

## DEVORADOR DE MENTES

*Aberração Média, leal e mau*

Classe de Armadura 15 (peitoral)

Pontos de Vida 71 (13d8 + 13)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	19 (+4)	17 (+3)	17 (+3)

Testes de Resistência Int +7, Sab +6, Car +6

Perícias Arcanismo +7, Enganação +6, Furtividade +4, Intuição +6, Percepção +6, Persuasão +6

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 16

Idiomas Dialeto Subterrâneo, Subcomum, telepatia 36 m

Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

**Conjuração Inata.** A habilidade de conjuração do devorador de mentes é Inteligência (CD de resistência de magia 15). Ele pode conjurar, inatamente, as seguintes magias, sem necessidade de quaisquer componentes:

À vontade: *detectar pensamentos*, *levitação*

1/dia cada: *dominar monstro*, *viagem planar* (pessoal apenas)

**Resistência à Magia.** O devorador de mentes possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

### AÇÕES

**Tentáculos.** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto:* 15 (2d10 + 4) de dano psíquico. Se o alvo for Médio ou menor, ele está agarrado (CD 15 para escapar) e deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Inteligência CD 15 ou ficará atordoado até esse agarrão acabar.

**Extrair Cérebro.** *Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 1,5 m, um humanoide incapacitado agarrado pelo devorador de mentes. *Acerto:* o alvo sofre 55 (10d10) de dano perfurante. Se esse dano reduzir os pontos de vida do alvo a 0, o devorador de mentes mata o alvo, extrai e devora seu cérebro.

**Rajada Mental (Recarrega 5–6).** O devorador de mentes, magicamente, emite energia psíquica num cone de 18 metros. Cada criatura na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Inteligência CD 15 ou sofrerá 22 (4d8 + 4) de dano psíquico e ficará atordoada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos seus turnos, terminando o efeito nela se obtiver sucesso.

