe as seguintes magias de bruxo:

Truques (à vontade): *rajada mística* (alcance 90m, +3 de bônus para cada jogada de dano), *amizade*, *messagem*, *ilusão menor*, *rajada venenosa*, *prestidigitação*  
1º a 3º nível (2 espaços de 3º nível): *enfeitiçar pessoas*, *coroa da loucura*, *detectar pensamentos*, *reculo acelerado*, *voo*, *padrão hipnótico*, *escrita ilusória*

**Bênção de Sseth.** Quando o yuan-ti reduz um inimigo a 0 ponto de vida, o yuan-ti ganha 9 pontos de vida temporários.

## AÇÕES

**Ataques Múltiplos (apenas na forma yuan-ti).** O yuan-ti efetua um ataque de mordida e um ataque com cimitarra.

**Mordida.** Ataque corpo-a-corpo com arma: +5 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 5 (1d4 + 3) pontos de dano perfurante mais 7 (2d6) pontos de dano de veneno.

**Cimitarra (apenas na forma yuan-ti).** Ataque corpo-a-corpo com arma: +5 para acertar, alcance 1,5m.; um alvo. Acerto: 6 (1d6 + 3) pontos de dano cortante.

gastando, portanto, uma grande quantidade de energia para garantir que nenhum de seus aliados saiba de seus contatos conflitantes. Mesmo entre yuan-tis, Murmuradores da Mente são conhecidos por serem egoístas, sorrateiros e propensos a fugir ao menor sinal de problema.

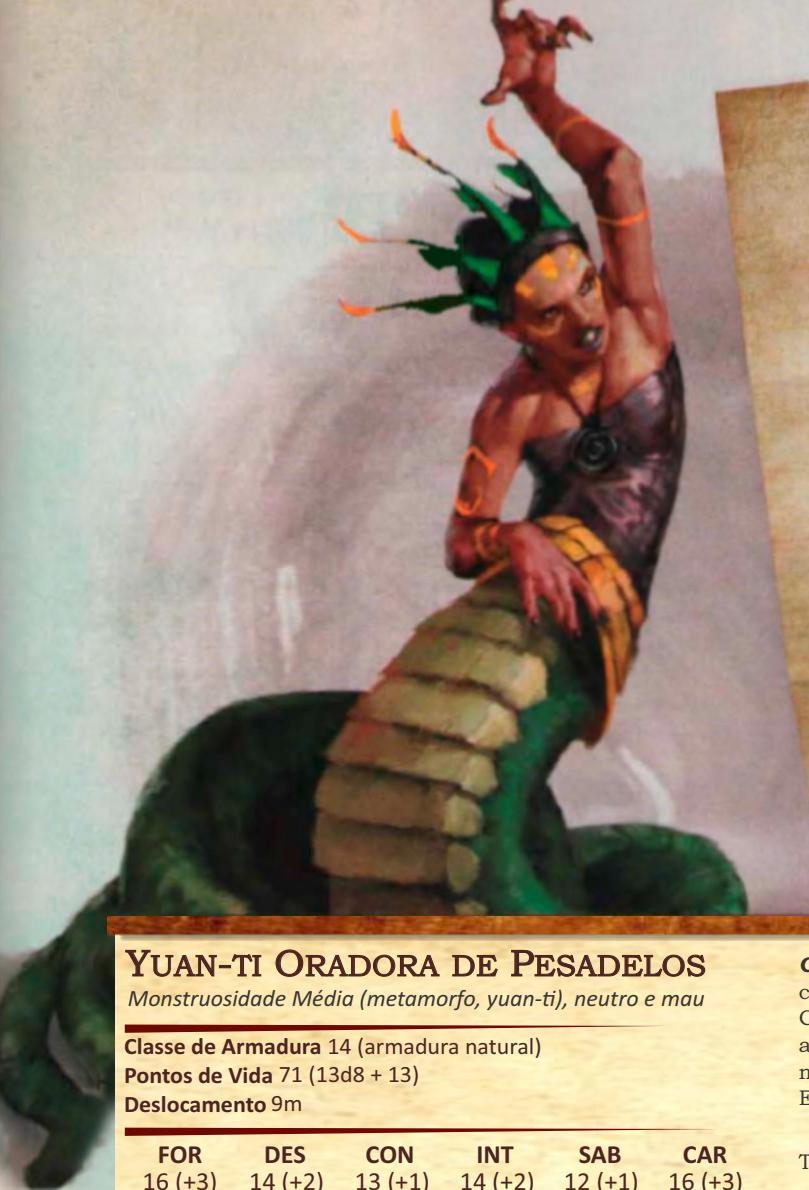
Este amaldiçoado é o tipo que possui um corpo humano e uma cabeça de serpente.

## YUAN-TI ORADORA DE PESADELOS

Oradoras de Pesadelos são yuan-tis fêmeas que fazem um pacto com Dendar, a serpente da noite, para alimentar a sua divindade com os medos e pesadelos de suas vítimas em troca de poderes no mundo mortal. As sacerdotisas recebem a visão de Dendar através de pesadelos, os quais são interpretados como profecias, então usam sua magia e influência para tornarem seus pesadelos realidade.

As mais cruéis de todos os yuan-ti, Oradoras de Pesadelos se divertem em torturar prisioneiros e escravos, deixando-os em um constante estado de medo e pavor. Elas preferem aterrorizar, ao invés de matar, seus oponentes. Elas manipulam comunidades humanoides com o objetivo de conseguirem mais vítimas e aproveitarem a companhia dos mortos-vivos.

Este amaldiçoado é o tipo que possui a parte superior do corpo de humanoide e a parte inferior como a de uma serpente.



Eu sou o tipo de explorador que gosta de viajar por estradas e passar as noites em hospedarias aconchegantes, sem entrecortar selvas ou me arrastar por desertos penosos com suas areias cegantes para aprender os segredos do povo serpente. Eu conheci uns poucos sangue puro e guardas da ninhada em meu tempo, mas se eu tivesse encontrado um yuan-ti senhor do abismo, tenho certeza de que não estaria aqui para contar este conto!

-Volo

VÓS QUASE CERTAMENTE NÃO O FARÉIS.

-ELMINSTER



## YUAN-TI ORADORA DE PESADELOS

Monstruosidade Média (metamorfo, yuan-ti), neutro e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 71 (13d8 + 13)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Teste de Resistência Sab +3, Car +5

Perícias Enganação +5, Furtividade +4

Imunidade a Dano veneno

Imunidade à Condição envenenado

Sentidos visão no escuro 36m (penetra escuridão mágica),

Percepção Passiva 11

Linguagens Abissal, Comum, Dracônico

Desafio 4 (1,100 XP)

**Metamorfo.** O yuan-ti pode usar sua ação para metamorfosear-se em uma cobra Média ou retornar à sua forma verdadeira. Suas estatísticas são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que esteja usando ou carregando não é transformado. Se ele morrer, permanece na forma atual.

**Presas Mortais (2/Dia).** A primeira vez em que o yuan-ti acertar com um ataque corpo-a-corpo em seu turno, ele pode causar 16 (3d10) pontos de dano necrótico.

**Conjuração Inata (apenas na forma Yuan-ti).** O atributo de conjuração inata é Carisma (teste de resistência de magia de CD 13). O yuan-ti pode conjurar naturalmente as seguintes magias, sem exigir componentes materiais:

À vontade: *amizade animal* (apenas cobras)  
3/dia: *sugestão*

**Resistência à Magia.** O yuan-ti recebe vantagem em testes de resistência de magias e outros efeitos mágicos.

**Conjuração (apenas na forma Yuan-ti).** O yuan-ti é um conjurador de 6º nível. Seu atributo de conjuração é Carisma (teste de resistência de magias de CD 13, +5 para acertar com ataques mágicos). Ele recupera seus espaços de magia gastos quando terminar um descanso curto ou longo. Ele sabe as seguintes magias de bruxo:

Truques (à vontade): *toque gélido*, *rajada mística* (alcance 90m, +3 de bônus para cada jogada de dano), *mãos mágicas*, *mensagem*, *rajada venenosa*, *prestidigitação*  
1º a 3º nível (2 espaços de 3º nível): *braços de Hadar*, *escuridão*, *medo*, *bruxaria*, *imobilizar pessoa*, *fome de Hadar*, *raio da bruxa*

## AÇÕES

**Multiataque (apenas na forma Yuan-ti).** O yuan-ti efetua um ataque de constrição e um ataque com cimitarra.

**Constricção.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo: +5 para acertar, alcance 3m, um alvo. Acerto: 10 (2d6 + 3) pontos de dano de concussão e o alvo fica agarrado (CD 14 para escapar) se ele for uma criatura Grande ou menor. Até que este agarraço termine, o alvo estará impedido e o yuan-ti não pode constringir outro alvo.

**Cimitarra (apenas na forma Yuan-ti).** Ataque de Arma Corpo-a-corpo: +5 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 6 (1d6 + 3) pontos de dano cortante.

**Invocar Pesadelo (Recarregá apóis um Descanso Curto ou Longo).** O yuan-ti acessa os pesadelos da criatura que ele possa ver até 18 metros de si e cria uma manifestação ilusória imóvel dos medos mais profundos da criatura, visível apenas por tal criatura. O alvo deve passar em um teste de Inteligência de CD 13. Se falhar, o alvo sofre 11 (2d10) pontos de dano psíquico e fica amedrontado pela manifestação, acreditando que ela seja real. O yuan-ti precisa concentrar-se para manter a ilusão (como concentrando em uma magia), que dura até 1 minuto e não pode ser ferido. O alvo pode repetir o teste ao final de cada um de seus turnos, terminando a ilusão se passar, ou sofre 11 (2d10) pontos de dano psíquico se falhar.

Y



## YUAN-TI SENHOR DO ABISMO

Senhores do Abismo são yuan-tis sacerdotes amaldiçoados que fizeram um pacto com o Deus Merrshaulk e buscam acordá-lo de seu sono através de sacrifícios humanóides a Ele. São os mais tradicionais em atitude entre os yuan-tis e acreditam serem os mais aptos a alcançarem os objetivos de seu povo.

Senhores do Abismo são profundamente envolvidos com os objetivos de longo prazo da raça de dominar os governos humanóides, bem como no contínuo esforço de proteger suas cidades de serem descobertas ou atacadas por qualquer força hostil. Eles se opõem a comportamentos inconseqüentes e sempre se posicionam por uma visão lenta e cautelosa em todos os assuntos.

Estes amaldiçoados são o tipo que possuem um corpo e uma cabeça humana, mas serpentes no lugar dos braços.

## YUAN-TI SENHOR DO ABISMO

Monstruosidade Média (metamorfo, yuan-ti), neutro e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 88 (16d8 +16)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Teste de Resistência Sab +3, Car +5

Perícias Enganação +5, Furtividade +4

Imunidade a Dano veneno

Imunidade à Condição envenenado

Sentidos visão no escuro 36m (penetra escuridão mágica),

Percepção Passiva 11

Linguagens Abissal, Comum, Dracônico

Desafio 5 (1,800 XP)

**Metamorfo.** O yuan-ti pode usar sua ação para metamorfosear-se em uma cobra Média ou retornar à sua forma verdadeira. Suas estatísticas são as mesmas em cada forma. Qualquer equipamento que esteja usando ou carregando não é transformado. Se ele morrer, permanece na forma atual.

**Conjuração Inata (apenas na forma Yuan-ti).** O atributo de conjuração inata é Carisma (teste de resistência de magia de CD 13). O yuan-ti pode conjurar naturalmente as seguintes magias, sem exigir componentes materiais:

À vontade: *amizade animal* (apenas cobras)  
3/dia: *sugestão*

**Resistência à Magia.** O yuan-ti recebe vantagem em testes de resistência de magias e outros efeitos mágicos.

**Discípulo do Veneno (2/Dia).** A primeira vez em que o yuan-ti acertar com um ataque corpo-a-corpo em seu turno, ele pode causar 16 (3d10) pontos de dano de veneno ao alvo.

**Conjuração (apenas na forma Yuan-ti).** O yuan-ti é um conjurador de 6º nível. Seu atributo de conjuração é Carisma (teste de resistência de magias de CD 13, +5 para acertar com ataques mágicos). Ele recupera seus espaços de magia gastos quando terminar um descanso curto ou longo. Ele sabe as seguintes magias de bruxo:

Truques (à vontade): *rajada mística* (alcance 90m, +3 de bônus para cada jogada de dano), *amizade, orientação, mão mágicas, mensagem, rajada venenosa*

1º a 3º nível (2 espaços de 3º nível): *comando, contramagia, reprenda infernal, invisibilidade, passo das brumas, servo invisível, toque vampírico*

## AÇÕES

**Multiataque (apenas na forma Yuan-ti).** O yuan-ti efetua dois ataques de mordida usando seus braços de cobra.

**Mordida.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo: +5 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 5 (1d4 + 3) pontos de dano perfurante mais 7 (2d6) pontos de dano de veneno.

**Reposo de Merrshaulk (1/Dia).** O yuan-ti seleciona até cinco criaturas que possa ver até 18 metros de si. Cada alvo deve passar em um teste de Constituição de CD 13 ou cairá em um sono mágico e ficará inconsciente por 10 minutos. Um alvo dormindo acorda se sofrer dano ou se alguém usar uma ação para sacudi-lo ou estapeá-lo para acordar. Este sono mágico não tem efeito em uma criatura imune a ser enfeitiçada.

# APÊNDICE A: ANIMAIS VARIADOS

Este apêndice contém estatísticas para vários animais, expandindo o apêndice A do *Manual dos Monstros*.

## AUROQUE

Bahgtru, filho de Gruumsh e Luthic, é a divindade orc da força desenfreada. Reza a lenda que Bahgtru precisava de uma montaria tão feroz quanto ele para guerrear, então ele buscou um poderoso auroque, subjugou a criatura com as mãos nuas, e transportou-o ao Nishrek, o reino de Gruumsh. Bahgtru nomeou o animal de Kazaht, ou "Touro" na língua orc. Na garupa nua de Kazaht, Bahgtru lançou-se à batalha, atropelando uma hoste inimiga e saltando sobre os chifres do auroque para aterrissar em meio aos oponentes.



AUROQUE

## AUROQUE

Besta Grande, sem tendência

Classe de Armadura 11 (armadura natural)

Pontos de Vida 38 (4d10 +16)

Deslocamento 15m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

**Sentidos** Percepção passiva 11

**Linguagens** --

**Desafio** 2 (450 XP)

**Carga.** Se o auroque mover-se pelo menos 4,5 metros em linha reta em direção ao alvo e então acertá-lo com ataque de estripar no mesmo turno, o alvo sofre 9 (2d8) pontos de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ela precisa passar em um teste de resistência de Força CD 15 ou ficará prostrado.

## AÇÕES

**Estripar.** Ataque de arma corpo-a-corpo: +7 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 14 (2d8 + 5) pontos de dano perfurante.

Orcs que reverenciam Bahgtru podem cuidar de um estábulo de touro de guerra que os carregam ao combate. Treinados como montarias bravias desde tenra idade, auroques são símbolos sagrados de Bahgtru. Nenhum orc comerá tais criaturas, que são tratadas como guerreiros honrados quando perecem.

## GADO

Há muitos tipos de gado, dos bois comuns às variantes mágicas mais incomuns. Use o bloco de estatísticas da vaca para representá-los, com as mudanças assinaladas abaixo.



## VACA

Besta Grande, sem tendência

Classe de Armadura 10

Pontos de Vida 15 (2d10 + 4)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

**Sentidos** Percepção passiva 10

**Linguagens** --

**Desafio** 1/4 (50 XP)

**Carga.** Se a vaca mover-se pelo menos 4,5 metros em linha reta em direção a alvo e então acertá-lo com ataque de estripar no mesmo turno, o alvo sofre 7 (2d6) pontos de dano perfurante.

## AÇÕES

**Estripar.** Ataque de Arma Corpo-a-corpo: +6 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 7 (1d6 + 4) pontos de dano perfurante.

## BOI

Um boi é usado principalmente para trabalho de carregamento e também para se obter carne ou leite. Os bois têm a seguinte característica adicional:

**Besta de carga.** Os bois são considerados um animal enorme, com o objetivo de determinar sua capacidade de carga.

## ROTHÉ

Os Rothé normalmente se assemelham a um boi-almiscarado e têm visão no escuro num alcance de 9m.

Rothé das profundezas são versões atrofiadas e inferiores de um Rothé. Eles são de tamanho médio, ao invés de grande, eles têm 13 (2d8 + 4) pontos de vida, e se comunicam entre si usando luzes mágicas piscantes. Eles têm visão no escuro num alcance de 18m e a seguinte característica adicional:

**Conjuração Inata.** A habilidade de conjuração do Rothé das profundezas é o Carisma. Ele pode conjurar inatamente globos de luz à vontade, não requerendo qualquer componente.

## BISÃO FÉTIDO

Esses bisões deformados, verdes e laranja são nativos dos planos inferiores. Eles têm resistência a dano de fogo, de frio e de veneno, visão no escuro num alcance de 18m e a seguinte característica adicional:

**Fedor.** Qualquer criatura que não seja um Bisão Fétido e que comece o seu turno numa área de 1,5m de um Bisão Fétido deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 12 ou será envenenado até o começo do seu próximo turno. Em caso de sucesso, a criatura é imune ao fedor de qualquer Bisão Fétido por uma hora.

## GOLFINHOS

Golfinhos são inteligentes, mamíferos marinhos e sociais que se alimentam com peixes pequenos e lulas. Um espécime adulto tem entre 1,5m e 2m de comprimento.

### GOLFINHO

*Besta Média, sem tendência*

**Classe de Armadura** 12 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 11 (2d8+ 2)

**Deslocamento** 0m, natação 18m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

**Perícias** Percepção +3

**Sentidos** percepção às cegas 18m, Percepção passiva 13

**Linguagens** --

**Desafio** 1/8 (25 XP)

**Investir.** Se o golfinho se move pelo menos 9m direto na direção de um alvo e depois atinge-o com um ataque de golpe no mesmo turno, o alvo toma 3 (1d6) extra de dano de concussão.

**Segurar Respiração.** O golfinho pode prender sua respiração por 20 minutos.

### AÇÕES

**Batida.** Ataque com Arma Corpo-a-Corpo: +4 para atingir, alcance 1,5m, alvo único. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano de concussão.

## ENXAME DE LARVAS PODRES

Larvas Podres são larvas do tamanho de um dedo que comem carne viva ou já morta, embora possam sobreviver em matéria vegetal. Eles infestam corpos e pilhas de material em decomposição e atacam criaturas vivas que as perturbem. Depois de se enterrar na carne de criaturas vivas, uma larva podre instintivamente trilhar seu caminho para o coração, com o objetivo de matar o seu hospedeiro.

Larvas Podres representam uma ameaça tanto individualmente quanto em um enxame. Veja o bloco de estatísticas para ver a mecânica para um enxame de Larvas Podres. Uma Única Larva não tem bloco de estatísticas. Qualquer criatura que entre em contato com uma larva deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 10. Em caso de falha, a larva penetra dentro da pele e causa 3 (1d6) de dano perfurante no começo de cada turno do hospedeiro. Aplicando fogo na ferida antes do final do próximo turno da criatura hospedeira, causa 1 de dano de fogo ao hospedeiro e mata a larva parasita. Após esse tempo, a larva está muito distante sob a pele da criatura hospedeira para ser queimada. Se uma criatura infestada por uma ou mais larvas terminar seu turno com 0 pontos de vida, o hospedeiro morre devido a larva ter perfurado o seu coração. Qualquer efeito que cure doenças mata todas as larvas podres que estiverem infectando o alvo. Queimar o corpo mata todas as larvas que o estiverem infectando.

## ENXAME DE LARVAS PODRES

*Enxame de bestas miúdas Médio, sem tendência*

**Classe de Armadura** 8

**Pontos de Vida** 22 (5d8)

**Deslocamento** 1,5m, escalar 1,5m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	7 (-2)	10 (+0)	1 (-5)	2 (-4)	1 (-5)

**Resistência a dano** perfurante e cortante

**Imunidade a condição** enfeitiçado, amedrontado, agarrar, paralisado, petrificado, caído, impedido.

**Sentidos** percepção à cegas 3m, Percepção passiva 6

**Linguagens** --

**Desafio** 1/2 (100 XP)

**Enxame.** O enxame pode ocupar o espaço de outra criatura e vice-versa, e o enxame pode se mover por uma abertura larga o suficiente para uma criatura minúscula. O enxame não pode recuperar pontos de vida ou ganhar pontos de vida temporários.

### AÇÕES

**Mordida.** Ataque com Arma Corpo-a-Corpo: +0 para acertar, alcance 0m, uma criatura no espaço do enxame. **Acerto:** O alvo é infestado por 1d4 larvas podres. No início de cada um dos turnos do alvo, ele leva 1d6 de dano perfurante por larva que o estiver infestando. Aplicando fogo na ferida da mordida antes do final da próxima rodada do alvo causa 1 de dano de fogo ao alvo e mata toas as larvas. Depois desse tempo, a larva está muito distante sob a pele da criatura hospedeira para ser queimada. Se uma criatura infestada por uma ou mais larvas terminar seu turno com 0 pontos de vida, o hospedeiro morre devido a larva ter perfurado o seu coração. Qualquer efeito que cure doenças mata todas as larvas podres que estiverem infectando o alvo.

# APÊNDICE B: PERSONAGENS DO MESTRE

Este apêndice contém estatísticas de vários personagens humanóides do mestre (pdms) - sendo amigo ou inimigo expandido no apêndice B do *Manual dos Monstros*. Estes bloco de estatísticas pode representar humanos e não-humanos pdms, e você pode adicionar traços raciais para personalizá-los.

## ABJURADOR

Abjuradores são magos especialistas que se sentem seguros quando guardados por camadas de poder mágico. Reis, nobres, e outros indivíduos ricos comumente contratam abjuradores para lançar magias de proteção em suas casas e cofres.

## APRENDIZ DE MAGO

Aprendizes são conjuradores arcanos novatos que servem a magos mais experientes ou participam de escolas. Eles fazem trabalhos inferiores, tais como cozinhar e limpar em troca da educação para sua magia.

### ABJURADOR

Humanóide Médio (*qualquer raça*), *qualquer tendência*

**Classe de Armadura** 12 (15 com armadura arcana)

**Pontos de Vida** 84 (13d8 +26)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)

**Teste de Resistência** Int +8, Sab +5

**Perícias** Arcanismo +8, História +8

**Sentidos** Percepção passiva 11

**Linguagens** quaisquer quatro línguas

**Desafio** 9 (5,000 XP)

**Conjuração.** O abjurador é um conjurador de 13 nível. Sua habilidade para conjuração é a Inteligência (teste de resistência à magia CD16, +8 para acertar com magias de ataque). O abjurador tem as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *espada sentinel*, *luz dançante*, *consertar*, *mensagem*, *raio de gelo*

1º nível (4 espaços): *alarme\**, *armadura mágica\**, *mísseis mágicos*, *escudo\**

2º nível (3 espaços): *tranca arcana\**, *invisibilidade*

3º nível (3 espaços): *contramagia\**, *dissipar magia\**, *bola de fogo*

4º nível (3 espaços): *baniamento\**, *pele de pedra\**

5º nível (2 espaços): *cône de gelo*, *parede de força*

6º nível (1 espaço): *carne para pedra*, *globo de invulnerabilidade\**

7º ciclo (1 slot): *símbolo\**, *teleporte*,

\*Magias de Abjuração de nível 1 ou maior

**Sentinela Arcana.** O abjurador tem um sentinela mágico que possui 30 pontos de vida. Mesmo que o Abjurador receba dano, o sentinela é quem recebe ao invés dele. Se o sentinela é reduzido a 0 pontos de vida, o abjurador não recebe nenhum dano. Quando o abjurador conjura uma magia de Abjuração de 1 nível ou maior, o sentinela recupera um número de pontos de vida igual ao dobro do nível da magia conjurada.

## AÇÕES

**Bordão.** Ataque de Arma Corpo-a-Corpo:+3 para acertar, alcance 1,5m; um alvo. Acerto: 2 (1d6 -1) dano por concussão, ou 3 (1d8 -1) dano por concussão se usado com duas mãos.



### APRENDIZ DE MAGO

Humanóide Médio (*qualquer raça*), *qualquer tendência*

**Classe de Armadura** 10

**Pontos de Vida** 9 (2d8)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)

**Perícias** Arcanismo +4, História +4

**Sentidos** Percepção passiva 10

**Linguagens** uma linguagem qualquer (normalmente Comum)

**Desafio** 1/4 (50 XP)

**Conjuração.** O aprendiz é um conjurador de 1 nível. Sua habilidade para conjurar magias é a Inteligência (teste de resistência à magia CD12, +4 para acertar com magias de ataque). Ele tem preparadas as magias de mago a seguir:

Truques (à vontade): *raio de fogo*, *consertar*, *prestidigitação*  
1º nível (2 espaços): *mãos flamejantes*, *disfarçar-se*, *escudo*

## AÇÕES

**Adaga.** Ataque de arma corpo-a-corpo ou à distância: +2 para acertar, alcance 1,5m, ou a distância 6/18m; um alvo.  
Acerto: 2 (1d4) dano perfurante.

## ARQUIDRUIDA

Arquidruidas observam as maravilhas naturais de seus domínios. Eles raramente interagem com o povo civilizado a menos que eles tenham um trato especial com a ordem natural das coisas. Um típico Arquidruida tem um ou mais pupilos druidas (veja o *Manual dos Monstros* para ter algumas estatísticas), e o lar dos Arquidruidas geralmente são guardados por bestas fiéis e criaturas encantadas.

### ARQUIDRUIDA

Humanóide Médio (*qualquer raça*), *qualquer tendência*

**Classe de Armadura** 16 (gibão de peles, escudo)

**Pontos de Vida** 132 (24d8 +24)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+2)	20 (+5)	11 (+0)

**Teste de Resistência** Int +5, Sab +9

**Perícias** Medicina +9, Natureza +5, Percepção +9

**Sentidos** Percepção passiva 19

**Linguagens** Druídico e mais quaisquer outras duas

**Desafio** 12 (8,400 XP)

**Conjuração.** O Arquidruida é um conjurador de 18 nível. Seu atributo de conjuração é a sabedoria ( teste de resistência de Magia CD 17, +9 para magias de ataque). As magias que o Arquidruida tem preparadas são as seguintes:

Truques (a vontade): *consertar, espirro ácido, produzir chama, druidismo*

1º nível (4 espaços): *curar ferimentos, constrição, fogo das fadas, falar com animais*

2º nível (3 espaços): *mensageiro animal, sentido animal, imobilizar pessoa*

3º nível (3 espaços): *invocar animal, fundir em pedra, respirar na água*

4º nível (3 espaços): *dominar besta, localizar criatura, pele de pedra, muralha de fogo*

5º nível (espaços): *comunhão com a natureza, curar ferimentos em massa, passo entre árvores*

6º nível (1 slot): cura, banquete do herói, raio solar

7º nível (1 slot): *tempestade de fogo*

8º nível (1 slot): *forma animal*

9º nível (1 slot): *sexto sentido*

### AÇÕES

**Cimitarra.** Ataque de arma Corpo-a-Corpo: +6 para acertar, alcance de 1,5m; um alvo. Acerto: 5 (1d6+2) dano cortante.

**Mudar de Forma (2 vezes ao dia).** O Arquidruida magicamente muda de forma para uma fera ou elemental com a classe de desafio 6 ou menor, e pode permanecer nesta forma por até 9 horas. O Arquidruida pode escolher se seu equipamento cai no chão, se funde à sua nova forma, ou é usado pela nova forma. O Arquidruida pode voltar a sua forma real usando uma ação bonus no seu turno.

Enquanto estiver na nova forma, o Arquidruida mantém suas estatísticas de jogo e habilidade de falar, mas a CA, movimento, Força e Destreza são substituídos para aquelas da nova forma, e ele ganha qualquer sentido especial, proficiência, traço, ação e reação (exceto características de classe, ações lendárias, e ações de covil) que a nova forma tenha. Ele pode conjurar magias com componentes verbais ou somáticos em sua nova forma.

As novas formas de ataques contam como mágicas para propósitos de resistência ou imunidade para ataques não mágicos.



## ARQUEIRO

Arqueiros defendem castelos, caçam em jogos selvagens nos limites da civilização, servem de artilharia em unidades militares, e ocasionalmente fazem um bom dinheiro como salteadores ou guardas de caravanas.

### ARQUEIRO

Humanóide Médio (*qualquer raça*), *qualquer tendência*

**Classe de Armadura** 16 (couro batido)

**Pontos de Vida** 75 (10d8 +30)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

**Perícias** Acrobacia +6, Percepção +5

**Sentidos** Percepção passiva 15

**Linguagens** uma linguagem qualquer (normalmente Comum)

**Desafio** 3 (700 XP)

**Olhar do Arqueiro (3 vezes ao dia).** Como uma ação bônus, o arqueiro pode adicionar 1d10 para a próxima rolagem de ataque ou dano com um arco longo ou curto.

### AÇÕES

**Ataques Múltiplos.** O arqueiro faz dois ataques com o seu arco longo.

**Espada Curta.** Ataque de Arma Corpo-a-Corpo: +6 para acertar, alcance 1,5m; um alvo. Acerto: 7 (1d6+4) dano perfurante.

**Arco Longo.** Ataque de Arma à Distância: +6 para acertar, alcance de 45/180m; um alvo. Acerto: 8 (1d8+4) dano perfurante.

## BRUXO ARQUIFEÉRICO

Bruxos Arquifeéricos ganham seus poderes através de pactos mágicos forjados com os soberanos de Faéria. Esses Bruxos comumente se associam com pequenas criaturas feéricas como Fadas, Dríades, Sátiro e Sprites.

## BRUXO CORROMPIDOS

Bruxos Corrompidos ganham os seus poderes através de pactos forjados com Arquidemônios dos Planos Inferiores. Esses bruxos frequentemente mantêm diabretes ou Quasit como companheiros, e eles tendem a extremos de comportamento: ligam-se com cultistas adoradores de demônios ou dedicam suas vidas para destruir cultos demoníacos.

### BRUXO ARQUIFEÉRICO

Humanóide Médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 11 (14 com armadura arcana)

Pontos de Vida 49 (11d8)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	13 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	18 (+4)

Testes de Resistência Sab +3, Car +6

Perícias Arcanismo +2, Enganação +6, Natureza +2, Persuasão +6

Imunidade às Condições Enfeitiçado

Sentidos Percepção passiva 11

Linguagens 2 linguagens quaisquer (normalmente silvestre

Desafio 4 (1,100 XP)

**Conjuração Inata.** A habilidade de conjuração inata do Bruxo é o Carisma. Ele pode lançar de maneira inata os seguintes feitiços (CD 15), não requerendo materiais adicionais:

À vontade: *Disfarçar-se, Armadura Arcana (Apenas em si), Imagem silenciosa, falar com animais.*  
1/dia: *Conjurada Fada*

**Conjuração.** O Bruxo é um conjurador de 11º nível. A habilidade de conjuração é Carisma (CD de resistência de magia é 14, +6 para acertar com ataques mágicos). Ele possui as seguintes magias de bruxo preparadas:

Truques (à vontade): *Globo de Luz, Rajada mística, Amizade, Mão mágica, Ilusão menor, prestidigitação, Zombaria viciosa.*  
De 1º ao 5º Nível (3 espaços do 5º Nível): *Encantar Pessoa, Porta dimensional, Dominar Besta, Piscar, Fogo de Fada, Medo, Imobilizar monstro, Passo nebuloso, força fantasmagórica, sono, similaridade..*

### AÇÕES

**Adaga.** Ataque com arma corpo-a-corpo ou à Distância: +3 para acertar, Alcance 1,5m, Alcance 6/18m, Um alvo. Acerto: 4 (1d4 +2) de dano perfurante.

### REAÇÕES

**Fuga das Brumas (Recarregada após um descanso longo ou curto).** Em resposta ao sofrer dano, o bruxo fica invisível e se teleports para um espaço vazio em até 18m que ele possa ver. Ele permanecerá invisível até o começo do próximo turno, até ele atacar, fazer uma rolagem de dano ou lançar um feitiço.



### BRUXO CORROMPIDO

Humanóide Médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 12 (15 com armadura arcana)

Pontos de Vida 78 (12d8 + 24)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)

Testes de Resistência Sab +4, Car +7

Perícias Arcanismo +4, Enganação +7, Persuasão +7, Religião +4

Resistência a Danos Cortante, feitos de armas não mágicas ou de prata

Sentidos Visão no Escuro 18m, Percepção passiva 11

Linguagens 2 linguagens quaisquer (normalmente Abissal ou Infernal)

Desafio 7 (2,900 XP)

**Conjuração Inata.** A habilidade de conjuração inata do Bruxo é o Carisma. Ele pode lançar de maneira inata os seguintes feitiços CD 15, não requerendo materiais adicionais:

À vontade: *Alterar-se, Vida falsa, Levitar (Apenas em si), Armadura Arcana (Apenas em si), Imagem Silenciosa.*  
1/dia: *Dedo da morte, Enfraquecer o Intelecto, Viagem Planar*

**Conjuração.** O Bruxo é um conjurador de 17º nível. A habilidade de conjuração é Carisma (CD de resistência de magia é 15, +7 para acertar com ataques mágicos). Ele possui as seguintes magias de bruxo preparadas:

Truques (À vontade): *Rajada mágica, raio de fogo, Amizade, mãos mágicas, Ilusão menor, prestidigitação, toque chocante*

De 1º ao 5º Nível (4 espaços do 5º Nível): *Banimento, mãos flamejantes, repreensão infernal, círculo mágico, raio do enfraquecimento, Vidência, Névoa fétida, sugestão, Escudo de Fogo.*

**Sorte do Senhor das Trevas (Recarregada depois de um descanso longo ou curto).** Quando o Bruxo faz um teste de habilidade ou de resistência, ele pode adicionar um d10 à rolagem. Ele pode fazer isso depois que rolagem for feita, mas antes que qualquer efeito dessa rolagem aconteça.

### AÇÕES

**Maça.** Ataque com arma corpo-a-corpo: +3 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 3 (1d6) de dano de concussão mais 10 (3d6) de dano de fogo.

# BRUXO DOS SUPREMOS ANCIÕES

Bruxos dos Supremos Anciões ganham seus poderes através de pactos mágicos forjados com entidades sobrenaturais provenientes de estranhos e distantes planos da existência. Alguns desses bruxos são associados com cultistas que são devotados a essas entidades, assim como essas aberrações que compartilham seus objetivos, enquanto outros são especialistas em erradicar a insanidade e a maldade inspirada por seres bizarros além das estrelas.

## SENHOR DA GUERRA

Senhores da Guerra são comandantes de campo lendários cujos nomes são pronunciados com temor. Depois de um conjunto de vitórias decisivas, um Senhor da Guerra pode facilmente assumir um papel de monarca ou de general e atrair seguidores dispostos a morrer por ele ou por sua bandeira.



## SENHOR DA GUERRA

Humanóide Médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 18 (armadura de placas)

Pontos de Vida 229 (27d8 + 108)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)

Testes de Resistência Sab +4, Car +7

Perícias Arcanismo +4, História +4

Resistência a Danos psíquicos

Sentidos visão no escuro 18m, Percepção passiva 11

Linguagens 2 linguagens quaisquer, telepatia 9m

Desafio 6 (2,300 XP)

**Indomável (3/dia).** O Senhor da Guerra pode rerolar um teste de resistência que falhou.

**Sobrevivente.** O Senhor da Guerra regenera 10 pontos de vida no começo do seu turno se ele tiver pelo menos um ponto de vida, porém até menos da metade dos seus pontos de vida máximos.

## AÇÕES

**Ataques Múltiplos.** O Senhor da Guerra faz dois ataques com suas armas.

**Espada Grande.** Ataque com arma corpo-a-corpo: +9 para acertar, Alcance 1,5m, Um alvo. Acerto: 12 (2d6 + 5) de dano cortante.

**Arco Curto.** Ataque com arma à distância: +7 para acertar, Alcance 24/96m, um alvo. Acerto: 6 (1d6 + 3) de dano perfurante.

## AÇÕES LENDÁRIAS

O Senhor da Guerra pode fazer três ações lendárias, escolhendo das opções abaixo. Uma ação lendária pode ser usada uma vez e durante o turno de outra criatura. O Senhor da Guerra reganha sua ação lendária no começo do seu turno.

**Ataque com Arma.** O Senhor da Guerra pode fazer um ataque com sua arma.

**Comandar Aliado.** O Senhor da Guerra mira em um aliado que ele possa ver a até 9m dele. Se o alvo puder ver e ouvir o Senhor da Guerra, o alvo pode fazer um ataque com a sua arma como reação e recebe vantagem na jogada de ataque.

**Assustar o Inimigo (Custa 2 Ações).** O Senhor da Guerra mira em um inimigo que ele possa ver em até 9m dele. Se o alvo puder ver e ouvir o Senhor da Guerra, o alvo deve ser bem sucedido em um teste de Resistência de Sabedoria CD 16 ou ficará amedrontado até o final do próximo turno do Senhor da Guerra.

## BRUXO DOS SUPREMOS ANCIÕES

Humanóide Médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 12 (15 com armadura arcana)

Pontos de Vida 91 (14d8 + 28)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)

Testes de Resistência Sab +4, Car +7

Perícias Arcanismo +4, História +4

Resistência a Danos psíquicos

Sentidos visão no escuro 18m, Percepção passiva 11

Linguagens 2 linguagens quaisquer, telepatia 9m

Desafio 6 (2,300 XP)

**Conjuração Inata.** A habilidade de conjuração inata do Bruxo é o Carisma. Ele pode lançar de maneira inata os seguintes feitiços CD 15, não requerendo materiais adicionais:

À vontade: *Detectar magia, Salto, Levitar, Armadura Arcana (apenas em si), falar com os mortos*  
1/dia: *Portal Arcano, Visão Verdadeira*

**Conjuração.** O Bruxo é um conjurador de 14º nível. A habilidade de conjuração é Carisma (CD de resistência de magia é 15, +7 para acertar com ataques mágicos). Ele possui as seguintes magias de bruxo preparadas:

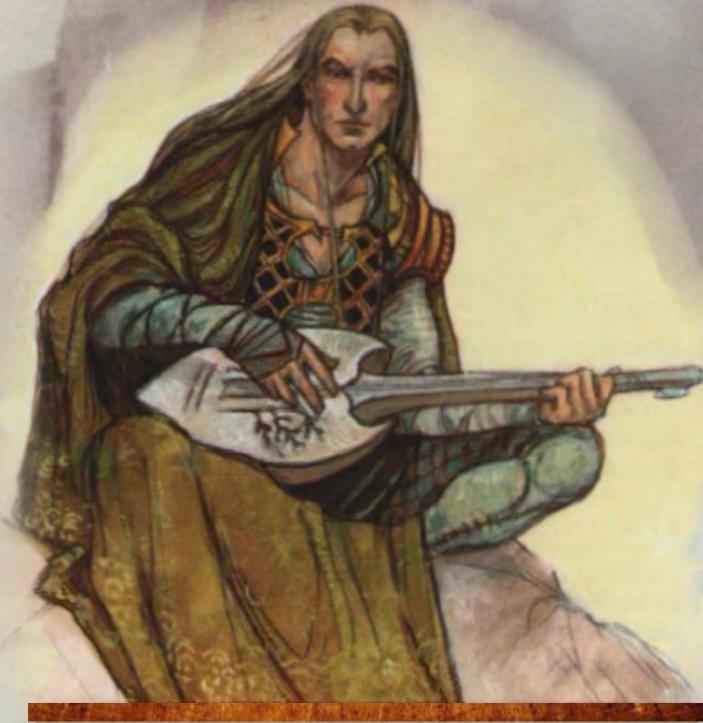
Truques (à vontade): *Toque Arrepiente, Toque Chocante, Mão Mágicas, Ilusão Menor, Prestidigitação, Rajada Mágica, Orientação*

De 1º ao 5º Nível (3 espaços do 5º Nível): *Armadura de Agathys, Braços de Hadar, Coroa da Loucura, Clariividência, Contato Extraplanar, Detectar Pensamento, Porta Dimensional, Sussurros Dissonantes, Dominar Monstro, Telecinésia, Toque Vampírico*

**Aura Sussurrante.** Ao início de cada um dos turnos do Bruxo, cada criatura à sua escolha em até 1,5m dele deve ser bem sucedido num teste de Carisma CD 15 ou toma 10 (3d6) de dano psíquico, desde que o Bruxo não esteja incapacitado.

## AÇÕES

**Adaga.** Ataque com arma corpo-a-corpo ou à Distância: +5 para acertar, Alcance 1,5m, Alcance 6/18m, Um alvo. Acerto: 4 (1d4 +2) de dano perfurante.



## BARDO

Humanóide Médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 15 (camisão de malha)

Pontos de Vida 44 (8d8 +8)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Testes de Resistência Des +4, Sab +3

Perícias Acrobacia +4, Percepção +5, Atuação +6

Sentidos Percepção passiva 15

Linguagens 2 linguagens quaisquer

Desafio 2 (450 XP)

**Conjuração.** O bardo é um conjurador de 4º nível. A habilidade de conjuração é Carisma (CD de resistência de magia é 12, +4 para acertar com ataques mágicos). Ele possui as seguintes magias de bardo preparadas:

Truques (à vontade): *amizade, mãos mágicas, zombaria viciosa*.

1º Nível (4 espaços): *encantar pessoa, palavra curativa, heroísmo, sono, onda trovejante*.

2º Nível (3 espaços): *invisibilidade e despedaçar*.

**Música de Descanso.** O bardo pode cantar uma música enquanto está tendo um descanso curto. Qualquer aliado que ouvir essa música ganha 1d6 extra de pontos de vida, se ele gastar um ou mais dados de vida, pode recuperar um 1d6 adicional. O bardo pode conferir isso em si mesmo assim como para os aliados.

**Provocação: (2/dia).** O bardo pode usar uma ação bônus para mirar em uma criatura a 9m de você. Se o alvo puder ouvir o bardo, o alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de carisma CD 12 ou terá desvantagens em testes de resistência, jogadas de ataque e testes de habilidade até o começo do próximo turno do bardo.

## AÇÕES

**Espada Curta.** Ataque com arma corpo-a-corpo: +4 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

**Arco Curto.** Ataque com arma à distância. +4 para acertar, alcance 24/96m. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

## BARDO

Bardos são talentosos poetas, contadores de histórias e provedores de entretenimento que viajam pelo mundo, mas são comumente encontrados em tavernas ou na companhia de alegres bandos de aventureiros, toscos mercenários e clientes ricos.

## CAVALEIRO NEGRO

Caçaleiros negros são paladinos que quebraram seus juramentos sagrados e que agora saciam suas próprias ambições negras. Eles se unem com demônios e mortos-vivos, e rejeitam todas as coisas boas de suas vidas anteriores.

## CAVALEIRO NEGRO

Humanóide Médio (qualquer raça), qualquer tendência não boa

Classe de Armadura 18 (armadura de placas)

Pontos de Vida 153 (18d8 +72)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Testes de Resistência Sab +5, Car +5

Perícias Atletismo +7, Enganação +5, Intimidação +5

Sentidos Percepção passiva 12

Linguagens 1 linguagem qualquer (normalmente Comum)

Desafio 8 (3,900 XP)

**Conjuração.** O Cavaleiro negro é um conjurador de 10º nível. A habilidade de conjuração é Carisma (CD de resistência de magia é 13, +5 para acertar com ataques mágicos). Ele possui as seguintes magias de paladino preparadas:

1º Nível (4 espaços): *Comando, Proteção do bem e mal, Destruição trovejante*.

2º Nível (3 espaços): *Localizar objeto, Marca da Punição*.

3º Nível (2 espaços): *Destruição Cegante, Dissipar Magia*.

## AÇÕES

**Ataques Múltiplos.** O Cavaleiro Negro faz três ataques com a sua glaive ou com o arco curto.

**Glaive.** Ataque com arma corpo-a-corpo: +7 para acertar, alcance 3m, um alvo. Acerto: 9 (1d10 + 4) de dano cortante.

**Arco Curto.** Ataque com arma à distância: +3 para acertar, Alcance 24/96m, alvo único. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

**Aspecto Apavorante (Recarga após um Descanso Curto ou Longo).**

O cavaleiro negro canaliza as emoções mais sombrias e as foca em uma explosão de ameaça mágica. Cada criatura a até 9 metros dele, deve ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria CD 13, se fracassar na resistência, o alvo ficará amedrontado por 1 minuto. Se uma criatura amedrontada por esse efeito terminar o turno dela a mais de 9 metros do paladino, ela pode tentar realizar outro teste de resistência de sabedoria para terminar o efeito sobre si. caso tenha sucesso.



## CAMPEÃO

Humanóide Médio (qualquer raça), qualquer tendência

**Classe de Armadura** 18 (armadura de placas)

**Pontos de Vida** 143 (22d8 +44)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

**Testes de Resistência** For +9, Con +6

**Perícias** Atletismo +9, Intimidação +5, Percepção +6

**Sentidos** Percepção passiva 16

**Linguagens** 1 linguagem qualquer (normalmente Comum)

**Desafio** 9 (5,000 XP)

**Indomável (2/Dia).** O campeão pode rerolar um teste de resistência falhado.

**Retomar o Fôlego (Recarregada depois de um descanso curto ou longo).** Como uma ação bônus, o campeão pode regenerar 20 pontos de vida.

## AÇÕES

**Ataques Múltiplos.** O campeão pode fazer três ataques com a sua Espada grande ou com a besta leve.

**Espada Grande.** Ataque com arma corpo-a-corpo: +9 para acertar, Alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 12 (2d6 + 5) de dano cortante, mais 7 (2d6) de dano cortante se o campeão tiver mais da metade do total dos seus pontos de vida restante.

**Besta Leve.** Ataque com arma à distância: +6 para acertar, Alcance 24/96m, Um alvo. Acerto: 6 (1d8 + 2) de dano perfurante, mais 7 (2d6) de dano perfurante se o campeão tiver mais da metade do total dos seus pontos de vida restante.

## CAMPEÃO

Campeões são poderosos guerreiros que são honrados por suas habilidades de luta em guerras ou em arenas de gladiadores. Assim como soldados e outras pessoas que lutam para viver, campeões são tão influentes quando nobres, e sua presença é cortejada como um sinal de status entre governantes.

## CONJURADOR

Conjuradores são magos especialistas em invocar criaturas de outros planos e criar materiais até mesmo do próprio ar. Alguns Conjuradores usam suas magias para reforçar exércitos ou destruir seus inimigos nos campos de batalha, enquanto outros usam criaturas invocadas para guardar seus covis.

## CONJURADOR

Humanóide Médio (qualquer raça), qualquer tendência

**Classe de Armadura** 12 (15 com armadura mágica)

**Pontos de Vida** 40 (9d8)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

**Testes de Resistência** Int +6, Sab +4

**Perícias** Arcanismo +6, História +6

**Sentidos** Percepção passiva 11

**Linguagens** 4 linguagens quaisquer

**Desafio** 6 (2,300 XP)

**Conjuração:** O Conjurador é um conjurador de 9º nível. A habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência de magia é 14, +6 para acertar com ataques mágicos). Ele possui as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (À vontade): *rajada de veneno\**, *espirro ácido\**, *mãos mágicas\**, *prestidigitação*.

1º Nível (4 espaços): *armadura arcana*, *mísseis mágicos*, *servo invisível\**.

2º Nível (3 espaços): *nuvem de adagas\**, *passo nebuloso\**, *teia\**.

3º Nível (3 espaços): *bola de fogo*, *névoa fétida\**

4º Nível (3 espaços): *tentáculos negros de Evard\**, *pele de pedra*

5º Nível (2 espaços): *conjurar elemental\**, *névoa mortal\**

\*Magia de conjuração do nível 1 ou superior.

**Transporte Benigno (Recarregada depois que o Conjurador lança um feitiço de conjuração do 1º nível ou superior).** Como uma ação bônus pode se teleportar para um espaço vazio que possa ver à até 9m de si. Se escolher um espaço ocupado por uma criatura Pequena ou Média, ambos são teleportados, trocando de lugar.

## AÇÕES

**Faca.** Ataque com arma corpo-a-corpo ou à distância: +5 para acertar, alcance 1,5m ou 6/18m, um alvo. Acerto: 4 (1d4 + 2) de dano perfurante.



CAJADO  
DO ADVINHO

### VARIANTE: FAMILIARES

Qualquer Conjurador que puder lançar a magia *invocar familiar* (como um aprendiz, bruxo ou mago) são suscetíveis a ter um familiar. O familiar pode ser uma das criaturas descritas na magia (veja o *Livro do Jogador*) ou algum outro monstro Miúdo, como um crânio de rato, uma garra rastejante, um contemplador, um imp, um pseudodragão ou um quasit.

## ADVINHO

*Humanóide Médio (qualquer raça), qualquer tendência*

**Classe de Armadura** 12 (15 com armadura arcana)

**Pontos de Vida** 67 (15d8)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)

**Testes de Resistência** Int +7, Sab +4

**Perícias** Arcanismo +7, História +7

**Sentidos** Percepção passiva 11

**Linguagens** 4 linguagens quaisquer

**Desafio** 8 (3,900 XP)

**Conjuração.** O Adivinho é um conjurador de 15º nível. A habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência de magia é 15, +7 para acertar com ataques mágicos). Ele possui as seguintes magias de mago preparadas:

Truques: *Raio de fogo, luz, mãos mágicas, mensagem, ataque certeiro.*

1º Nível (4 espaços): *Detectar magia\*, queda suave, armadura arcana.*

2º Nível (3 espaços): *Detectar Pensamentos\*, Localizar Objeto\*, Raio do enfraquecimento*

3º Nível (3 espaços): *Clarevidência\*, voo, bola de fogo.*

4º Nível (3 espaços): *Olho arcano\*, Tempestade de gelo, Pele de pedra*

5º Nível (2 espaços): *Ligaçao Telepática de Rary\*, Vidência\**

6º Nível (1 espaço): *Sugestão em Massa, Visão da Verdade\**

7º Nível (1 espaço): *Bola de fogo controlável, Teletransporte*

8º Nível (1 espaço): *Labirinto*

\* Magia de Adivinhação do 1º Nível ou maior

**Presságio (Recarregue após o Adivinho lançar um feitiço de Adivinhação do Nível 1 ou superior).** Quando o Adivinho ou uma criatura que ele possa ver ao fazer uma jogada de ataque, teste de resistência ou teste de habilidade, o Adivinho pode rolar um d20 e usar esse resultado no lugar da jogada de ataque, teste de resistência ou teste de habilidade à sua escolha.

### AÇÕES

**Bordão.** Ataque com arma corpo-a-corpo: +2 para Acertar, Alcance 1,5m, Um alvo. Acerto: 2 (1d6 - 1) de dano de concussão, ou 3 (1d8 - 1) de dano de concussão se for usado com duas mãos.

## ADVINHO

Adivinhos são magos especialistas que sabem que conhecimento é poder. Eles podem agir de forma indiferente e misteriosa, aconselhando em forma de presságios e segredos, ou eles podem ser aqueles que tudo sabem, espalhando segredos esplendidos e sua intuição para avançar seus próprios status e reputação.

## ENCANTADOR

Encantadores são magos especialistas que entendem como alterar e controlar mentes usando magia. Eles podem ser simpáticos e interessantes, usando sua magia para manipular as pessoas somente quando gracejam e a persuasão convencional falha, ou eles podem ser rudes e exigentes, usando e abusando de seus encantamentos, para manter escravos obedientes.

## ENCANTADOR

*Humanóide Médio (qualquer raça), qualquer tendência*

**Classe de Armadura** 12 (15 com armadura arcana)

**Pontos de Vida** 40 (9d8)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

**Testes de Resistência** Int +6, Sab +4

**Perícias** Arcanismo +6, História +6

**Sentidos** Percepção passiva 11

**Linguagens** 4 linguagens quaisquer

**Desafio** 5 (1,800 XP)

**Conjuração.** O Encantador é um conjurador de 9º nível. A habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência de magia é 14, +6 para acertar com ataques mágicos). Ele possui as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (Á vontade): *Amizade, mãos mágicas, mensagem, consertar*

1º Nível (4 espaços): *Enfeitiçar Pessoa\*, armadura arcana, mísseis mágicos*

2º Nível (3 espaços): *Imobilizar Pessoa\*, Invisibilidade, Sugestão\**

3º Nível (3 espaços): *Bola de Fogo, Idiomas, Velocidade*

4º Nível (3 espaços): *Dominar Monstro\*, Pele de Pedra*

5º Nível (2 espaços): *Imobilizar Monstro\**

\* Magia de encantamento de Nível 1 ou maior

### AÇÕES

**Bordão.** Ataque com arma corpo-a-corpo: +2 para Acertar, Alcance 1,5m, Um alvo. Acerto: 2 (1d6 - 1) de dano de concussão, ou 3 (1d8 - 1) de dano de concussão se for usado com duas mãos.

### REAÇÕES

**Encantamento Institivo (Recarregue depois de o Encantador lançar um feitiço de Encantamento do Nível 1 ou superior).** O Encantador tenta desviar magicamente um ataque feito contra ele, que tenha sido feito por uma criatura a 9m e visível para o Encantador. O encantador deve decidir antes se o ataque vai acertar ou errar.

O atacante deve fazer um teste de Sabedoria CD 14. Caso falhe, o atacante ataca o alvo mais próximo de si ou do encantador, caso exista mais de um alvo, o encantador escolhe.



## EVOCADOR

*Humanóide Médio (qualquer raça), qualquer tendência*

**Classe de Armadura** 12 (15 com armadura arcana)

**Pontos de Vida** 66 (12d8 + 12)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

**Testes de Resistência** Int +7, Sab +5

**Perícias** Arcanismo +7, História +7

**Sentidos** Percepção passiva 11

**Linguagens** 4 linguagens quaisquer

**Desafio** 9 (5.000 XP)

**Conjuração.** O Evocador é um conjurador de 12º nível. A habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência de magia é 15, +7 para acertar com ataques mágicos). Ele possui as seguintes magias de mago preparadas:

- Truques (À vontade): *Raio de fogo\**, *Luz\**, *Raio de gelo\**, *prestidigitação*
  - 1º Nível (4 espaços): *Mãos Flamejantes\**, *Armadura Arcana*, *Mísseis Mágicos\**
  - 2º Nível (3 espaços): *Reflexos*, *Passo nebuloso*, *Despedaçar\**
  - 3º Nível (3 espaços): *Contramágica*, *Bola de fogo\**, *Relâmpago\**
  - 4º Nível (3 espaços): *Tempestade de Gelo\**, *Pele de Pedra*
  - 5º Nível (2 espaços): *Mão de Bigby\**, *Cone de Frio\**
  - 6º Nível (1 espaço): *Corrente de Relâmpagos\**, *Muralha de Gelo\**
- \* Magias de evocação

**Esculpir Magias.** Quando o Evocador lançar um feitiço de Evocação que force outras criaturas a vê-lo, ele pode escolher um número de alvos igual a 1 + O nível do feitiço. Essas criaturas tem o sucesso garantido no teste de resistência contra o feitiço. Se o sucesso no teste significar que a criatura escolhida receberia metade do dano do feitiço, ao invés disso, a criatura não recebe dano dele.

## AÇÕES

**Bordão.** Ataque com arma corpo-a-corpo: +3 para Acertar, Alcance 1,5m, Um alvo. **Acerto:** 2 (1d6 - 1) de dano de concussão, ou 3 (1d8 - 1) de dano de concussão se for usado com duas mãos.

## EVOCADOR

Evocadores são magos especialistas em atrelar energias mágicas e forças elementais para destruição. Muitos tendem a ser esquentados e agressivos. Outros são frios e reservados, desencadeando seu poder apenas no momento correto para explorar as fraquezas dos seus oponentes.

## ILUSIONISTA

Ilusionistas são magos especialistas que dobram luz, som, sombras e até mesmo mentes para criar efeitos falsos, contudo quase reais. Eles podem ser brilhantes e usar seus poderes de forma espetacular e óbvia, ou de forma silenciosa e útil, usando sua magia para esconder a verdade.

## ILUSIONISTA

*Humanóide Médio (qualquer raça), qualquer tendência*

**Classe de Armadura** 12 (15 com armadura arcana)

**Pontos de Vida** 38 (7d8+8)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)

**Testes de Resistência** Int +5, Sab +2

**Perícias** Arcanismo +5, História +5

**Sentidos** Percepção passiva 10

**Linguagens** 4 linguagens quaisquer

**Desafio** 3 (700 XP)

**Conjuração.** O Ilusionista é um conjurador de 7º nível. A habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência de magia é 13, +5 para acertar com ataques mágicos). Ele possui as seguintes magias de mago preparadas:

- Truques (À vontade): *Globo de Luz*, *Mãos mágicas*, *Ilusão menor, rajada de veneno*.
  - 1º Nível (4 espaços): *Mísseis mágicos*, *Armadura arcana*, *Disfarçar-se\**, *Leque Cromático\**
  - 2º Nível (3 espaços): *Invisibilidade\**, *Reflexos\**, *Força Fantasmagórica\**
  - 3º Nível (3 espaços): *Imagem Maior\**, *Montaria Fantasmagórica\**
  - 4º (1 espaço): *Assassino Fantasma\**
- \* Magia de Ilusão do nível 1 ou superior

**Deslocamento (Recarga depois do Ilusionista lançar um feitiço de Ilusão do Nível 1 ou superior).** Como uma ação bônus, o Ilusionista projeta uma ilusão que faz com que o Ilusionista pareça que está um pouco mais longe de onde realmente está, fazendo com que quaisquer criaturas tenham desvantagem em rolagens de ataque contra o Ilusionista. O efeito acaba se o Ilusionista levar dano, for incapacitado ou se seu deslocamento cair para 0.

## AÇÕES

**Bordão.** Ataque com arma corpo-a-corpo: +1 para Acertar, Alcance 1,5m, Um alvo. **Acerto:** 2 (1d6 - 1) de dano de concussão, ou 3 (1d8 - 1) de dano de concussão se for usado com duas mãos.

## NECROMANTE

Necromantes são magos especialistas que estudam as interações da vida, morte e com mortos vivos. Alguns gostam de desenterrar corpos para criar escravos mortos vivos. Alguns usam seus poderes para o bem, se tornando caçadores dos mortos vivos e arriscam suas vidas para salvar os outros.

## ESPADACHIM

Espadachins são conquistadores incorrigíveis que vivem pelos seus próprios códigos de honra. Eles anseiam por notoriedade, frequentemente se envolvendo em romances, e vivendo como piratas e corsários, raramente ficando em apenas um lugar por muito tempo.

### NECROMANTE

Humanóide Médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 12 (15 com armadura arcana)

Pontos de Vida 66 (12d8 +12)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Testes de Resistência Int +7, Sab +5

Perícias Arcanismo +7, História +7

Resistência a Danos necrótico

Sentidos Percepção passiva 11

Linguagens 4 linguagens quaisquer

Desafio 9 (5.000 XP)

**Conjuração.** O Necromante é um conjurador de 12º nível. A habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência de magia é 15, +7 para acertar com ataques mágicos). Ele possui as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (À vontade): *Toque arrepiante*, *Globo de luz*, *mãos mágicas*, *consertar*.

1º Nível (4 espaços): *Vida Falsa\**, *Armadura Arcana*, *Raio da Dænça\**

2º Nível (3 espaços): *Cegueira/Surdez\**, *Raio do Enfraquecimento\**, *Teia*

3º Nível (3 espaços): *Animar Mortos\**, *Rogar Maldição\**, *Toque Vampírico\**

4º Nível (3 espaços): *Malogro\**, *Pele de Pedra*, *Porta dimensional*

5º Nível (2 espaços): *Mão de Bigby*, *Névoa Mortal*

6º Nível (1 espaço): *Círculo da Morte*

\* Feitiço de Necromancia do Nível 1 ou superior

**Colheita Sombria (1/turno).** Quando o necromante mata uma criatura que não é um constructo ou um morto vivo com um feitiço do nível 1 ou superior, o necromante regenera pontos de vida igual a duas vezes o nível do feitiço, três vezes se for um feitiço de necromancia.

### AÇÕES

**Toque Intimidador.** Ataque mágico corpo-a-corpo: +7 para acertar, Alcance 1,5m, Um alvo. Acerto: 5 (2d4) de dano necrótico.



### ESPADACHIN

Humanóide Médio (qualquer raça), qualquer tendência não leal

Classe de Armadura 17 (armadura de couro)

Pontos de Vida 66 (12d8 +12)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)

Perícias Acrobacia +8, Atletismo +5, Persuasão +6

Sentidos Percepção passiva 10

Linguagens 1 linguagem qualquer (normalmente Comum)

Desafio 3 (700 XP)

**Ágil.** O Espadachim pode ter a ação de Corrida ou Desengajar como uma ação bônus em cada um dos seus turnos.

**Defesa Suave.** Enquanto o Espadachim estiver usando armadura leve ou sem armadura e não empunhar escudo, é adicionado ao sua Classe de Armadura o modificador de Carisma.

### AÇÕES

**Ataques Múltiplos.** O Espadachim pode fazer três ataques: um com a adaga e dois com a Rapier.

**Adaga.** Ataque com arma corpo-a-corpo ou à Distância: +6 para acertar, Alcance 1,5m ou Alcance 6/18m, Um alvo. Acerto: 6 (1d4 +4) de dano perfurante.

**Rapier.** Ataque com arma corpo-a-corpo: +6 para acertar, Alcance 1,5m, Um alvo. Acerto: 8 (1d8 +4) de dano perfurante.



## ADEPTO EM ARTES MARCIAIS

Adeptos em Artes Marciais são disciplinados monges que são extensivamente treinados no combate mano-a-mano. Alguns protegem monastérios, outros viajam o mundo buscando iluminação ou novas formas de combate para dominar. Poucos se tornam guardacostas, trocando suas proezas de combate por lealdade e comida.

## LADRÃO MESTRE

Ladrões mestres são conhecidos por cometer audaciosos assaltos. Eles tendem a desenvolver uma reputação e um culto à personalidade. Um mestre pode “se aposentar” dos trabalhos manuais para chefiar uma guilda de ladrões, encabeçar alguma organização secreta ou aproveitar uma calma vida de luxúria.

### ADEPTO EM ARTES MARCIAIS

Humanóide Médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 16

Pontos de Vida 60 (11d8 +11)

Deslocamento 12m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)

**Perícias** Acrobacia +5, Intuição +5, Furtividade +5

**Sentidos** Percepção passiva 13

**Linguagens** 1 linguagem qualquer (normalmente Comum)

**Desafio** 3 (700 XP)

**Defesa Desarmada.** Enquanto o Adepto estiver sem usar armadura e sem usar escudo, sua Classe de armadura inclui o modificador de Sabedoria.

### AÇÕES

**Ataques Múltiplos.** O Adepto pode fazer três ataques desarmados ou atirar três dardos.

**Ataque Desarmado.** Ataque Corpo-A-Corpo: +5 para acertar, Alcance 1,5m, Um alvo. Acerto: 7 (1d8 + 3) de dano de concussão. Se o alvo é uma criatura, o Adepto pode escolher um dos seguintes efeitos adicionais:

- O alvo deve ser bem sucedido em um teste de Resistência de Força (CD 13) ou soltará um item que esteja segurando (à escolha do Adepto)
- O alvo deve ser bem sucedido em um teste de Resistência de Destreza ou será derrubado.
- O alvo deve ser bem sucedido em um teste de Resistência de Constituição ou ficará atordoado até o fim do próximo turno do Adepto.

**Dardo.** Ataque com arma à distância: +5 para acertar, Alcance 6/18m, Um alvo. Acerto: 5 (1d4 + 3) de dano perfurante.

### REAÇÕES

**Desviar Projétil.** Como resposta a uma tentativa de ser atacado com uma arma de ataque à distância, o Adepto pode tentar defletir o projétil. O dano que seria feito é reduzido em 1d10 + 3. Se o dano for reduzido a 0, o Adepto pega o projétil se ele for pequeno o suficiente para segurar em uma mão e se o Adepto tiver uma mão livre.

### LADRÃO MESTRE

Humanóide Médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 16 (couro batido)

Pontos de Vida 84 (13d8 +26)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

**Testes de Resistência** Des +7, Int +3

**Perícias** Acrobacia +7, Atletismo +3, Percepção +3, Prestidigitação +7, Furtividade +7

**Sentidos** Percepção passiva 13

**Linguagens** 1 linguagem qualquer (normalmente Comum) mais a gíria de ladrões.

**Desafio** 5 (1,800 XP)

**Ação Ardilosa.** Em cada um dos seus turnos, o ladrão pode usar uma ação bônus para arrancar, desengajar ou se esconder.

**Evasão.** Se o ladrão estiver sendo submetido a um efeito que faça com ele tenha que fazer um teste de Destreza para levar metade do dano, ele não leva dano se tiver sucesso no teste e apenas metade do dano se falhar.

**Ataque Furtivo (1/turno).** O ladrão causa 14 (4d6) de dano extra quando ele ataca o alvo com uma arma e tem vantagem no jogada de ataque, ou quando o alvo está em até 1,5m de um aliado do ladrão que não esteja incapacitado e que o ladrão não tenha desvantagem na jogada de ataque.

### AÇÕES

**Ataques Múltiplos.** O ladrão pode fazer três ataques com sua espada curta

**Espada Curta.** Ataque com arma corpo-a-corpo: +7 para acertar, Alcance 1,5m, Um alvo. Acerto: 7 (1d6 + 4) de dano perfurante.

**Besta Leve.** Ataque com arma à distância: +7 para acertar, Alcance 24/96m, Um alvo. Acerto: 8 (1d6 + 4) de dano perfurante.

### REAÇÕES

**Esquiva Sobrenatural.** O ladrão toma metade do dano de um atacante que tente atacá-lo, mas ele deve ser capaz de ver.

## SACERDOTE KRAKEN

Um Kraken pode parecer um deus para qualquer povo que tiver testemunhado sua fúria. Aqueles que cofundem a sua força com poder divino e aqueles que procuram apaziguar o monstro através da veneração às vezes são recompensados com poder, para, depois disso, servirem como Sacerdotes Kraken.

O Kraken pode ficar vagamente consciente nos pensamentos dos seus Sacerdotes se os dois estiverem no mesmo plano da existência, e ele então pode tomar o controle o do Sacerdote para si. Sacerdotes Kraken podem agir como os olhos e ouvidos do seu mestre, e quando o seu mestre tem algo para dizer, eles se tornam intérpretes.

Cada Sacerdote Kraken sofre uma mudança em sua aparência que reflete a influência do Kraken, embora cada qual difira em como essa reverência é mostrada. Um Sacerdote Kraken pode ter olhos pretos e um tentáculo no lugar da língua, enquanto outros podem ter uma face sem expressão e um corpo coberto de olhos e bocas que salivam a água do mar. Essas manifestações horríveis se intensificam quando o Kraken possui o Sacerdote e o usa como escravo para seus pronunciamentos terríveis.

### SACERDOTE KRAKEN

*Humanóide Médio (qualquer raça), qualquer tendência maligna*

**Classe de Armadura** 10

**Pontos de Vida** 75 (10d8 +30)

**Deslocamento** 9m, natação 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	14 (+2)

**Perícias** Percepção +5

**Resistência a Danos** concussivo, perfurante e cortante não mágicos

**Sentidos** Percepção passiva 15

**Linguagens** 2 linguagens quaisquer

**Desafio** 5 (1,800 XP)

**Anfíbio.** O Sacerdote pode respirar no ar e na água.

**Conjuração Inata.** A habilidade de conjuração do Sacerdote é a Sabedoria (CD de resistência de magia é 13, +5 para acertar com ataques mágicos). Ele pode lançar os seguintes feitiços de forma inata, sem requerer materiais adicionais:

À vontade: *Comando, Criar ou destruir água.*

3/dia cada: *Controlar água, escuridão, respirar na água, andar na água.*

1/dia cada: *Tentáculos negros de Evard, Convocar relâmpagos.*

### AÇÕES

**Toque Trovejante.** Ataque mágico corpo-a-corpo: +5 para acertar, Alcance 1,5m, Um alvo. Acerto: 27 (5d10) de dano trovejante.

**Voz do Kraken (Recarregada depois de um descanso longo ou curto).** O Kraken fala através do Sacerdote com uma voz trovejante, audível a até 90m. Criaturas à escolha do Sacerdote que puderem ouvir as palavras do Kraken (que fala Abissal, Infernal ou Primordial) devem ser bem sucedidas num teste de resistência de Carisma CD 14 ou ficarão amedrontadas por um minuto. O alvo amedrontado pode repetir o teste de resistência no fim de cada um dos seus turnos, encerrando o efeito sobre si mesmo em caso de um sucesso.



CAJADO  
DO TRANSMUTADOR

## TRANSMUTADOR

Transmutadores são magos especialistas em abraçar a mudança, circundam o status quo, e veem a transmutação mágica como um caminho para a riqueza, iluminação ou apoteose.

## SACERDOTE DA GUERRA

Sacerdotes da Guerra adoram divindades da guerra e do combate. Eles planejam táticas, lideram soldados na batalha, confrontam inimigos conjuradores, e sempre tendem a fazer vítimas. Um Sacerdote da Guerra pode comandar exércitos ou servir como o braço direito do Senhor da Guerra no campo de batalha.

## SACERDOTE DA GUERRA

Humanóide Médio (*qualquer raça*), *qualquer tendência*

**Classe de Armadura** 18 (armadura de placas)

**Pontos de Vida** 117 (18d8+36)

**Deslocamento** 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

<b>Testes de Resistência</b>	Int +6, Sab +4
<b>Perícias</b>	Arcanismo +6, História +6
<b>Sentidos</b>	Percepção passiva 11
<b>Linguagens</b>	4 linguagens quaisquer
<b>Desafio</b>	5 (1,800 XP)

**Conjuração.** O Transmutador é um conjurador de 9º nível. A habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência de magia é 14, +6 para acertar com ataques mágicos). Ele possui as seguintes magias de mago preparadas:

- Truques (À vontade): *Luz*, *Consertar*, *Prestidigitação*, *Raio de gelo*  
 1º Nível (4 espaços): *Orbe cromático*, *Armadura Arcana*, *Recuo Acelerado*\*  
 2º Nível (3 espaços): *Alterar-se*\*, *Arrombar*\*, *Imobilizar Pessoa*  
 3º Nível (3 espaços): *Lentidão*\*, *Bola de Fogo*, *Piscar*\*  
 4º Nível (3 espaços): *Metamorfose*\*, *Pele de Pedra*  
 5º Nível (1 espaço): *Telecinésia*\*  
 \* Magia de Transmutação do Nível 1 ou superior

**Pedra de Transmutação.** O transmutador carrega uma pedra mágica que foi elaborada para garantir ao seu portador um dos seguintes efeitos:

- 18m de visão noturna
- 3m extra de movimentação se o portador estiver livre.
- Proficiência de Constituição para os testes de resistência.
- Resistência para dano de ácido, frio, fogo, elétrico ou trovejante (à escolha do Transmutador sempre que ele escolher esse benefício).

Se o Transmutador tiver a pedra e lançar um feitiço de Transmutação do Nível 1 ou superior, ele pode trocar o efeito da pedra.

## AÇÕES

**Bordão.** Ataque com arma corpo-a-corpo: +1 para Acertar, Alcance 1,5m, Um alvo. Acerto: 2 (1d6 - 1) de dano de concussão, ou 3 (1d8 - 1) de dano de concussão se for usado com duas mãos.

**Testes de Resistência** Con +6, Sab +7

**Perícias** Intimidão +5, Religião +4

**Sentidos** Percepção passiva 13

**Linguagens** 2 linguagens quaisquer

**Desafio** 9 (5,000 XP)

**Conjuração.** O Sacerdote da Guerra é um conjurador de 9º nível. A habilidade de conjuração é Sabedoria (CD de resistência de magia é 15, +7 para acertar com ataques mágicos). Ele possui as seguintes magias de clérigo preparadas:

- Truques (À vontade): *Luz*, *Consertar*, *Chama Sagrada*, *Estabilizar*.  
 1º Nível (4 espaços): *Escudo da fé*, *Palavra Curativa*, *Raio guiador*, *Auxílio divino*  
 2º Nível (3 espaços): *Restauração menor*, *Arma Espiritual*, *Oração Curativa*, *Silenciar*, *Arma Mágica*  
 3º Nível (3 espaços): *Sinal de Esperança*, *Manto do Cruzado*, *dissipar magia*, *espíritos guardiões*, *andar na água*  
 4º Nível (3 espaços): *Banimento*, *Movimentação Livre*, *Pele de Pedra*, *Guardião da fé*  
 5º Nível (1 espaço): *Curar ferimentos em massa*, *Imobilizar monstro*, *Coluna de Chamas*

## AÇÕES

**Ataques Múltiplos.** O Sacerdote pode fazer dois ataques Corpo-A-Corpo

**Malho.** Ataque com arma corpo-a-corpo: +7 para acertar, Alcance 1,5m, Um alvo. Acerto: 10 (2d6 + 3) de dano de concussão.

## REAÇÕES

**Golpe Guiado (Recarregava após um descanso longo ou curto).** O Sacerdote concede um bônus de +10 numa jogada de ataque própria ou de uma criatura de até 9m dele. O Sacerdote pode escolher fazer uso desse bônus após rolar os dados, porém antes de saber se o resultado foi um acerto ou uma falha.